



**POLSKA
SIATKÓWKA**

**OFICJALNE PRZEPISY GRY
W PIŁKĘ SIATKOWĄ
2025-2028**

**OPUBLIKOWANE PRZEZ FIVB W 2024 ROKU
ZATWIERDZONE PRZEZ 39 KONGRES FIVB**

**OBOWIĄZUJĄ W POLSCE
OD POCZĄTKU SEZONU 2025/2026**

**OBOWIĄZUJĄ WE WSZYSTKICH
ROZGRYWKACH MIĘDZYNARODOWYCH
ROZPOCZYNAJACYCH SIĘ PO 01.01.2025**

OFICJALNE PRZEPISY GRY W PIŁKĘ SIATKOWĄ 2025 – 2028

SPIS TREŚCI

Charakterystyka Gry.....	3
Część 1. Filozofia Przepisów Gry i Sędziowania zawodów	4
Część 2 – Sekcja 1. Gra.....	6
Rozdział 1. Warunki gry i wyposażenie	6
1 Pole gry	6
2 Siatka i słupki	8
3 Piłki	9
Rozdział 2. Uczestnicy zawodów	9
4 Zespoły.....	9
5 Osoby prowadzące zespół.....	12
Rozdział 3. Struktura gry	13
6 Zdobycie punktu, wygranie seta i meczu.....	13
7 Struktura gry	14
Rozdział 4. Sytuacje w grze	18
8 Sytuacje w grze	18
9 Gra piłką	18
10 Piłka przy siatce	20
11 Zawodnik przy siatce	20
12 Zagrywka.....	22
13 Atak.....	23
14 Blok.....	24
Rozdział 5. Przerwy i opóźnienia gry.....	25
15 Przerwy w grze	25
16 Opóźnianie gry.....	29
17 Wyjątkowe przerwy w grze	29
18 Przerwy i zmiana stron boiska	30
Rozdział 6. Zawodnik Libero	30
19 Zawodnik Libero	30
Rozdział 7. Zachowanie uczestników zawodów.....	34
20 Wymagania dotyczące zachowania	34
21 Niewłaściwe zachowanie i sankcje.....	34
Część 2 – Sekcja 2. Sędziowie, ich obowiązki i oficjalna sygnalizacja	37
Rozdział 8. Sędziowie.....	37
22 Komisja Sędziowska i procedury.....	37
23 Sędzia Pierwszy.....	38
24 Sędzia Drugi.....	39
25 Sędzia Challenge.....	41
26 Sędzia Rezerwowi	41
27 Sekretarz.....	42
28 Asystent Sekretarza	43
29 Sędziowie Liniowi	44
30 Oficjalna sygnalizacja	44
Część 2 – Sekcja 3. Rysunki i diagramy	45
Część 3. Definicje.....	63



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

Piłka wprowadzana jest do gry z zagrywki. Zagrywka jest to uderzenie wykonywane przez zawodnika spoza linii końcowej w celu przebicia piłki nad siatką na 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.

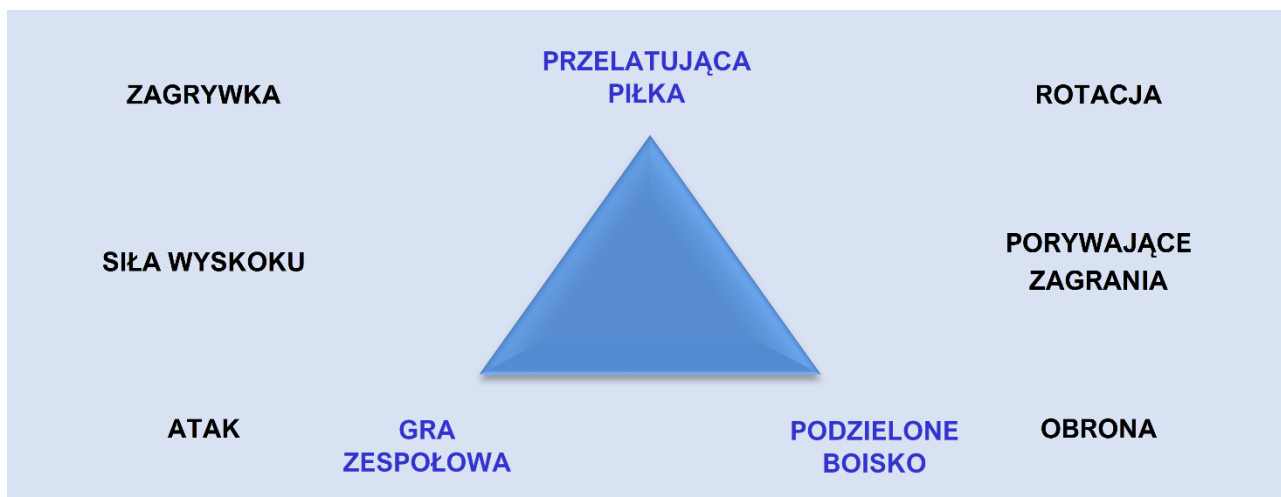
W siatkówce zespół wygrywający wymianę zdobywa punkt. W przypadku, gdy zespół przyjmujący zagrywkę wygrywa wymianę, zdobywa on punkt, prawo do wykonania zagrywki, a zawodnicy tego zespołu dokonują rotacji, przesuając się o jedną pozycję zgodnie z ruchem wskazówek zegara.

CZĘŚĆ 1.

FILOZOFIA PRZEPISÓW GRY I SĘDZIOWANIA ZAWODÓW

WPROWADZENIE

Pod każdym względem siatkówka jest jednym z najlepszych sportów na świecie – ma więcej zrzeszonych federacji, wyższą oglądalność telewizyjną, większą liczbę obserwujących w mediach społecznościowych, większą liczbę zawodników zarejestrowanych oraz uprawiających ją amatorsko niż jakikolwiek inny sport, ale także cechuje ją dynamiczny, czysty i barwny wizerunek, łączący w sobie sportową rywalizację i widowisko na wysokim poziomie.



Wiliam Morgan, twórca gry, nadal by ją rozpoznał, ponieważ siatkówka zachowała przez lata pewne ustalone, charakterystyczne i podstawowe elementy. Niektóre z nich można również zaobserwować w innych dyscyplinach sportowych typu tenisowego (tj. takich, w których używa się siatki, piłki lub rakiety), a są to: zagrywka, rotacja (zmiana zagrywającego), atak, obrona, czy też zawodnicy mogący grać tak przy siatce jak i w głębi boiska. Jednakże sport zmienił się. Jest porywający, spektakularny, szybki i płynny, ma wysportowanych zawodników, którzy prezentują rewelacyjne zagrania na boiskach z wypełnionymi po brzegi trybunami.

Siatkówka jest jednak wyjątkowa wśród wspomnianych sportów ponieważ kładzie nacisk na nieustanny ruch piłki – latająca piłka – zgodnie z tą koncepcją każdy z zespołów ma możliwość wykonania określonej liczby odbić piłki przed skierowaniem jej na stronę przeciwnika, dając możliwość swobodnych zagrań piłką by stworzyć równe szanse zdobywania punktów.

W ostatnich latach FIVB uczyniła wiele by dostosować tę dyscyplinę do potrzeb współczesnej widowni poprzez liberalizację zasad odbicia piłki, wprowadzenie dwóch wyspecjalizowanych w grze obronnej zawodników „Liberi” czy zastosowanie najnowszych technologii z systemem challenge na czele, by w ten sposób zapewnić sprawiedliwą ocenę wysiłku sportowców oraz promować zasady sprzyjające płynnej grze, a przez to bawić publiczność na trybunach i telewizorach.

PRZEPISY GRY

Niniejszy tekst skierowany jest do szerokiej siatkarskiej społeczności – zawodników, trenerów, sędziów, widzów, a także komentatorów i dziennikarzy sportowych oraz innych zainteresowanych, ponieważ lepsze zrozumienie przepisów pozwala na lepszy poziom gry i osobistej satysfakcji:

- trenerzy mogą przygotować lepszą strukturę swojego zespołu i jego taktyki, pozwalając zawodnikom efektywniej prezentować swoje umiejętności;
- lepsze zrozumienie przez sędziów zależności pomiędzy poszczególnymi przepisami w odniesieniu do rzeczywistych sytuacji boiskowych umożliwi im podejmowanie właściwych decyzji.

Siatkówka jest zarówno sportem rekreacyjnym jak i wyczynowym. Rekreacja wpisuje się w naturę człowieka, promuje zabawę i zdrowy styl życia. Współzawodnictwo umożliwia wykazanie się najlepszymi umiejętnościami, kreatywnością, szerokim wachlarzem zagrań oraz duchem rywalizacji. Przepisy gry są zatem ukształtowane tak, aby te wszystkie aspekty mogły zostać zaprezentowane i się rozwijać.

ROLA SĘDZIÓW W RAMACH OKREŚLONYCH PRZEZ RYWALIZACJĘ I WIDOWISKO SPORTOWE

Sedno dobrego sędziowania tkwi w pojęciach uczciwości, sprawiedliwości oraz konsekwencji (usytuowanie sędziego pośrodku boiska jest symbolem równowagi). Łączne zastosowanie tych czynników przez sędziego pozwala zawodnikom zaufać podejmowanym przez niego działaniom. Jednakże sędzia musi komunikować się a nie tylko kontrolować, ma być dyrygentem a nie dyktatorem, sprawnym promotorem aniżeli „wydajnym” egzekutorem.

Poprzez zrozumienie istoty przepisów, dlaczego dany przepis został napisany oraz wyraźne określenie jaki jest cel danej reguły w kontekście tworzenia „widowiska”, sędzia staje się nieodzownym współtwórcą całości udanego wydarzenia sportowego, pozostając jednak w dużej mierze w tle i interweniując wtedy, gdy jest to niezbędne. Można by rzec, że dobry sędzia wykorzysta przepisy tak, aby zawody sportowe były satysfakcjonującym doświadczeniem dla wszystkich zainteresowanych.

Czytając niniejsze Przepisy Gry, będące świadectwem aktualnego stanu tej wspaniałej dyscypliny sportu oraz jej nieustannego rozwoju, należy się również zastanowić jak ważne znaczenie ma przekaz wynikający z napisanych powyżej akapitów dla Ciebie i funkcji, którą w tym sporcie pełnisz.

Dołącz do gry!

Pozwól piłce latać!

Rozumiej i czuj grę!

Get involved!

Keep the ball flying!

Understand the game!

CZĘŚĆ 2 – SEKCJA 1. GRA

ROZDZIAŁ 1. WARUNKI GRY I WYPOSAŻENIE

1	POLE GRY	Patrz Przepis
	Pole gry składa się z boiska do gry i wolnej strefy. Powinno być prostokątne i symetryczne.	1.1, D1A, D1B
1.1	WYMIARY	D2
	Boisko do gry 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.	
	W światowych i oficjalnych zawodach FIVB szerokość wolnej strefy powinna wynosić 5 m za liniami bocznymi oraz 6,5 m za liniami końcowymi. Wysokość wolnej przestrzeni powinna wynosić co najmniej 12,5 m od powierzchni pola gry.	
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.	
	W światowych i oficjalnych zawodach FIVB dopuszczalna jest wyłącznie powierzchnia drewniana lub syntetyczna. Każdy rodzaj powierzchni musi zostać uprzednio zatwierdzony przez FIVB.	
1.2.2	W salach powierzchnia boiska do gry musi być koloru jasnego.	
	W światowych i oficjalnych zawodach FIVB wymagane są linie boiska w kolorze białym. Wymagane są różniące się od siebie kolory dla boiska do gry i wolnej strefy. Boisko do gry może być różnokolorowe dla odróżnienia strefy ataku i strefy obrony.	1.1, 1.3
1.2.3	Spadek boiska na wolnym powietrzu w celu odprowadzenia wody nie może wynosić więcej niż 5 mm na jeden metr. Linie boiska nie mogą być wykonane z materiałów trwałych.	1.3
1.3	LINIE BOISKA	D2
1.3.1	Wszystkie linie boiska mają szerokość 5 cm. Muszą być koloru jasnego, różniącego 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	D2

	obu części boiska. Linia ta znajduje się pod siatką pomiędzy liniami bocznymi.	
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. W światowych i oficjalnych zawodach FIVB linia ataku przedłużona jest z obu stron za liniami bocznymi linią 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.	1.3.3, 1.4.1 D2
1.4	STREFY I POLA	D1B, D2
1.4.1	Strefa ataku Po każdej stronie boiska strefa ataku ograniczona jest przez oś linii środkowej i dalszą krawędź linii ataku. Strefa ataku rozciąga się za linie boczne do końca wolnej strefy.	19.3.1.4, 23.3.2.3e, D2 1.3.3, 1.3.4, 19.3.1.4, 23.3.2.3e 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. Głębokość strefy zagrywki ograniczona jest szerokością wolnej strefy.	1.3.2, 12, D1B 1.1
1.4.3	Strefa zmian Strefa zmian ograniczona jest przez przedłużenie obu linii ataku aż do stolika sekretarza.	1.3.4, 15.10.1, D1B
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, D1B
1.4.5	Pole rozgrzewki W światowych i oficjalnych zawodach FIVB pola rozgrzewki o wymiarach około 3 x 3 m znajdują się w obu rogach po stronie ławek, za wolną strefą, gdzie nie będą zasłaniać widoku kibicom lub za ławkami zespołów, jeśli trybuny znajdują się przynajmniej 2,5 m nad powierzchnią boiska.	24.2.5, D1A, D1B
1.5	TEMPERATURA Temperatura w sali nie może być niższa niż 10°C (50 F). W światowych i oficjalnych zawodach FIVB maksymalna temperatura zostanie określona przez Delegata Technicznego FIVB wyznaczonego na mecz.	
1.6	OŚWIETLENIE Natężenie oświetlenia pola gry nie powinno być mniejsze niż 300 luksów.	1

W światowych i oficjalnych zawodach FIVB natężenie oświetlenia pola gry, mierzone na wysokości 1 m nad powierzchnią pola gry, nie powinno być mniejsze niż 2000 luksów.

2	SIATKA I SŁUPKI	D3
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
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 (\pm 3 cm), a jej długość od 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.	D3
	W światowych i oficjalnych zawodach FIVB na podstawie szczegółowych wytycznych dla danych zawodów siatka może być zmodyfikowana dla potrzeb marketingowych.	
	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.	
2.3	TAŚMY BOCZNE	
	Dwie białe taśmy przymocowane są pionowo do siatki dokładnie nad każdą linią boczną.	1.3.2, D3
	Taśmy mają długość 1 m i szerokość 5 cm i są częściami składowymi siatki.	
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.	2.3, D3
	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.	10.1.1, D3, D5A, D5B

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.

W światowych i oficjalnych zawodach FIVB słupki podtrzymujące siatkę są osadzone w podłożu w odległości 1 m od linii bocznych i muszą być zabezpieczone osłonami.

2.5.2 Słupki są zaokrąglone i gładkie, przytwierdzone do podłoża bez odciągów. Wszystkie urządzenia stwarzające niebezpieczeństwo są zabronione.

D3

2.6 WYPOSAŻENIE DODATKOWE

Wyposażenie dodatkowe określone jest w odrębnych regulacjach FIVB.

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 waga 260-280 g.

Ciśnienie wewnątrz piłki powinno wynosić: 0,300-0,325 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, wagę, ciśnienie, typ, kolor itd.

Światowe i oficjalne zawody FIVB muszą być rozgrywane piłkami zatwierdzonymi przez FIVB. FIVB może akceptować odstępstwa w tym zakresie.

3.1

3.3 SYSTEM PODAWANIA PIŁEK

W światowych i oficjalnych zawodach FIVB używa się pięciu piłek. W takim przypadku sześciu podających piłki rozmieszczonych jest następująco: po jednym w każdym rogu wolnej strefy i po jednym za każdym z sędziów.

D10

ROZDZIAŁ 2. UCZESTNICZY ZAWODÓW

4 ZESPOŁY

Patrz Przepis

4.1 SKŁAD ZESPOŁU

4.1.1 Zespół może składać się maksymalnie z 14 zawodników oraz:
– sztabu trenerskiego: trenera i maksymalnie dwóch asystentów trenera,
– sztabu medycznego: jednego fizjoterapeuty oraz jednego lekarza.

5.2, 5.3

Tylko osoby wymienione w protokole zawodów mogą wchodzić w kontrolowany obszar zawodów oraz uczestniczyć w oficjalnej rozgrzewce i meczu.

W seniorskich światowych i oficjalnych zawodach FIVB:

W protokole zawodów może zostać wpisanych maksymalnie do 14 zawodników, którzy mogą brać udział w meczu.

Maksymalnie 5 członków sztabu (łącznie z trenerem) wskazanych osobiście przez trenera, wymienionych na druku O-2(bis), może zostać wpisanych do protokołu zawodów.

Kierownik zespołu i / lub dziennikarz zespołu nie mogą siedzieć na lub za ławką w Kontrolowanym obszarze zawodów.

W światowych i oficjalnych zawodach FIVB lekarz lub fizjoterapeuta zespołu muszą być członkami delegacji, zatwierdzonymi uprzednio przez FIVB. Jednakże w seniorskich światowych i oficjalnych zawodach FIVB, jeżeli nie są oni uwzględnieni jako członkowie zespołu uprawnieni do przebywania na ławce zespołu, to muszą siedzieć za wyznaczoną granicą Kontrolowanego obszaru zawodów lub w wyznaczonym miejscu określonym przez szczegółowe wytyczne dla danych zawodów oraz mogą interweniować wyłącznie na wezwanie sędziów w razie nagłego wypadku, któremu uległ zawodnik.

D1A

Fizjoterapeuta (nawet jeśli nie jest uprawniony do przebywania na ławce zespołu) może uczestniczyć w rozgrzewce zespołu, ale tylko do momentu rozpoczęcia oficjalnej rozgrzewki przy siatce.

7.2.1

Oficjalne zasady dla poszczególnych zawodów można znaleźć w szczegółowych wytycznych dla danych zawodów.

4.1.2 Jeden z zawodników jest kapitanem zespołu i powinien być zaznaczony w protokole zawodów.

5.1

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

1, 4.1.1, 5.1.1, 5.2.2

4.2 ROZMIESZCZENIE ZESPOŁU

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

1.4.5, 5.2.3, 7.3.3

Ławki zespołów znajdują się po bokach stolika sekretarza zawodów, poza wolną strefą.

D1A, D1B

4.2.2 Jedynie członkowie zespołu mogą wejść do pola gry, siedzieć na ławce w czasie meczu oraz uczestniczyć w oficjalnej rozgrzewce na siatce.

4.1.1, 7.2

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, D1A, D1B

4.2.3.2 podczas przerw na odpoczynek – w wolnej strefie za linią końcową po swojej stronie boiska.

1.3.3, 15.4

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

18.1

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 20. 4.3.3.2

W seniorskich światowych i oficjalnych zawodach FIVB, w których możliwe są szersze składy zespołów, zakres dopuszczalnej numeracji koszulek może zostać rozszerzony.

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).

W seniorskich światowych i oficjalnych zawodach FIVB te elementy muszą być w tym samym kolorze, co korespondująca z nimi część stroju. Dopuszczalne jest również używanie tych elementów w kolorze czarnym, białym lub neutralnym, pod warunkiem, że wszyscy korzystający z nich zawodnicy używają danego elementu w tym samym kolorze.

5	OSOBY PROWADZĄCE ZESPÓŁ	
	Zarówno kapitan zespołu jak i trener są odpowiedzialni za zachowanie i dyscyplinę członków swojego zespołu.	20
	Zawodnicy Libero mogą pełnić funkcję kapitana zespołu lub grającego kapitana.	
5.1	KAPITAN ZESPOŁU	
5.1.1	PRZED MECZEM kapitan zespołu reprezentuje swój zespół podczas losowania, a następnie podpisuje protokół zawodów.	7.1, 27.2.1.1
5.1.2	PODCZAS MECZU, jeśli jest na boisku, kapitan zespołu pełni funkcję grającego kapitana. W przypadku, gdy kapitan nie znajduje się na boisku, trener lub sam kapitan zespołu wyznacza innego grającego zawodnika 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.	15.2.1
	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, chyba że zespół posiada asystenta trenera, który przejął funkcję trenera – w celu zgłoszenia próśb o przerwę na odpoczynek lub na zmianę zawodników.	5.2, 5.3, 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 Przepisów, 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, ale może ją 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, jeśli jest ono usytuowane w rogu obszaru kontrolowanego, o ile to nie przeszkadza i nie opóźnia gry. Jeżeli pole rozgrzewki znajduje się za ławką zespołu, trener może przemieszczać się pomiędzy przedłużeniem linii ataku, a końcem boiska swojego zespołu, nie zasłaniając przy tym widoku sędziom liniowym.	1.3.4, 1.4.5, D1A, D1B, D2

5.3 ASYSTENT TRENERA

5.3.1	Asystent trenera siedzi na ławce zespołu, bez prawa interweniowania w meczu.	4.2.1
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.	5.1.2.3, 5.2

ROZDZIAŁ 3. STRUKTURA GRY

6 ZDOBYCIE PUNKTU, WYGRANIE SETA I MECZU

Patrz Przepis

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
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 przeciwne zespoły, odgwizdywany jest BŁĄD OBUSTRONNY i wymiana jest powtarzana.	D11(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. Wymiana zakończona to ciąg zagrań, w wyniku którego przyznany jest punkt, co obejmuje również: – przyznanie kary – utratę prawa do wykonania zagrywki wynikającą z przekroczenia limitu czasu na jej wykonanie.	8.1, 8.2, 12.2.2.1, 15.2.3, 15.11.1.3 19.3.2.1, 19.3.2.9 21.3.1 12.4.4
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	D11(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	D11(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: ALBO	
7.1.2.1	prawo do wykonania lub odbioru zagrywki,	12.1.1

7.1.2.2	ALBO 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. W światowych i oficjalnych zawodach FIVB zespoły są uprawnione do wspólnej rozgrzewki przy siatce przez 10 minut.	
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 zagrywał jako pierwszy. W światowych i oficjalnych zawodach FIVB wszyscy zawodnicy muszą być w oficjalnych strojach meczowych podczas całego ceremoniału zawodów oraz rozgrzewki.	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. Ustawienie początkowe zespołów określa porządek rotacji zawodników na boisku. Porządek ten musi być zachowany w ciągu całego seta.	6.4.3 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, D11(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.	15.2.2, D11(5)

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.

- 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

D4

W momencie uderzenia piłki przez zagrywającego, każdy zespół musi znajdować się na własnej stronie boiska (z wyjątkiem zawodnika zagrywającego). Zawodnicy zespołu przyjmującego zagrywkę muszą zachować porządek rotacji w momencie uderzenia piłki przez zagrywającego.

7.6.1, 8.1, 12.4

Zawodnicy zespołu zagrywającego mogą jednak zajmować dowolne pozycje w momencie uderzenia piłki przez zagrywającego.

- 7.4.1 Pozycje zawodników numerowane są następująco:
- 7.4.1.1 trzech zawodników znajdujący się wzdłuż siatki to zawodnicy linii ataku – zajmują pozycje: 4 (lewy ataku), 3 (środkowy ataku) i 2 (prawy ataku);
- 7.4.1.2 trzech pozostałych zawodników 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 Przepisie 7.4.1.
- 7.4.3 Ustawienie zawodników jest określone i sprawdzane przez miejsce kontaktu stóp z podłożem (ostatni kontakt z podłożem ustala pozycję zawodnika) według następujących zasad:
- 7.4.3.1 każdy zawodnik linii obrony musi mieć przynajmniej część jednej stopy na równi lub dalej od linii środkowej niż bliższa linii środkowej stopa odpowiadającego mu zawodnika linii ataku;
- 7.4.3.2 każdy prawy (lewy) zawodnik musi mieć przynajmniej część jednej stopy na równi lub bliżej prawej (lewej) linii bocznej niż dalsze od prawej (lewej) linii bocznej stopy pozostałych zawodników znajdujących się w tej samej linii.
- 7.4.4 Po wykonaniu zagrywki zawodnicy obu zespołów mogą się przemieszczać i zajmować dowolną pozycję na swojej stronie boiska i w wolnej strefie.

D4

1.3.3, 7.4.2.1,
7.4.3

1.3.2, 7.4.1.2,
7.4.2.2, 7.4.3

7.5	BŁĄD USTAWIENIA	D4, D11(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, przesuając 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	D11(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; 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.	6.1.3
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. 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.	25.2.2.2 6.1.3

ROZDZIAŁ 4. SYTUACJE W GRZE

8	SYTUACJE W GRZE	Patrz Przepis
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”	
	Piłka jest „w boisku”, jeżeli w którejkolwiek fazie kontaktu z podłożem dotyka boiska, włączając w to linie ograniczające.	D11(14), D12(1) 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, D11(15), D12(2)
8.4.2	dotknie przedmiotu poza boiskiem, sufitu lub osoby nieuczestniczącej w grze;	D11(15), D12(4)
8.4.3	dotknie antenek, linek, słupków lub siatki za taśmami bocznymi;	2.3, D3, D5A, D11(15), D12(4)
8.4.4	przekroczy całkowicie lub częściowo pionową płaszczyznę siatki poza przestrzenią przejścia, z wyjątkiem Przepisu 10.1.2;	2.3, D5A, D5B, D11(15), D12(4)
8.4.5	przekroczy całkowicie pionową płaszczyznę siatki w przestrzeni pod siatką.	23.3.2.3f, D5A, D11(22)
9	GRA PIŁKĄ	
	Każdy zespół musi grać we własnym polu gry i własnej przestrzeni (z wyjątkiem <i>Przepisu 10.1.2</i>). Piłka może być również odzyskiwana spoza własnej wolnej strefy oraz znad całego stolika sekretarza.	D1B
9.1	ODBICIA PIŁKI PRZEZ ZESPÓŁ	
	Odbicie jest to jakikolwiek kontakt z piłką przez zawodnika uczestniczącego w grze.	
	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”.	14.4.1
9.1.1	KOLEJNE ODBICIA PIŁKI	
	Ten sam zawodnik nie może odbić piłki kolejno dwa razy (z wyjątkiem <i>Przepisów 9.2.3, 14.2 i 14.4.2</i>).	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 piłki znajdującej się nad siatką i piłka pozostanie w grze, zespół, na którego stronę przeleci piłka, ma prawo do trzech kolejnych odbić. Jeżeli bezpośrednio po takim zagranu 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.	
9.1.3	ODBICIE Z POMOCĄ Wewnątrz pola gry zawodnikowi nie wolno korzystać z pomocy członka swojego zespołu lub dowolnego przedmiotu w celu odbicia piłki. Jednakże zawodnik, znajdujący się w sytuacji, w której może popełnić błąd (dotknąć siatki, przekroczyć linię środkową boiska itd.), może być zatrzymany lub przytrzymany przez członka swojego zespołu.	1 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, D11(16)
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 zagranu;	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 zagranu.	9.1, 14.4
9.3 BŁĘDY W GRZE PIŁKĄ		
9.3.1	CZTERY ODBICIA: zespół wykonuje cztery odbicia zanim przebijie piłkę na stronę przeciwnika.	9.1, D11(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, D11(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, D11(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, D5A
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, po pierwszym odbiciu zespołu, która przekracza 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, D5B
10.1.2.1	boisko przeciwnika nie zostało dotknięte przez zawodnika (za wyjątkiem <i>Przepisu 11.2.2.1</i>);	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 – jeśli nie, staje się autowa. Zespół przeciwny nie może zapobiegać wykonywaniu takiego zagrania.	11.4.4, D5B
10.1.2.3	piłka, która przekroczyła pionową płaszczyznę siatki całkowicie lub częściowo przez przestrzeń zewnętrzną, po drugim lub trzecim odbiciu zespołu, nie może być odzyskiwana i będzie oceniona jako piłka autowa w momencie przekroczenia płaszczyzny siatki.	D5
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, D5A, D11(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 zawodnik może dotykać piłki znajdującej się po drugiej stronie siatki, pod warunkiem, że nie wpływa na grę przeciwnika przed wykonaniem 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 a piłka nie została złapana lub rzucona.	
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, D11(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 i nie wpływa to na grę przeciwnika;	1.3.3, D11(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, D11(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, 23.3.2.3c, 24.3.2.3, D3
11.3.2	Zawodnik może dotknąć słupka, linki lub innego przedmiotu znajdującego się na zewnątrz antenek, z siatką włącznie, pod warunkiem, że nie ma to wpływu na przebieg gry (za wyjątkiem <i>Przepisu 9.1.3</i>).	D3
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 piłki w przestrzeni przeciwnika przed wykonaniem ataku przez przeciwnika.	11.1.1, D11(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) boiska przeciwnika.	11.2.2.2, D11(22)
11.4.4	Zawodnik wpływa na grę przeciwnika przez (między innymi): <ul style="list-style-type: none"> – 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. <p>Uznaje się, że każdy zawodnik znajdujący się blisko piłki lub który próbuje ją odbić, gra piłką, nawet jeśli jej nie dotyka.</p> <p>Jednakże dotknięcie siatki poza antenkami nie jest błędem, za wyjątkiem <i>Przepisu 9.1.3</i>.</p>	D11(19)
		11.3.1

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, D11(1)
12.4	WYKONANIE ZAGRYWKI	D11(10)
12.4.1	Piłka musi być uderzona dłonią lub dowolną częścią ręki po podrzuceniu jej lub upuszczeniu 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 wyskoku, zagrywający nie może dotykać boiska (łącznie z linią końcową) oraz podłoga na zewnątrz strefy zagrywki. Po uderzeniu piłki zawodnik może opaść również poza strefę zagrywki lub na boisko.	1.4.2, 29.2.1.4, D11(22), D12(4)
12.4.4	Zawodnik musi wykonać zagrywkę w ciągu 8 sekund od gwizdka sędziego pierwszego na zagrywkę.	12.3, D11(11)
12.4.5	Zagrywka wykonana przed gwizdkiem sędziego pierwszego jest anulowana i musi być powtórzona.	12.3
12.5	ZASŁONA	D6, D11(12)
12.5.1	Zawodnicy zespołu zagrywającego nie mogą przez stosowanie indywidualnej lub zbiorowej zasłony utrudniać przeciwnikowi obserwacji uderzenia piłki przez zawodnika zagrywającego i ścieżki 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 piłkę w momencie uderzenia przez zawodnika zagrywającego jak i ścieżkę lotu piłki aż piłka doleci do pionowej płaszczyzny siatki. Nie ma zasłony, jeśli piłka w momencie uderzenia przez zawodnika zagrywającego lub ścieżka lotu piłki są widoczne dla zespołu przyjmującego.	12.4, D6
12.5.3	Żaden z zawodników zespołu zagrywającego nie może podnosić rąk nad głowę w trakcie wykonywania zagrywki, dopóki piłka nie przekroczy płaszczyzny siatki. Sędzia pierwszy powinien zwrócić uwagę zespołowi, za pośrednictwem grającego kapitana, jeśli uzna, że zespół tworzy zasłonę.	12.4, 12.5.2, D6, D11 (12)
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, D11(19)
12.6.2.2	staje się „autowa”;	8.4, D11(15)
12.6.2.3	przelatuje nad zasłoną.	12.5, D11(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		
13.1.1	Każde zagranie, w wyniku, którego piłka kierowana jest na stronę przeciwnika – z wyjątkiem zagrywki i bloku – jest atakiem.	12, 14.1.1
13.1.2	Podczas ataku dopuszcza się „kiwanie” (odbięcie 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</i> oraz <i>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, D8 |
| 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, D8 |
| 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 piłki w przestrzeni przeciwnika. | 13.2.1, D11(20) |
| 13.3.2 | Piłka po odbiciu staje się „autowa”. | 8.4, D11(15) |
| 13.3.3 | Zawodnik linii obrony wykonuje spełniony atak ze strefy ataku, a piłka w momencie uderzenia znajduje się całkowicie powyżej górnej krawędzi siatki. | 1.4.1, 7.4.1.2, 13.2.3, D11(21) |
| 13.3.4 | Zawodnik wykonuje spełniony atak, uderzając piłkę z zagrywki przeciwnika, a piłka w momencie uderzenia znajduje się nad strefą ataku, całkowicie powyżej górnej krawędzi siatki. | 1.4.1, 13.2.4, D11(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, D11(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, D11(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.	D7
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 piłki.	
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 przed wykonaniem ataku przez zawodnika.	D11(20) 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 piłki w bloku.	14.4.1
14.5 BLOKOWANIE ZAGRYWKI		
	Blokowanie zagrywki przeciwnika jest zabronione.	12, D11(12)
14.6 BŁĘDY BLOKU		
14.6.1	Zawodnik blokujący dotyka piłki w przestrzeni PRZECIWNIKA przed wykonaniem ataku przez przeciwnika.	D11(20) 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, D11(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 5. PRZERWY I OPÓŹNIENIA GRY

15	PRZERWY W GRZE Przerwa w grze jest to czas między wymianą zakończoną a gwizdkiem sędziego pierwszego na następną zagrywkę. Regulaminowymi przerwami w grze są PRZERWY NA ODPOCZYNEK i ZMIANY ZAWODNIKÓW.	Patrz Przepis 6.1.3, 8.1, 8.2, 15.4, 15.5, 24.2.6
-----------	---	--

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 (<i>Przepis 15.5.2, 15.7, 15.8</i>).	6.1.3, 15.5
15.2.4	Nie jest dozwolone zgłaszanie jakiegokolwiek prośby o regulaminową przerwę w grze po tym, jak podczas tej samej przerwy w grze prośba o regulaminową przerwę w grze została odrzucona i nałożono upomnienie za opóźnianie gry (tj. przed końcem kolejnej wymiany zakończonej).	16.1.2
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 asystenta trenera albo grającego kapitana i tylko przez nich.	5.1.2.3, 5.2.3.3, 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	
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. W światowych i oficjalnych zawodach FIVB czas trwania przerw na odpoczynek może zostać zmieniony pod warunkiem zatwierdzenia przez FIVB uprzedniej prośby ze strony organizatora zawodów. W światowych i oficjalnych zawodach FIVB obowiązkowe jest użycie sygnalizatora a następnie sygnalizacji ręcznej przy zgłaszaniu prośby o przerwę na odpoczynek.	6.1.3, 8.2, 12.3, D11(4)
15.4.2	W czasie wszystkich przerw na odpoczynek zawodnicy muszą zejść z boiska w wolną strefę w pobliżu swojej ławki.	D1A
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	19.3.2.1, D11(5)

	– wchodzi do gry, zajmując w ustawieniu miejsce innego zawodnika, który w tym samym czasie musi opuścić boisko.	
15.5.2	Zmianie, 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, D11(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 opuszczeniem boiska.	7.3.1
15.6.2	Zawodnik rezerwowy 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 / choroby lub wykluczenia / dyskwalifikacji, powinien być zmieniony regulaminowo. Jeżeli jest to niemożliwe, zespół jest uprawniony do dokonania zmiany NARZUCONEJ, poza ograniczeniami Przepisu 15.6.	15.6, 19.4.3, 21.3.2, 21.3.3, D11(5)
	Zmiana narzucona polega na tym, że dowolny zawodnik, który nie przebywał na boisku w momencie kontuzji / choroby / wykluczenia / dyskwalifikacji – z wyjątkiem Libero, drugiego Libero oraz zastąpionego przez niego zawodnika – może zmienić kontuzjowanego / chorego / wykluczonego / zdyskwalifikowanego zawodnika. Zmieniony kontuzjowany / chory / wykluczony 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 ma prawo do dokonania zmiany narzuconej. Jeśli taka zmiana jest niemożliwa, zespół zostaje ZDEKOMPLETOWANY	6.4.3, 7.3.1, 15.6, 15.7, 21.3.2, 21.3.3, D11(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, D1B
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
15.10.3.1	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.	
15.10.3.2	Jeśli w momencie zgłoszenia prośby o zmianę zawodnik nie jest gotowy, nie zezwala się na dokonanie zmiany, a zespołowi jest udzielana sankcja za opóźnianie gry.	16.2, D9
15.10.3.3	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
W światowych i oficjalnych zawodach FIVB w celu ułatwienia dokonywania zmian zawodników stosuje się numerowane tabliczki (za wyjątkiem gdy przesyłanie danych do sekretarza odbywa się poprzez urządzenia elektroniczne).		
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, 5.1.3.3
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 / wykluczenia / dyskwalifikacji grającego zawodnika.	15.2.2, 15.2.3, 15.8, 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, D11(25)

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	D9
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, D11(25)
16.2.3	Drugie i każde następne opóźnienie gry dowolnego rodzaju, spowodowane w tym samym meczu przez któregokolwiek z członków tego samego zespołu, stanowi błąd i jest sankcjonowane KARĄ ZA OPÓŹNIANIE: przyznaniem punktu i zagrywki zespołowi przeciwnemu.	6.1.3, D11(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.	6.1.3
17.1.2	Jeśli kontuzjowany zawodnik nie może być zmieniony regulaminowo ani w trybie zmiany narzuconej, 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.	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, D11(23)
17.3	PRZEDŁUŻAJĄCE SIĘ PRZERWY W GRZE	
17.3.1	Jeśli nieprzewidziane okoliczności powodują przerwanie meczu, sędzia pierwszy i organizator 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 zachowaniem wyniku, tych samych zawodników (z wyjątkiem wykluczonych lub zdyskwalifikowanych) i ich ustawienia. Wyniki rozegranych już setów zostają zachowane;	1, 7.3
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, D9
17.3.3	W przypadku, gdy jedna lub kilka przerw trwały 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 stanowi 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
	Przerwa między 2 i 3 setem może zostać wydłużona do 10 minut przez odpowiedni organ na wniosek organizatora.	
18.2 ZMIANA STRON BOISKA		
18.2.1	Po zakończeniu każdego seta, z wyjątkiem seta decydującego, zespoły zmieniają strony boiska.	D11(3) 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. 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.	6.3.2, 7.4.1, 25.2.2.5

ROZDZIAŁ 6. ZAWODNIK LIBERO

19 ZAWODNIK LIBERO		
19.1 WYZNACZENIE LIBERO		
19.1.1	Każdy zespół ma prawo do wyznaczenia z listy zawodników w protokole zawodów do dwóch wyspecjalizowanych w grze obronnej zawodników: Libero. W seniorskich światowych i oficjalnych zawodach FIVB, jeżeli do protokołu zawodów zostało wpisanych więcej niż 12 zawodników w zespole, to musi być wśród nich dwóch zawodników Libero.	Patrz Przepis 5 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, 28.2.1.1
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 kontrastuje z kolorami stroju innych członków zespołu. Strój Libero musi wyraźnie różnić się od stroju pozostałych członków zespołu. Obaj Libero mogą być w strojach różniących się od siebie i reszty zespołu. Stroje zawodników Libero muszą być ponumerowane tak samo jak pozostałych członków zespołu. W światowych i oficjalnych zawodach FIVB, jeżeli jest to możliwe, to ponownie wyznaczony Libero musi być ubrany w koszulkę w tym samym kolorze i kroju, co Libero, w miejsce którego został wyznaczony, ale musi zachować swój własny numer.	
19.3	AKCJE Z UDZIAŁEM LIBERO	
19.3.1	Gra:	
19.3.1.1	Zawodnikowi Libero wolno zastępować w grze każdego zawodnika linii obrony.	7.4.1.2
19.3.1.2	Libero może grać wyłącznie jako zawodnik linii obrony i nie wolno mu 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, D11(12)
19.3.1.4	Zawodnik nie może wykonać spełnionego ataku, uderzając piłkę znajdującą się całkowicie powyżej górnej krawędzi siatki, 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, D1B
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 Grający Libero, 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	7.3.2, 12.1

	zespołu i nie zezwoli zawodnikowi Libero na dokonanie zastąpienia zawodnika ustawienia początkowego.	
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, D9
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, D9
19.3.2.7	Libero i zastępowany przez niego zawodnik mogą wchodzić i opuszczać boisko wyłącznie przez „strefę zastąpień Libero”.	1.4.4, D1B
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.	28.2.2.1, 28.2.2.2
19.3.2.9	Nieregulaminowe zastąpienie zawodnika Libero to między innymi: <ul style="list-style-type: none"> – pomiędzy dwoma zastąpieniami nie było wymiany zakończonej, – Libero został zastąpiony przez zawodnika innego niż drugi Libero lub tego, którego zastępował. 	6.1.3 15.9
	Konsekwencje nieregulaminowego zastąpienia z udziałem Libero są takie same jak zmiany nieregulaminowej.	15.9
	Jeżeli nieregulaminowe zastąpienie Libero zostanie zauważone przed rozpoczęciem następnej wymiany, sędziowie muszą skorygować błąd, a zespół karany jest jak za opóźnianie gry.	D9
	Jeżeli nieregulaminowe zastąpienie Libero zostanie zauważone dopiero po wykonaniu zagrywki, konsekwencje są takie jak w przypadku zmiany nieregulaminowej.	15.9
19.4 PONOWNE WYZNACZENIE LIBERO		
19.4.1	Zawodnik Libero staje się niezdolny do gry w przypadku kontuzji, choroby, wykluczenia lub dyskwalifikacji.	21.3.2, 21.3.3, D9
	Trener lub, w przypadku nieobecności trenera, asystent trenera albo grający kapitan może zgłosić niezdolność zawodnika Libero do gry bez podania jakiegokolwiek przyczyny.	5.1.2.1, 5.1.2.3, 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 – asystent trenera albo 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).	5.1.2.3, 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, asystent trenera albo grający kapitan kontaktuje się z sędzią drugim. | 5.1.2.1, 5.1.2.3, 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 poprosi by kapitan zespołu został wyznaczony na nowego Libero – będzie to dozwolone. | 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). | 27.2.2.7, 28.2.2.1 |
| 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.
Ponowne wyznaczenie nie będzie dozwolone, chyba że, drugi Libero stanie się niezdolny do gry. | 4.1.1, 19.1.1
19.4 |

19.5 WYKLUCZENIE I DYSKWALIFIKACJA LIBERO

- | | | |
|--------|--|----------------------|
| 19.5.1 | Wykluczony lub zdyskwalifikowany zawodnik Libero może zostać niezwłocznie zastąpiony przez drugiego Libero. Jeśli w zespole jest tylko jeden zawodnik Libero, to Zespół ma prawo do wyznaczenia nowego Libero. | 19.4, 21.3.2, 21.3.3 |
|--------|--|----------------------|

ROZDZIAŁ 7. ZACHOWANIE UCZESTNIKÓW ZAWODÓW

20	WYMAGANIA DOTYCZĄCE ZACHOWANIA	Patrz Przepis
20.1	ZACHOWANIE SPORTOWE	
20.1.1	Uczestnicy muszą znać „Przepisy gry w piłkę siatkową” i ściśle ich 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. Dwa etapy prewencji: 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.	5.1.2, 21.3 D9, D11(6A)
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 grożenie.	

21.3	SKALA SANKCJI	D9
	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 Pierwsze grubiańskie zachowanie w meczu przez dowolnego członka zespołu karane jest przyznaniem punktu i zagrywki przeciwnikowi.	D11(6B) 4.1.1, 21.2.1
21.3.2	Wykluczenie	D11(7)
21.3.2.1	Członek zespołu, któremu udzielono sankcji wykluczenia, jeśli znajduje się na boisku, musi zostać natychmiast zmieniony regulaminowo lub w trybie zmiany narzuconej oraz nie może brać udziału w dalszej części seta i musi udać się do szatni swojego zespołu do czasu zakończenia trwającego seta, bez żadnych innych konsekwencji. Wykluczony trener traci prawo do kierowania grą zespołu w tym secie i musi udać się do szatni swojego zespołu do czasu zakończenia trwającego seta.	4.1.1, 5.2.1, 5.3.2, D1A, D1B 5.2.3.3
21.3.2.2	Pierwsze obraźliwe zachowanie członka zespołu jest sankcjonowane wykluczeniem, bez żadnych 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 żadnych innych konsekwencji.	4.1.1, 21.2.1
21.3.3	Dyskwalifikacja	D11(8)
21.3.3.1	Członek zespołu, któremu udzielono sankcji dyskwalifikacji, musi zostać zmieniony regulaminowo lub w trybie zmiany narzuconej, jeśli znajduje się na boisku i musi udać się do szatni swojego zespołu do końca meczu, bez żadnych innych konsekwencji.	4.1.1, D1A
21.3.3.2	Pierwsze zachowanie agresywne, a także groźba agresji jest sankcjonowane dyskwalifikacją, bez żadnych innych konsekwencji.	21.2.3
21.3.3.3	Drugie zachowanie obraźliwe tego samego członka zespołu w tym samym meczu jest sankcjonowane dyskwalifikacją, bez żadnych 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 żadnych 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 powtórne 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, D9
21.4.3	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		18.1, 21.2, 21.3
	Każde niewłaściwe zachowanie, mające miejsce przed lub między setami, podlega sankcjonowaniu zgodnie z Przepisem 21.3, a sankcje są nakładane w następnym secie.		
21.6	KARTKI DO SYGNALIZOWANIA SANKCJI		D11(6A, 6B, 7, 8)
	Upomnienie:	etap pierwszy: upomnienie słowne	21.1
		etap drugi: żółta kartka	
	Kara:	czerwona kartka	21.3.1
	Wykluczenie:	żółta i czerwona kartka trzymane razem	21.3.2
	Dyskwalifikacja:	żółta i czerwona kartka trzymane osobno	21.3.3

CZĘŚĆ 2 – SEKCJA 2. SĘDZIOWIE, ICH OBOWIĄZKI I OFICJALNA SYGNALIZACJA

ROZDZIAŁ 8. SĘDZIOWIE

22	KOMISJA SĘDZIOWSKA I PROCEDURY	Patrz Przepis
22.1	SKŁAD	
	Komisja sędziowska meczu składa się z:	
	– sędziego pierwszego,	23
	– sędziego drugiego,	24
	– sędziego challenge,	25
	– sędziego rezerwowego,	26
	– sekretarza,	27, 28
	– czterech (dwóch) sędziów liniowych.	29
	Rozmieszczenie członków komisji sędziowskiej pokazane jest na <i>Diagramie 10</i> .	
	W światowych i oficjalnych zawodach FIVB obowiązkowe jest wyznaczenie: Sędziego challenge (jeśli podczas meczu używany jest system challenge), Sędziego rezerwowego oraz Asystenta sekretarza.	25, 26, 28
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, D11(1)
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, 30.1
22.2.3.1	jeśli błąd jest odgwizdany przez sędziego pierwszego, wskazuje on kolejno:	
	a) zespół, który będzie zagrywał;	12.2.2, D11(2)
	b) rodzaj błędu;	
	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.	D11(2)
22.2.3.3	W przypadku błędu ataku zawodnika linii obrony lub Libero obaj sędziowie wskazują zgodnie z <i>Przepisami 22.2.3.1 i 22.2.3.2.</i>	12.2.2, 13.3.3, 13.3.5, 19.3.1.2, 23.3.2.3d, e, D11(21)
22.2.3.4	W przypadku błędu obustronnego obaj sędziowie wskazują kolejno: a) rodzaj błędu; b) zawodników, którzy popełnili błąd (jeśli to konieczne). Sędzia pierwszy wskazuje następnie zespół, który będzie zagrywał.	17.3, D11(23) 12.2.2, D11(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.	D1A, D1B, D10
23.2	UPRAWNIENIA	
23.2.1	Sędzia pierwszy prowadzi mecz od początku do końca. Podlegają mu wszyscy członkowie komisji 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.	4.1.1, 6.3
23.2.2	Sędzia pierwszy kontroluje również pracę osób podających piłki i moppersów.	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 decyzjami. Jednak na prośbę grającego kapitana, sędzia pierwszy udziela wyjaśnień odnośnie zastosowania lub interpretacji <i>Przepisów gry</i> , na podstawie których podjął swoją decyzję.	20.1.2 5.1.2.1
	Jeżeli grający kapitan nie zgadza się z wyjaśnieniami sędziego pierwszego i zamierza złożyć 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.	5.1.2.1, 5.1.3.2, 25.2.3.2
23.2.5	Sędzia pierwszy decyduje przed i podczas meczu czy wyposażenie pola gry i warunki spełniają wymagania niezbędne do gry.	Rozdział 1 23.3.1.1

23.3	OBOWIĄZKI	
23.3.1	Przed meczem sędzia pierwszy:	
23.3.1.1	sprawdza stan pola gry, piłek i pozostały sprzęt,	Rozdział 1, 23.2.5
23.3.1.2	dokonyuje 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, D9 D11 (6A, 6B, 7, 8, 25)
23.3.2.3	decydowania o:	
	a) błędach zawodnika zagrywającego i błędach ustawienia zespołu zagrywającego, w tym zasłony;	7.5, 12.4, 12.5, 12.7.1, D4, D6 D11(12, 13, 22)
	b) błędach odbicia piłki;	9.3, D11(16, 17, 18)
	c) błędach nad siatką oraz błędach kontaktu zawodnika z siatką, głównie (ale nie tylko) po stronie ataku;	11.3.1, 11.4.1, 11.4.4, D11(20)
	d) błędach ataku Libero i zawodników linii obrony;	13.3.3, 13.3.5, 24.3.2.4, D8, D11(21)
	e) spełnionym ataku, jeśli zawodnik uderzył znajdującą się powyżej siatki piłkę, wystawioną palcami sposobem górnym przez Libero, znajdującą się w swojej strefie ataku;	1.4.1, 13.3.6, 24.3.2.4, D11(21)
	f) piłce przekraczającej całkowicie pionową płaszczyznę siatki w przestrzeni pod siatką;	8.4.5, 24.3.2.7, D5A, D11(22)
	g) spełnionym bloku zawodników linii obrony lub próbie bloku Libero;	14.6.2, 14.6.6, D11(12)
	h) piłce przekraczającej płaszczyznę siatki całkowicie lub częściowo poza przestrzenią przejścia w kierunku boiska przeciwnika lub mającą kontakt z antenką po swojej stronie boiska;	D11(15)
	i) piłce z zagrywki i po drugim lub trzecim odbiciu przechodzącej 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.	D1A, D1B, D10
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, 28.2
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 na odpoczynek 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	W światowych i oficjalnych zawodach FIVB obowiązki określone w Przepisie 24.2.5 są wykonywane przez Sędziego rezerwowego.	26.2.6
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, D5A, D11(22)
24.3.2.2	błędach ustawienia zespołu przyjmującego zagrywkę;	7.5, D4, D11(13)
24.3.2.3	błędnym kontakcie zawodnika z siatką głównie (ale nie tylko) po stronie bloku, lub z antenką po swojej stronie boiska;	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, D8, D11(12, 21)
24.3.2.5	zetknięciu się piłki z ciałem obcym;	8.4.2, 8.4.3, D11(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 przestrzeń przejścia lub mającej kontakt z antenką po swojej stronie boiska;	8.4.3, 8.4.4, D5A, D11(15)

24.3.2.8	piłce z zagrywki i po drugim lub trzecim odbiciu przechodzącą nad lub poza antenką po swojej stronie boiska.	D11(15)
24.3.3	Po zakończeniu meczu sprawdza i podpisuje protokół zawodów.	23.3.3, 25.2.3.3

25 SĘDZIA CHALLENGE

W światowych i oficjalnych zawodach FIVB obowiązkowe jest wyznaczenie Sędziego challenge, jeżeli używany jest system challenge.

25.1 MIEJSCE SĘDZIEGO

Sędzia challenge wykonuje swoje obowiązki w specjalnie wydzielonym miejscu, określonym przez Delegata Technicznego FIVB.

25.2 OBOWIĄZKI

- 25.2.1 Nadzoruje procedurę challenge i zapewnia, że proces ten przebiega zgodnie z obowiązującymi regulacjami dotyczącymi challenge.
- 25.2.2 Sędzia challenge podczas pełnienia swoich obowiązków powinien być ubrany w oficjalny strój sędziowski.
- 25.2.3 Po zakończeniu procedury challenge informuje sędziego pierwszego o rodzaju błędu.
- 25.2.4 Po zakończeniu meczu podpisuje protokół zawodów.

26 SĘDZIA REZERWOWY

W światowych i oficjalnych zawodach FIVB obowiązkowe jest wyznaczenie Sędziego rezerwowego.

26.1 MIEJSCE SĘDZIEGO

Sędzia rezerwowego pełni swoje obowiązki w miejscu określonym na schemacie Kontrolowanego obszaru zawodów ustalonym przez FIVB.

26.2 OBOWIĄZKI

Sędzia rezerwowego jest zobowiązany do:

- 26.2.1 noszenia oficjalnego stroju sędziowskiego podczas pełnienia swoich obowiązków;
- 26.2.2 zastąpienia sędziego drugiego w przypadku jej/jego nieobecności lub w przypadku, gdy nie jest ona/on w stanie dalej pełnić swoich obowiązków lub w przypadku, gdy sędzia drugi przejął pełnienie obowiązków sędziego pierwszego;
- 26.2.3 kontrolowania tabliczek do zmian zawodników (o ile mają zastosowanie) przed meczem oraz pomiędzy setami;
- 26.2.4 sprawdzenia działania tabletek przy ławkach zespołów przed i pomiędzy setami, jeśli wystąpił problem;
- 26.2.5 wspierania sędziego drugiemu w utrzymaniu porządku w wolnej strefie;
- 26.2.6 pomagania sędziemu drugiemu w poinformowaniu wykluczonego / zdyskwalifikowanego członka zespołu by opuścił Kontrolowany obszar zawodów i udał się do szatni swojego zespołu;

26.2.7	kontrolowania zawodników rezerwowych znajdujących się w polu rozgrzewki i na ławce zespołu;	1.4.5, 24.2.5, 24.2.10
26.2.8	przyniesienia sędziemu drugiemu czterech piłek meczowych niezwłocznie po prezentacji zawodników ustawienia początkowego oraz przekazania sędziemu drugiemu piłki meczowej po tym, jak zakończy ona/on sprawdzanie ustawienia początkowego zespołów;	24.3.1
26.2.9	wspierania sędziego pierwszego w kierowaniu pracą moppersów.	23.2.2
27	SEKRETARZ	
27.1	MIEJSCE SĘDZIEGO	
	Sekretarz wypełnia swoje obowiązki siedząc przy stoliku po stronie boiska przeciwnej do sędziego pierwszego, twarzą do niego.	D1A, D1B, D10
27.2	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.	
27.2.1	Przed meczem i setem sekretarz:	
27.2.1.1	wpisuje dane dotyczące meczu i zespołów, włącznie z nazwiskami i numerami 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
27.2.1.2	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 kartek z ustawieniem początkowym w odpowiednim czasie, musi natychmiast poinformować o tym sędziego drugiego.	5.2.3.1
27.2.2	W czasie meczu sekretarz:	
27.2.2.1	zapisuje zdobyte punkty;	6.1
27.2.2.2	sprawdza kolejność wykonywania zagrywek w każdym zespole i sygnalizuje sędziom każdy błąd natychmiast po wykonaniu zagrywki;	12.2
27.2.2.3	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, 15.10.3.3, 24.2.6, 24.2.7
27.2.2.4	sygnalizuje sędziom niezgodne z przepisami prośby o regulaminowe przerwy w grze;	15.11
27.2.2.5	informuje sędziów o zakończeniu setów oraz o zdobyciu ósmego punktu w secie decydującym;	6.2, 15.4.1, 18.2.2
27.2.2.6	zapisuje upomnienia, sankcje i prośby nieuzasadnione;	15.11.3, 16.2, 21.3
27.2.2.7	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

27.2.2.8	kontroluje czas trwania przerw między setami.	18.1
27.2.3	Po zakończeniu meczu sekretarz:	
27.2.3.1	zapisuje wynik końcowy meczu;	6.3
27.2.3.2	w przypadku protestu, za uprzednią zgodą sędziego pierwszego, wpisuje lub zezwala kapitanowi zespołu / grającemu kapitanowi na wpisanie do protokołu zawodów treści protestu;	5.1.2.1, 5.1.3.2, 23.2.4
27.2.3.3	po podpisaniu się w protokole zawodów uzyskuje podpisy kapitanów zespołów a następnie sędziów.	5.1.3.1, 23.3.3, 24.3.3
28	ASYSTENT SEKRETARZA	
28.1	MIEJSCE SĘDZIEGO	22.1, D1A, D1B, D10
	Asystent sekretarza wypełnia swoje obowiązki siedząc przy stoliku obok sekretarza.	
	W światowych i oficjalnych zawodach FIVB obowiązkowe jest wyznaczenie asystenta sekretarza.	
28.2	OBOWIĄZKI	19.3
	Zapisuje zastępowanie zawodników z udziałem Libero.	
	Pomaga sekretarzowi w jego obowiązkach administracyjnych.	
	Jeżeli sekretarz stanie się niezdolny do wykonywania swoich obowiązków, asystent sekretarza zastępuje sekretarza.	
28.2.1	Przed meczem i przed setem asystent sekretarza:	
28.2.1.1	przygotowuje protokół kontroli Libero,	
28.2.1.2	przygotowuje rezerwowy protokół zawodów.	
28.2.2	Podczas meczu asystent sekretarza:	
28.2.2.1	zapisuje zastępowanie zawodników z udziałem Libero oraz wyznaczenia nowych Libero;	19.3.1.1, 19.4
28.2.2.2	informuje z użyciem sygnalizatora dźwiękowego sędziów o błędach zastępowania Libero;	19.3.2
28.2.2.3	obsługuje ręczną tablicę wyników na stoliku sekretarza;	
28.2.2.4	sprawdza zgodność tablic wyników;	27.2.2.1
28.2.2.5	jeśli potrzeba, aktualizuje rezerwowy protokół zawodów i przekazuje go sekretarzowi.	27.2.1.1
28.2.3	Po zakończeniu meczu asystent sekretarza:	
28.2.3.1	podpisuje protokół kontroli Libero i przedkłada go do sprawdzenia,	
28.2.3.2	podpisuje protokół zawodów.	
	W światowych i oficjalnych zawodach FIVB, w których używany jest protokół elektroniczny, asystent sekretarza współpracuje z sekretarzem przy ogłaszaniu próśb o zmianę, wskazywaniu sędziemu drugiemu zespołu zgłaszającego prośbę o przerwę w grze oraz w rozpoznawaniu zastąpień Libero.	

29	SĘDZIOWIE LINIOWI	
29.1	MIEJSCE SĘDZIÓW	
	Jeżeli w obsadzie sędziowskiej jest tylko dwóch sędziów liniowych, stoją oni przy rogach boiska, w wolnej strefie, po prawej stronie każdego z sędziów (pierwszego i drugiego), po przekątnej w odległości od 1 do 2 m od narożnika boiska. Każdy z nich obserwuje linię końcową i linię boczną po swojej stronie.	D1A, D1B, D10
	W światowych i oficjalnych zawodach FIVB, jeśli wyznaczono czterech sędziów liniowych, to stoją oni w wolnej strefie w odległości 1 – 3 m od każdego narożnika boiska, na umownym przedłużeniu linii, którą obserwują.	D10
29.2	OBOWIĄZKI	
29.2.1	Sędziowie wykonują swoje funkcje używając chorągiewek (40 x 40 cm) sygnalizując:	D12
29.2.1.1	piłkę „w boisku” lub piłkę „autową”, gdy upada ona w pobliżu obserwowanych przez nich linii;	8.3, 8.4, D12(1, 2)
29.2.1.2	dotknięcie piłki „autowej” przez zespół, po którego stronie upada piłka;	8.4, D12(3)
29.2.1.3	dotknięcie antenki przez piłkę, przejście piłki z zagrywki i po drugim lub trzecim odbiciu na drugą stronę siatki poza przestrzenią przejścia itd.;	8.4.3, 8.4.4, 10.1.1, D5A, D12(4)
29.2.1.4	wyjście przez któregokolwiek z zawodników (z wyjątkiem zawodnika zagrywającego) poza swoje boisko w momencie uderzenia piłki przy wykonywaniu zagrywki;	7.4, 12.4.3, D12(4)
29.2.1.5	błędy stopy zawodnika zagrywającego;	12.4.3
29.2.1.6	każdy kontakt z górną częścią antenki (80 cm) po swojej stronie boiska któregokolwiek z zawodników w czasie gry piłką lub gdy wpływa to na grę;	11.3.1, 11.4.4, D3, D12(4)
29.2.1.7	przejście piłki przez pionową płaszczyznę siatki poza przestrzenią przejścia nad boisko przeciwnika lub dotknięcie antenki przez piłkę po swojej stronie boiska.	10.1.1, D5A D12(4)
29.2.2	Na prośbę sędziego pierwszego sędzia liniowy musi powtórzyć swoją sygnalizację.	
30	OFICJALNA SYGNALIZACJA	
30.1	SYGNALIZACJA RĘCZNA SĘDZIÓW	
	Sędziowie muszą wskazać za pomocą oficjalnej ręcznej sygnalizacji powód ich gwizdka (rodzaj odgwisdanego 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.	D11
30.2	SYGNALIZACJA SĘDZIÓW LINIOWYCH	
	Sędziowie liniowi muszą wskazać za pomocą oficjalnej sygnalizacji chorągiewką rodzaj popełnionego błędu i utrzymać sygnał przez moment.	D12

CZĘŚĆ 2 – SEKCJA 3. RYSUNKI I DIAGRAMY

DIAGRAM 1A: KONTROLOWANY OBSZAR ZAWODÓW

Przepisy: 1, 1.4.5, 4.2.1, 4.2.3.1, 15.4.2, 21.3.2.1, 21.3.3.1, 27.1, 28.1

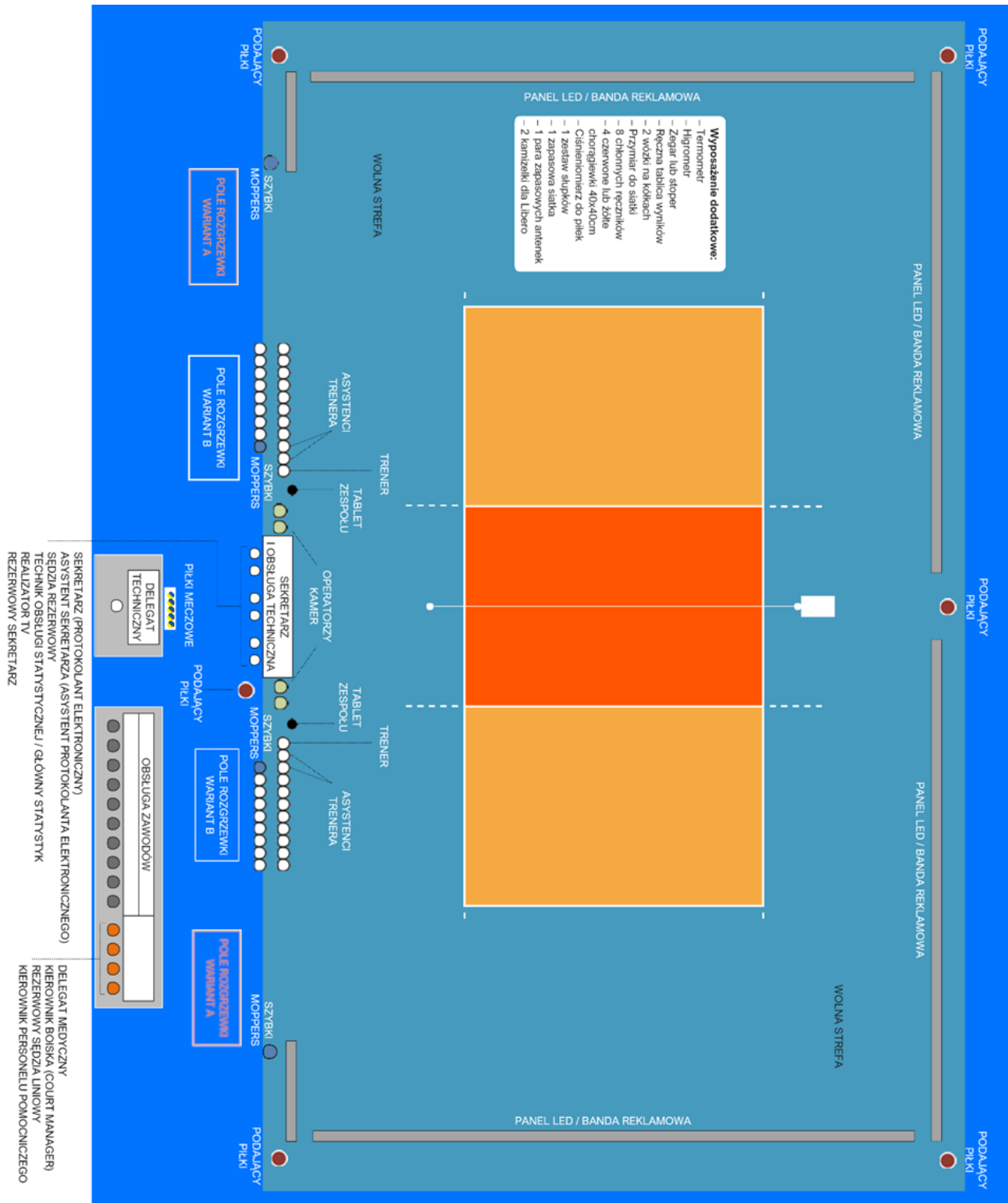


DIAGRAM 1B: POLE GRY

Przepisy: 1, 1.4, 1.4.2, 1.4.3, 1.4.4, 1.4.5, 4.2.1, 4.2.3.1, 15.10.1, 19.3.1.4, 19.3.2.7, 23.1, 24.1, 27.1, 28.1

(...) Wartości obowiązują w światowych i oficjalnych zawodach FIVB

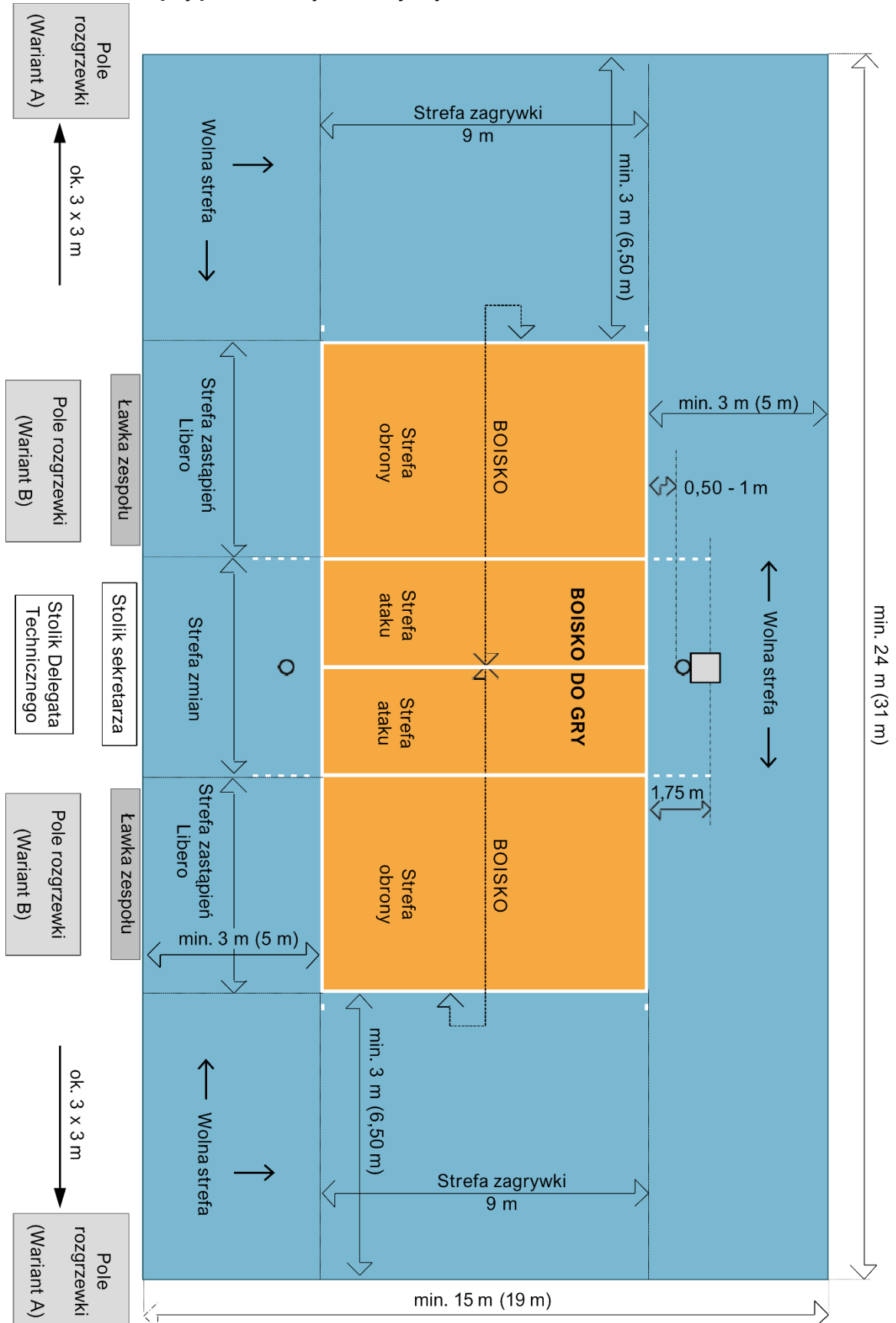


DIAGRAM 2: BOISKO DO GRY

Przepisy: 1.1, 1.3, 1.3.3, 1.3.4, 1.4.1

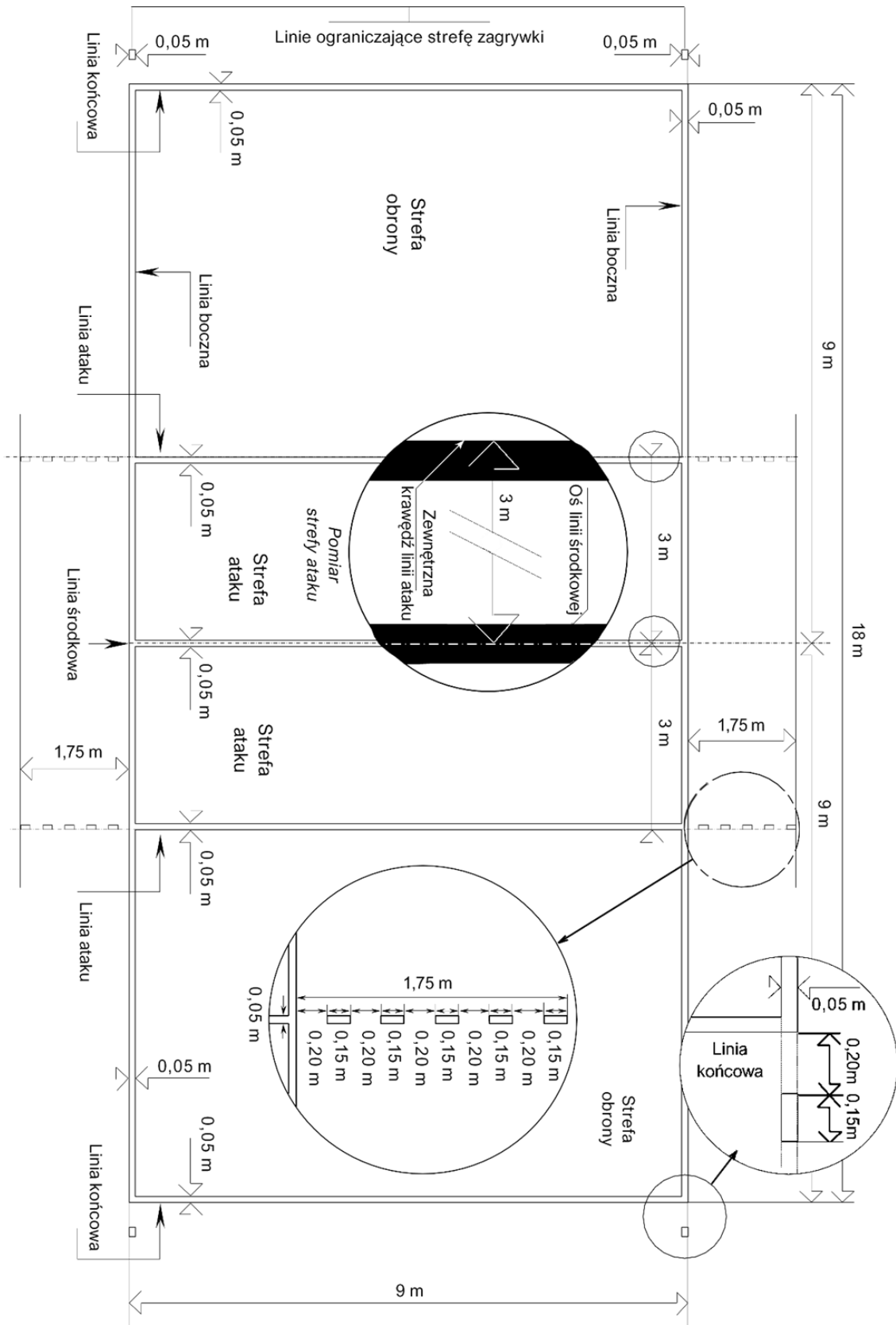


DIAGRAM 3: STRUKTURA SIATKI

Przepisy: 2, 2.2, 2.3, 2.4, 2.5.1, 11.3.1, 11.3.2, 29.2.1.6

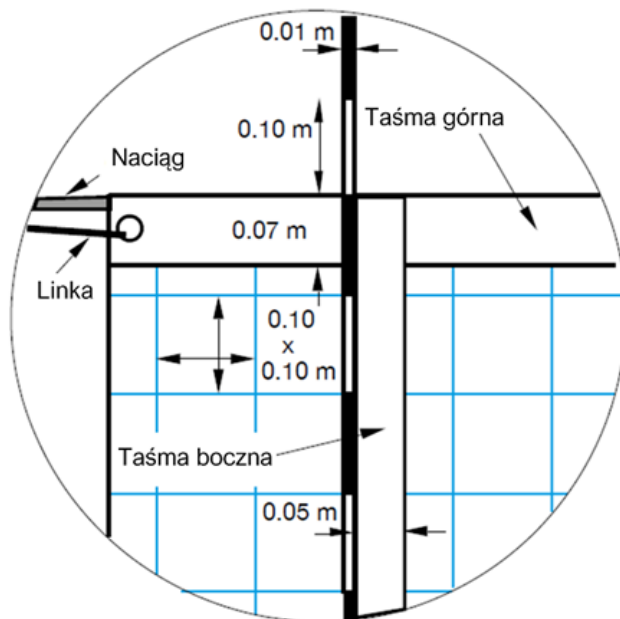
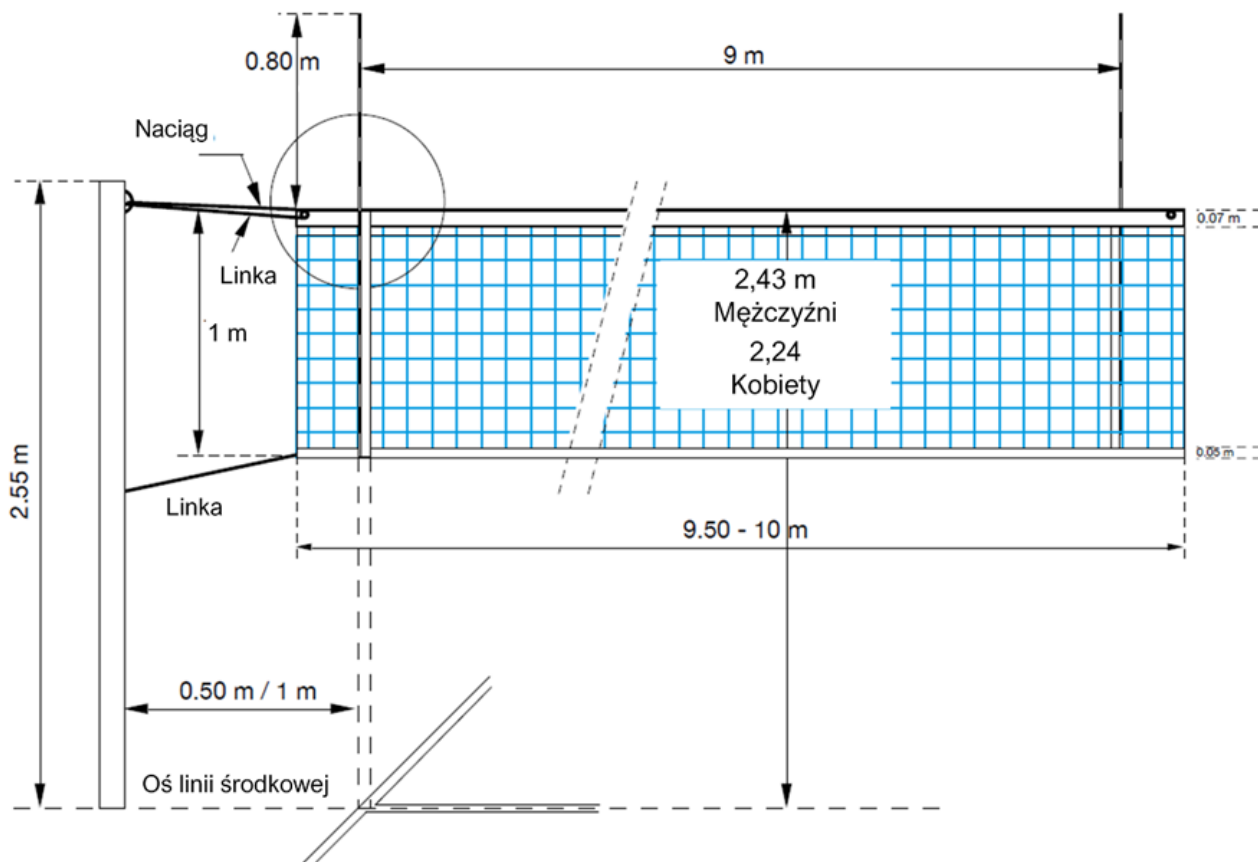
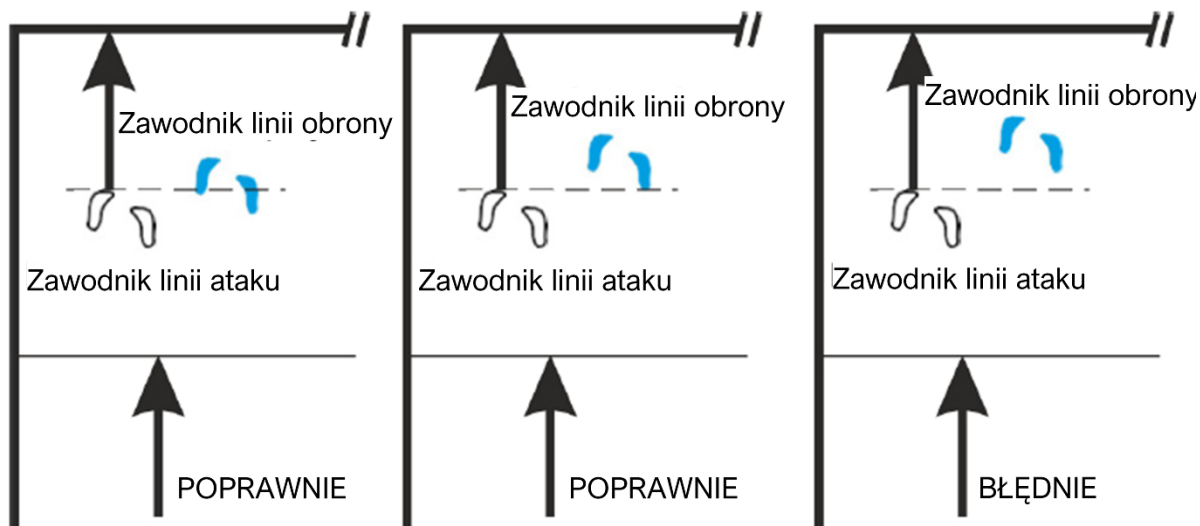


DIAGRAM 4: USTAWIENIE ZAWODNIKÓW

Przepisy: 7.4, 7.4.3, 7.5, 23.3.2.3a, 24.3.2.2

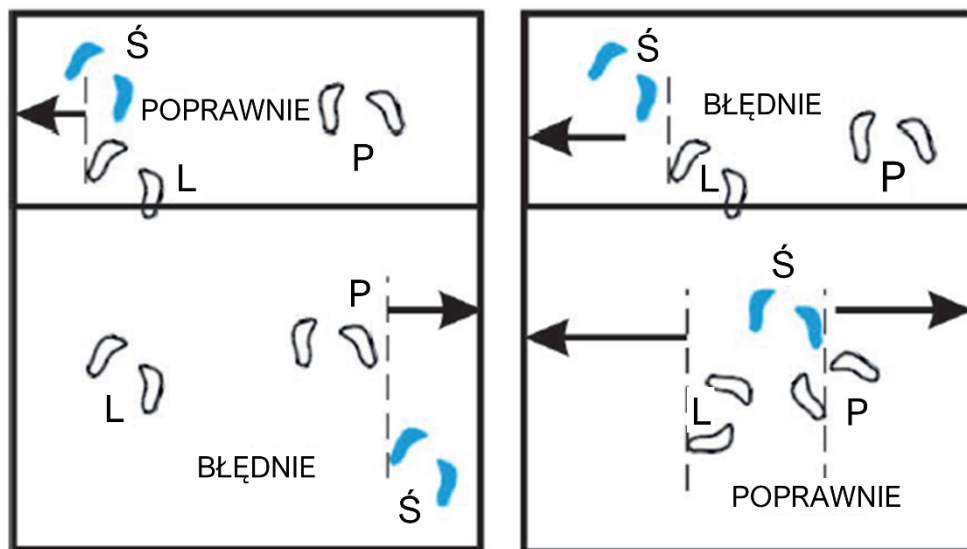
Przykład A

Określenie pozycji pomiędzy zawodnikiem linii ataku oraz odpowiadającym mu zawodnikiem linii obrony



Przykład B

Określenie pozycji pomiędzy zawodnikami tej samej linii



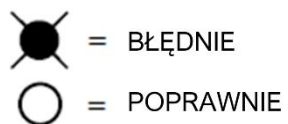
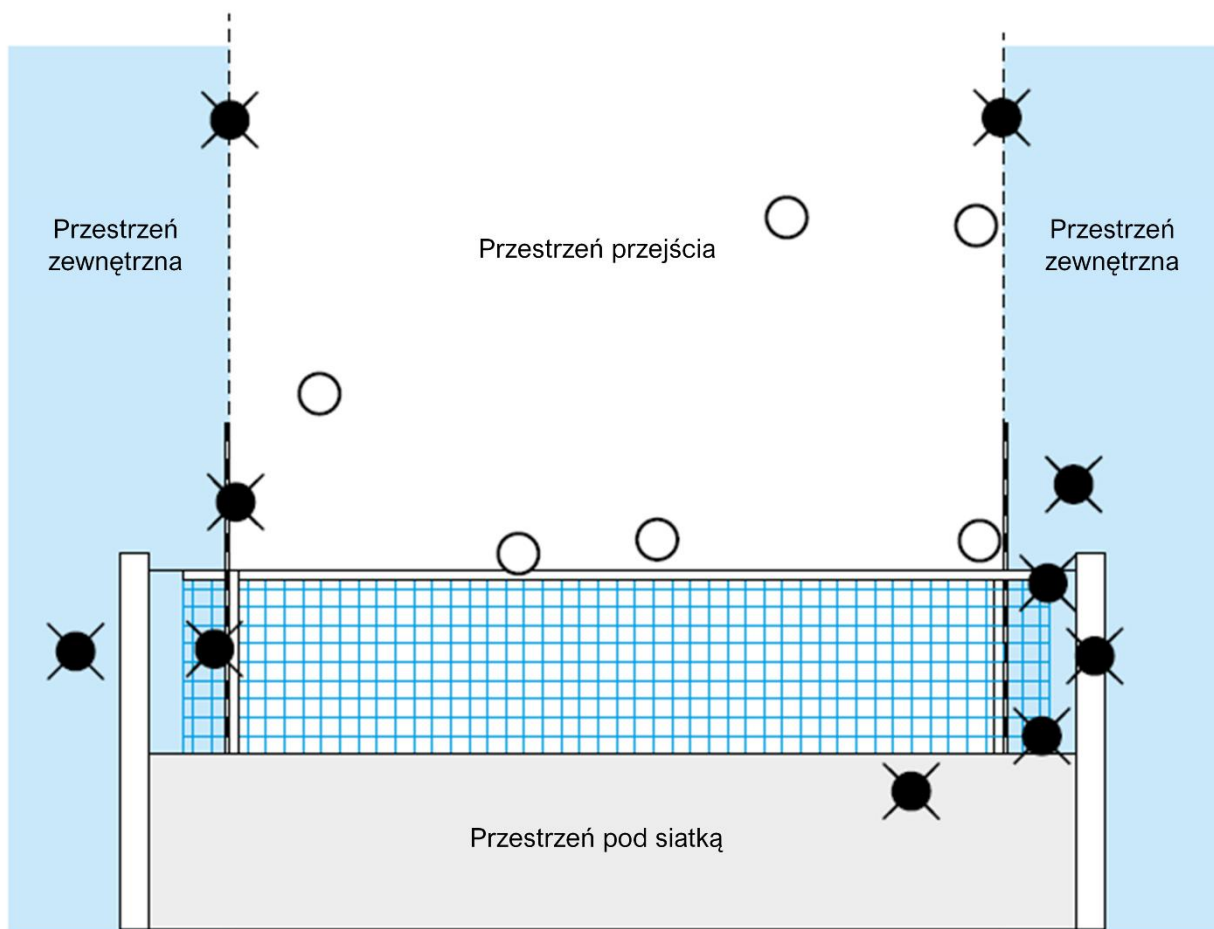
Ś – zawodnik środkowy (środkowy ataku / obrony)

P – zawodnik prawy (prawy ataku / obrony)

L – zawodnik lewy (lewy ataku / obrony)

DIAGRAM 5A: PIŁKA PRZEKACZAJĄCA PIONOWĄ PŁASZCZYZNĘ SIATKI W KIERUNKU BOISKA PRZECIWNIKA

Przepisy: 2.4, 8.4.3, 8.4.4, 8.4.5, 10.1.1, 10.1.2.3, 10.1.3, 24.3.2.7, 29.2.1.3, 29.2.1.7



**DIAGRAM 5B: PIŁKA PRZEKACZAJĄCA PIONOWĄ PŁASZCZYZNĘ SIATKI
W KIERUNKU WOLNEJ STREFY PRZECIWNIKA**

Przepisy: 10.1.2, 10.1.2.2, 24.3.2.7

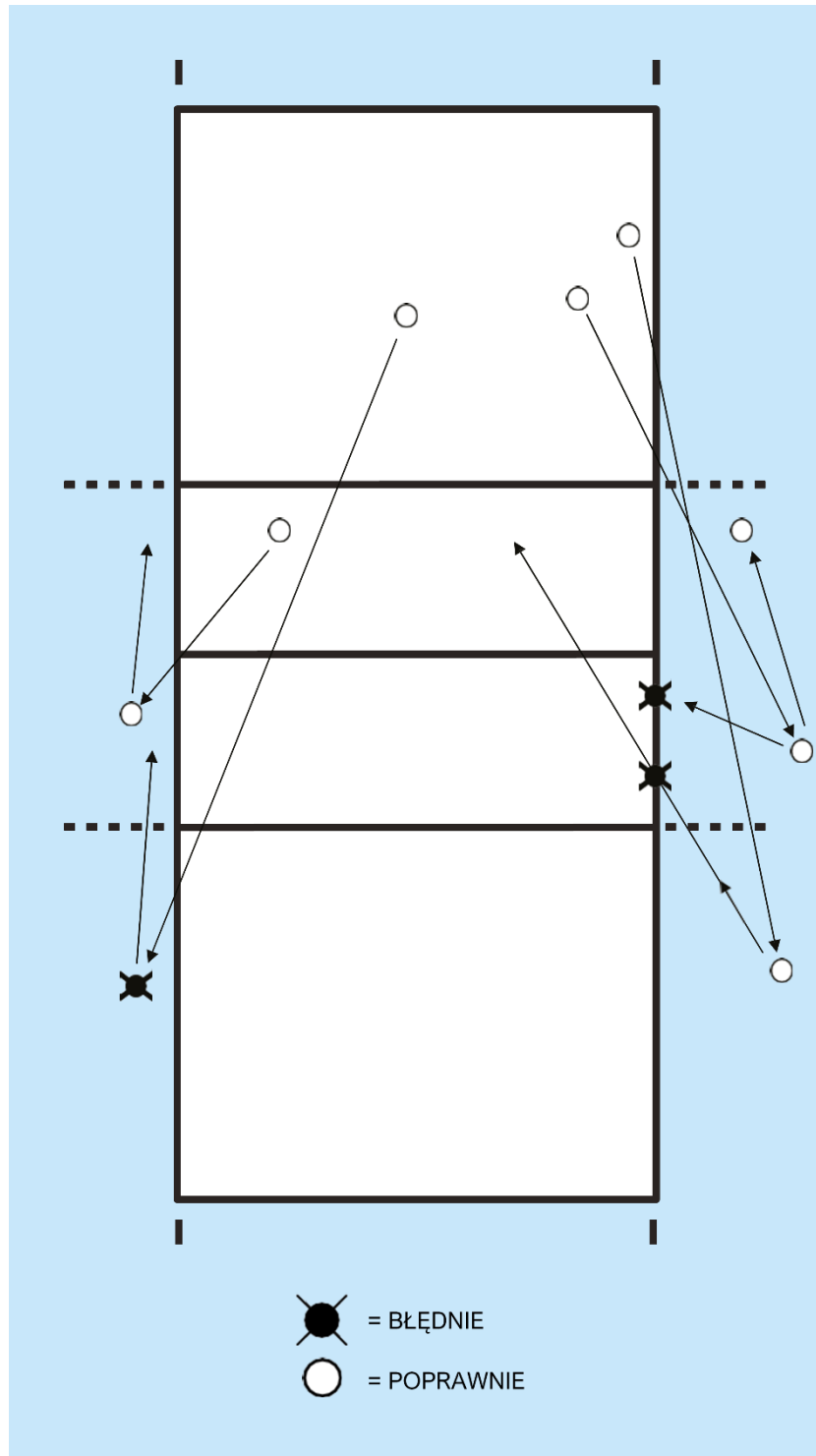


DIAGRAM 6: ZASŁONA ZBIOROWA

Przepisy: 12.5, 12.5.2, 23.3.2.3a

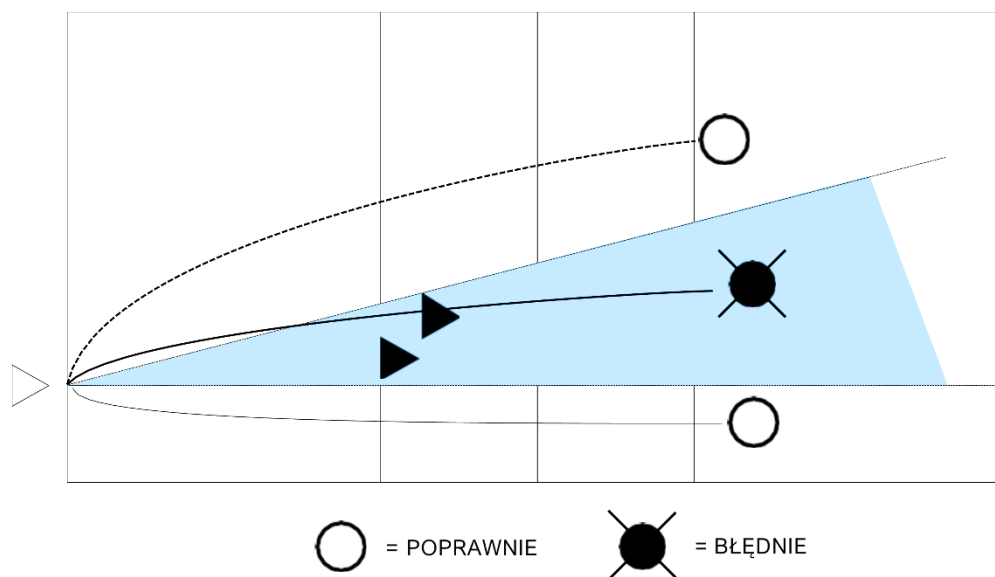
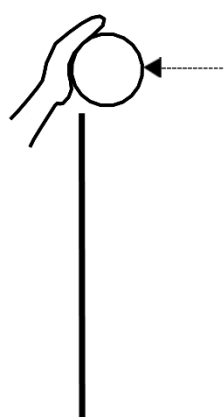


DIAGRAM 7: BLOK SPEŁNIONY

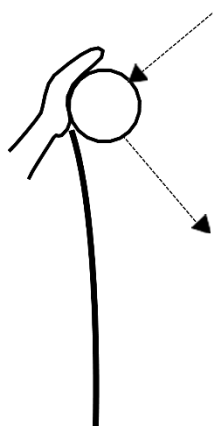
Przepis: 14.1.3



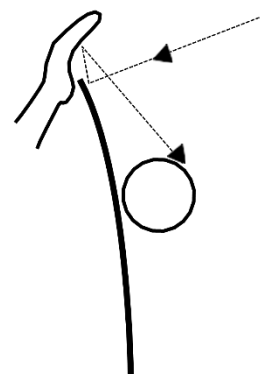
PIŁKA POWYŻEJ
GÓRNEJ KRAWĘDZI
SIATKI



PIŁKA PONIŻEJ
GÓRNEJ KRAWĘDZI
SIATKI



PIŁKA
DOTYKAJĄCA
SIATKI



PIŁKA ODBITA
OD SIATKI

DIAGRAM 8: ATAK ZAWODNIKA LINII OBRONY

Przepis: 13.2.2, 13.2.3, 23.3.2.3d, 24.3.2.4

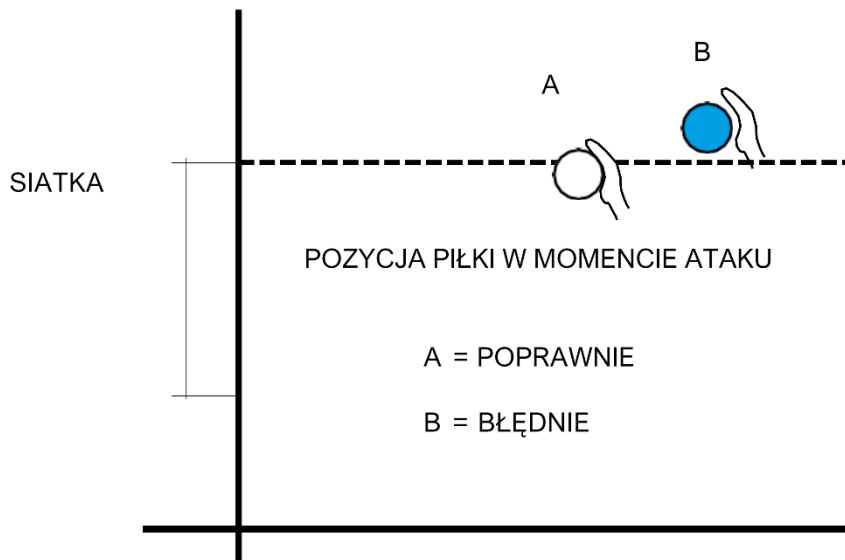
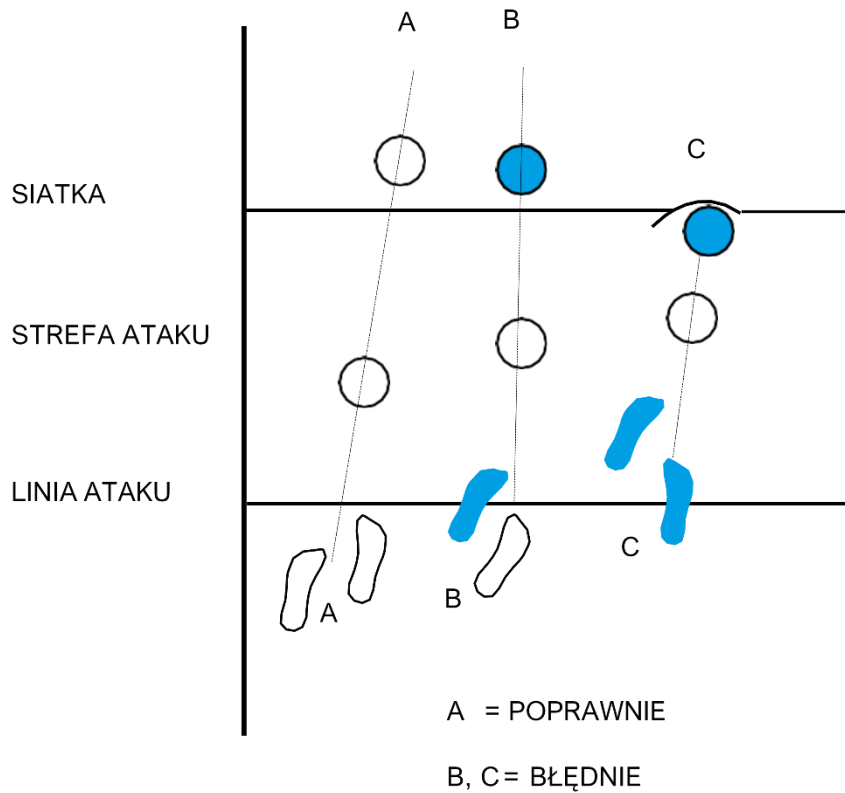


DIAGRAM 9: UPOMNIENIA I SKALA SANKCJI ORAZ ICH KONSEKWENCJE

Przepisy: 16.2, 21.3, 21.4.2

9A: UPOMNIENIA I SANKCJE ZA NIEWŁAŚCIWE ZACHOWANIE

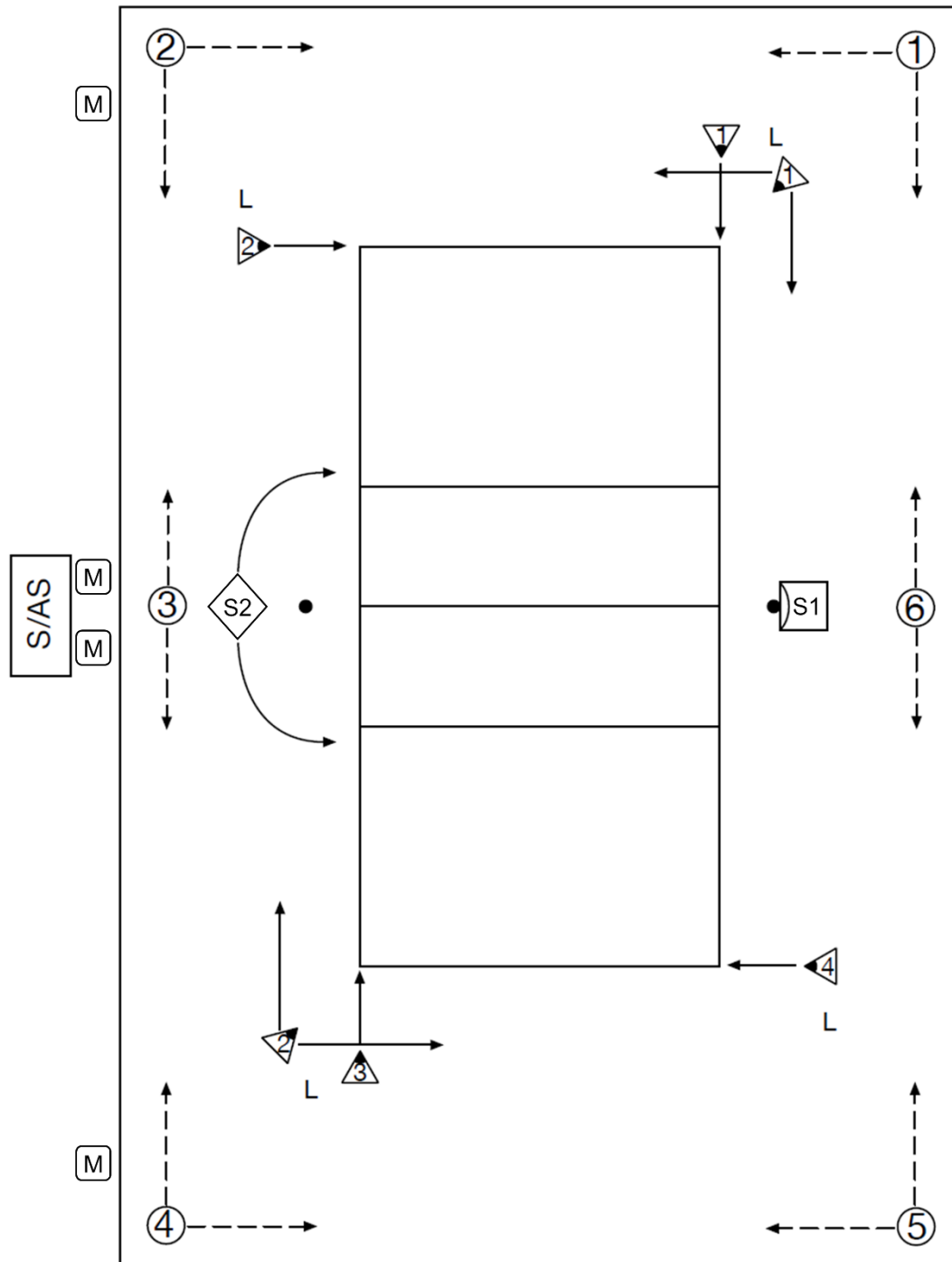
KATEGORIA	WYSTĄPIENIE	SPRAWCA	SANKCJA	KARTKI	KONSEKWENCJE
NIEWŁAŚCIWE ZACHOWANIE	Etap 1	Dowolny członek zespołu	Nie jest sankcją	Brak	Działanie wyłącznie prewencyjne
	Etap 2	Dowolny członek zespołu		Żółta	
	Każde następane	Dowolny członek zespołu	Kara	Jak poniżej	Jak poniżej
ZACHOWANIE GRUBIAŃSKIE	Pierwsze	Dowolny członek zespołu	Kara	Czerwona	Przyznanie punktu i zagrywki zespołowi przeciwnemu
	Drugie	Ten sam członek zespołu	Wykluczenie	Żółta i czerwona trzymane razem	Członek zespołu musi udać się do szatni swojego zespołu do czasu zakończenia trwającego seta
	Trzecie	Ten sam członek zespołu	Dyskwalifikacja	Żółta i czerwona trzymane osobno	Członek zespołu musi udać się do szatni swojego zespołu do czasu zakończenia meczu
ZACHOWANIE OBRAŻLIWE	Pierwsze	Dowolny członek zespołu	Wykluczenie	Żółta i czerwona trzymane razem	Członek zespołu musi udać się do szatni swojego zespołu do czasu zakończenia trwającego seta
	Drugie	Ten sam członek zespołu	Dyskwalifikacja	Żółta i czerwona trzymane osobno	Członek zespołu musi udać się do szatni swojego zespołu do czasu zakończenia meczu
AGRESJA	Pierwsze	Dowolny członek zespołu	Dyskwalifikacja	Żółta i czerwona trzymane osobno	Członek zespołu musi udać się do szatni swojego zespołu do czasu zakończenia meczu

9B: UPOMNIENIA I SANKCJE ZA OPÓŹNIANIE GRY

KATEGORIA	WYSTĄPIENIE	SPRAWCA	SANKCJA	KARTKI	KONSEKWENCJE
OPÓŹNIANIE GRY	Pierwsze	Dowolny członek zespołu	Upomnienie za opóźnianie	Sygnalizacja nr 25 z żółtą kartką	Prewencja – brak kary
	Drugie i każde kolejne	Dowolny członek zespołu	Kara za opóźnianie	Sygnalizacja nr 25 z czerwoną kartką	Przyznanie punktu i zagrywki zespołowi przeciwnemu

DIAGRAM 10: ROZMIESZCZENIE KOMISJI SĄDZIOWSKIEJ I OBSŁUGI POMOCNICZEJ

Przepisy: 3.3, 23.1, 24.1, 27.1, 28.1, 29.1



- S1 = Sędzia Pierwszy
- ◆ S2 = Sędzia Drugi
- S/AS = Sekretarz / Asystent Sekretarza
- ▶ = Sędziowie Liniowi (numery 1-4 lub 1-2)
- ④ = Podający piłki (numery 1-6)
- Ⓜ = Moppersi

DIAGRAM 11: OFICJALNA SYGNALIZACJA SĘDZIOWSKA

Objaśnienie:

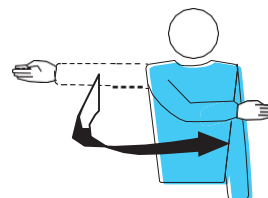
S1 **S2** – Sędzia / sędziowie, którzy obligatoryjnie stosują sygnalizację, zgodnie ze swoimi obowiązkami

S1 **S2** – Sędzia / sędziowie, którzy stosują sygnalizację w sytuacjach szczególnych

1. ZEZWOLENIE NA WYKONANIE ZAGRYWKI

Przepisy: 12.3, 22.2.1.1

Wykonaj ruch ręką zgodnie z kierunkiem zagrywki

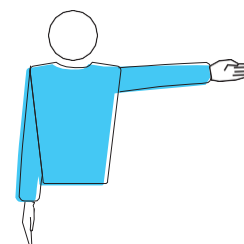


S1

2. WSKAZANIE ZESPOŁU ZAGRYWAJĄCEGO

Przepisy: 22.2.3.1, 22.2.3.2, 22.2.3.4

Wyciągnij rękę w kierunku zespołu, który będzie zagrywać

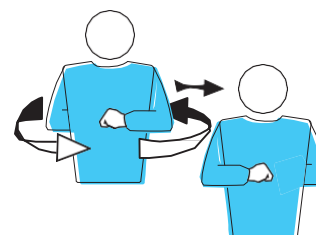


S1 **S2**

3. ZMIANA STRON BOISKA

Przepis: 18.2

Unieś przedramiona przed i za sobą, a następnie wykonaj ruch okrężny wokół tułowia

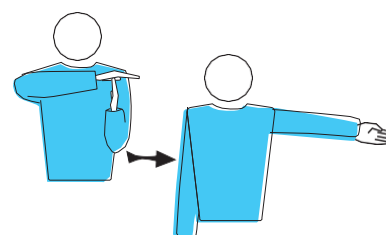


S1

4. PRZERWA NA ODPOCZYNEK

Przepis: 15.4.1

Nakryj jedną dłonią palce drugiej dłoni, trzymając je prostopadle (w kształcie litery T), a następnie wskaż zespół, który zgłosił prośbę o przerwę



S1 **S2**

5. ZMIANA ZAWODNIKÓW

Przepisy: 15.5.1, 15.5.2, 15.8

Wykonaj przed sobą okrężny ruch przedramionami



S1 S2

6A. UPOMNIENIE ZA NIEWŁAŚCIWE ZACHOWANIE

Przepisy: 21.1, 21.6, 23.3.2.2

Pokaż żółtą kartkę



S1

6B. KARA ZA NIEWŁAŚCIWE ZACHOWANIE

Przepisy: 21.3.1, 21.6, 23.3.2.2

Pokaż czerwoną kartkę



S1

7. WYKLUCZENIE

Przepisy: 21.3.2, 21.6, 23.3.2.2

Pokaż obie kartki, trzymając je razem

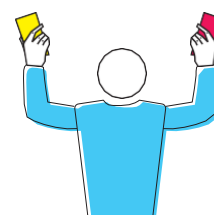


S1

8. DYSKWALIFIKACJA

Przepisy: 21.3.3, 21.6, 23.3.2.2

Pokaż obie kartki, trzymając je oddzielnie w obu dłoniach



S1

9. KONIEC SETA LUB MECZU

Przepisy: 6.2, 6.3

Skrzyżuj przedramiona na klatce piersiowej z otwartymi dłońmi

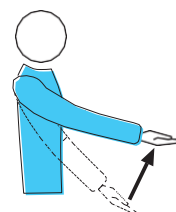


S1 **S2**

10. PIŁKA NIE ZOSTAŁA PODRZUCONA LUB UPUSZCZONA PODCZAS WYKONYWANIA ZAGRYWKI

Przepis: 12.4.1

Unieś wyprostowaną rękę, wewnętrzna część dłoni obrócona do góry



S1

11. PRZEKROCZENIE LIMITU CZASU NA WYKONANIE ZAGRYWKI

Przepis: 12.4.4

Pokaż 8 rozwartych palców

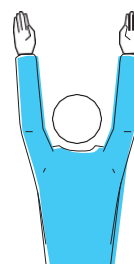


S1

12. BŁĄD BLOKU LUB ZASŁONA

Przepisy: 12.5, 12.6.2.3, 14.6.3, 19.3.1.3, 23.3.2.3 a, g, 24.3.2.4

Podnieś obie ręce pionowo do góry, wewnętrzne części dłoni skierowane do przodu



S1 **S2**

13. BŁĄD USTAWIENIA LUB BŁĄD ROTACJI

Przepisy: 7.5, 7.7, 23.3.2.3 a, 24.3.2.2

Wykonaj okrężny ruch palcem wskazującym



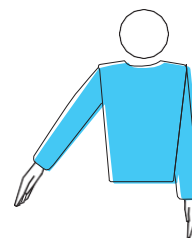
S1 **S2**

14. PIŁKA „W BOISKU”

Przepis: 8.3

Wskaż ręką z otwartą dłonią w kierunku boiska

S1 **S2**

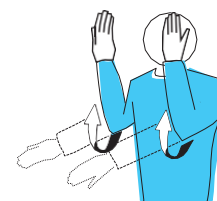


15. PIŁKA „AUTOWA”

Przepisy: 8.4.1, 8.4.2, 8.4.3, 8.4.4, 24.3.2.5, 24.3.2.7, 24.3.2.8

Unieś przedramiona z otwartymi dłońmi pionowo w kierunku ciała

S1 **S2**



16. PIŁKA RZUCONA

Przepisy: 9.2.2, 9.3.3, 23.3.2.3 b

Unieś powoli przedramię z otwartą dłonią skierowaną ku górze

S1



17. PODWÓJNE ODBICIE

Przepisy: 9.3.4, 23.3.2.3 b

Unieś dwa rozwarte palce

S1



18. CZTERY ODBICIA

Przepisy: 9.3.1, 23.3.2.3 b

Unieś cztery rozwarte palce

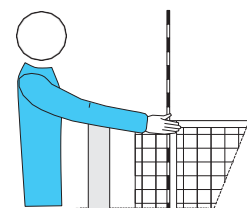
S1



**19. DOTKNIĘCIE SIATKI PRZEZ ZAWODNIKA,
PIŁKA Z ZAGRYWKI DOTYKA SIATKI POMIĘDZY ANTENKAMI I NIE PRZECHODZI PRZEZ
PIONOWĄ PŁASZCZYZNĘ SIATKI**

Przepisy: 11.4.4, 12.6.2.1

Wskaż odpowiednią dłonią właściwą stronę siatki

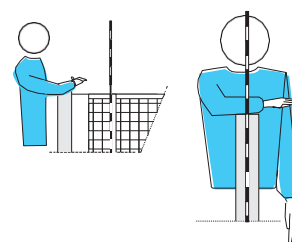


S1 S2

20. SIĘGANIE NAD SIATKĄ

Przepisy: 11.4.1, 13.3.1, 14.3, 14.6.1, 23.3.2.3 c

Umieść przedramię nad siatką z otwartą dłonią skierowaną w dół



S1

21. BŁĄD ATAKU

Przepisy:

- zawodnika linii obrony, Libero lub atak piłki z zagrywki przeciwnika:
13.3.3, 13.3.4, 13.3.5, 23.3.2.3 d, e, 24.3.2.4
- z piłki rozegranej sposobem górnym przez Libero w jego własnej strefie ataku lub jej przedłużeniu:
13.3.6

Wykonaj ruch w dół przedramieniem z otwartą dłonią



S1 S2

**22. WKROCZENIE POD SIATKĄ NA BOISKO PRZECIWNIKA,
PIŁKA PRZEKRACZA CAŁKOWICIE PRZESTRZEŃ POD SIATKĄ,
ZAWODNIK ZAGRYWAJĄCY DOTYKA BOISKA (LINII KOŃCOWEJ),
ZAWODNIK ZNAJDUJE SIĘ POZA SWOIM BOISKIEM W MOMENCIE WYKONANIA ZAGRYWKI**

Przepisy: 8.4.5, 11.2.2, 12.4.3, 23.3.2.3 a, f, 24.3.2.1

Wskaż palcem wskazującym linię środkową lub inną właściwą linię



S1 S2

23. BŁĄD OBUSTRONNY I POWTÓRZENIE WYMIANY

Przepisy: 6.1.2.2, 17.2, 22.2.3.4

Unieś pionowo oba kciuki



S1

24. PIŁKA DOTKNIĘTA

Przepisy: 23.3.2.3b, 24.2.2

Przesuń prostopadłe jedną dłoń po palcach drugiej dłoni trzymanej pionowo

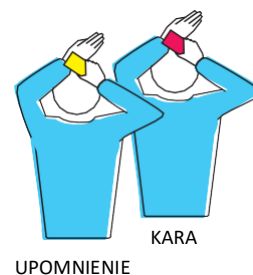


S1

25. UPOMNIENIE ZA OPÓŹNIANIE GRY / KARA ZA OPÓŹNIANIE GRY

Przepisy: 15.11.3, 16.2.2, 16.2.3, 23.3.2.2

Nakryj nadgarstek żółtą kartką (upomnienie)
lub czerwoną kartką (kara)



S1

DIAGRAM 12: OFICJALNA SYGNALIZACJA SĘDZIÓW LINIOWYCH

1. PIŁKA „W BOISKU”

Przepisy: 8.3, 29.2.1.1

Wskaż chorągiewką w dół w kierunku boiska

SL

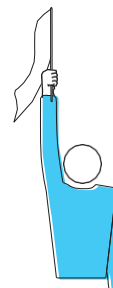


2. PIŁKA „AUTOWA”

Przepisy: 8.4.1, 29.2.1.1

Podnieś chorągiewkę pionowo do góry

SL



3. PIŁKA DOTKNIĘTA

Przepis: 29.2.1.2

Podnieś chorągiewkę i dotknij jej końca drugą dłonią

SL

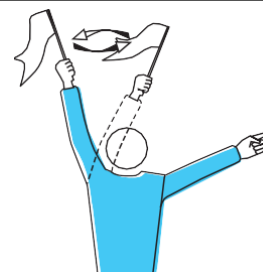


4. BŁĘDY DOT. PRZEKROCZENIA PRZEZ PIŁKĘ PIONOWEJ PŁASZCZYZNY SIATKI POZA PRZESTRZEŃ PRZEJŚCIA, PIŁKA DOTYKA CIAŁA OBCEGO, ZAWODNIK ZAGRYWAJĄCY DOTYKA BOISKA (LINII KOŃCOWEJ), ZAWODNIK ZNAJDUJE SIĘ POZA SWOIM BOISKIEM W MOMENCIE WYKONANIA ZAGRYWKI

Przepisy: 8.4.2, 8.4.3, 8.4.4, 12.4.3, 29.2.1.3, 29.2.1.4, 29.2.1.6, 29.2.1.7

Machaj chorągiewką powyżej głowy, wskazując jednocześnie na antenkę, ciało obce lub właściwą linię

SL



5. OCENA NIEMOŻLIWA

Podnieś i skrzyżuj ramiona i dłonie na wysokości klatki piersiowej

SL



CZĘŚĆ 3. DEFINICJE

KONTROLOWANY OBSZAR ZAWODÓW

Kontrolowany obszar zawodów jest to „korytarz” dookoła boiska i wolnej strefy, który zawiera wszystkie przestrzenie aż do ograniczających barier zewnętrznych lub taśm ograniczających. Patrz Diagram 1a.

STREFY

Obszary wewnątrz pola gry (tj. boiska do gry i wolnej strefy) określone w przepisach gry do spełniania konkretnych funkcji (lub ze specjalnymi ograniczeniami). Zaliczamy do nich: Strefę ataku, Strefę zagrywki, Strefę zmian, Wolną strefę, Strefę obrony i Strefę zastąpień Libero.

POLA

Obszar na podłożu (podłodze) poza wolną strefą, który według przepisów pełni określone funkcje. Dotyczy: Pole rozgrzewki.

PRZESTRZEŃ POD SIATKĄ

Przestrzeń ograniczona w jej górnej części przez dolną część siatki i linkę mocującą ją do słupków, po bokach przez słupki a w dolnej części przez powierzchnię pola gry.

PRZESTRZEŃ PRZEJŚCIA

Przestrzeń przejścia jest wyznaczona przez:

- poziomą górną taśmę siatki,
- antenki i ich przedłużenie,
- sufit.

Piłka musi przejść na BOISKO przeciwnika przez przestrzeń przejścia.

PRZESTRZEŃ ZEWNĘTRZNA

Część pionowej płaszczyzny siatki poza przestrzenią przejścia i przestrzenią pod siatką.

STREFA ZMIAN

Część wolnej strefy, w której przeprowadza się zmiany zawodników.

AKCEPTACJA ODSTĘPSTW FIVB

To pojęcie oznacza, że pomimo istnienia zasad dotyczących standardów oraz specyfikacji sprzętu i urządzeń, pojawiają się sytuacje, w których FIVB może akceptować odstępstwa w celu promocji gry w piłkę siatkową lub testowania nowych warunków.

STANDARDY FIVB

Specyfikacje techniczne lub ograniczenia określone przez FIVB dla producentów sprzętu.

BŁĄD

- a) wykonanie akcji niezgodnie z przepisami gry
- b) naruszenie przepisów gry w inny sposób

KOZŁOWANIE

Kozłowanie to odbijanie piłki o powierzchnię pola gry (zazwyczaj jako przygotowanie do podrzucenia piłki i wykonania zagrywki). Inne czynności przygotowawcze mogą obejmować m.in. przekładanie piłki z ręki do ręki.

PODAWACZE PIŁEK

Personel mający za zadanie utrzymywanie płynności gry poprzez podawanie piłki do zagrywającego pomiędzy wymianami.

MOPPERSI

Personel mający za zadanie utrzymywanie parkietu w czystości i suchości, o ile to konieczne po każdej wymianie przy użyciu małych ręczników.

PUNKT PO KAŻDEJ WYMIANIE

System zdobywania punktów zawsze kiedy tylko wymiana zostanie wygrana.

PRZERWA

Czas pomiędzy setami. Zmiana stron boiska w 5-tym (decydującym) secie nie jest traktowana jako przerwa.

PONOWNE WYZNACZENIE LIBERO

Działanie, dzięki któremu zawodnik Libero, który nie może kontynuować gry, bądź który został zgłoszony przez zespół jako „niezdolny do gry”, może zostać zastąpiony przez innego zawodnika (za wyjątkiem zawodnika, którego zastępował) nie przebywającego na boisku, w momencie ponownego wyznaczania.

ZASTĄPIENIE

Działanie, podczas którego zawodnik ustawienia początkowego opuszcza boisko a którykolwiek z zawodników Libero (jeżeli zespół posiada więcej niż jednego Libero) zajmuje jego miejsce na boisku. Obejmuje to także przypadek zamiany Libero za Libero. Zawodnik ustawienia początkowego może następnie zastąpić na boisku któregoś z Libero. Między dwoma zastąpieniami z udziałem Libero musi zostać rozegrana wymiana zakończona.

WPŁYW NA GRĘ PRZECIWNIKA

Każda akcja stwarzająca przewagę nad przeciwnikiem lub każda akcja, która przeszkadza przeciwnikowi w próbie gry piłką.

O-2 BIS

Oficjalny formularz FIVB, na którym dokonuje się zgłoszenia zawodników i członków zespołu. Formularz ten należy przedstawić podczas odprawy technicznej przed zawodami.

CIAŁO OBCE

Przedmiot bądź osoba poza boiskiem lub blisko granicy wolnej przestrzeni nad polem gry wpływająca na lot piłki. Przykładowo: oświetlenie nad polem gry, stanowisko sędziego, sprzęt TV, stolik sekretarza i słupki siatki. Do Ciał Obcych nie zaliczamy antenek z uwagi na fakt, że traktowane są one jako element siatki.

ZMIANA ZAWODNIKÓW

Procedura, dzięki której zawodnik (inny niż Libero) opuszcza boisko, a w jego miejsce wchodzi zawodnik rezerwowi.

PIERWSZE ODBICIE ZESPOŁU

Są cztery przypadki, w których zagranie jest traktowane jako pierwsze odbicie zespołu:

- odbiór zagrywki,
- odbiór ataku ze strony przeciwnika,
- odbiór piłki odbitej przez blok własnego zespołu,
- odbiór piłki odbitej od bloku przeciwnika.

CEREMONIAŁ ZAWODÓW

Szereg działań wykonywanych przed rozpoczęciem meczu, w tym: losowanie, rozgrzewka, prezentacja zespołów oraz sędziów, opisanych w szczegółowych wytycznych dla danych zawodów.

SKOROWIDZ

Asystent sekretarza	43	Obowiązki	44-43
Miejsce sędziego	43	Sędzia Drugi	39-41
Obowiązki	43	Miejsce sędziego	39
Atak	23, 50	Obowiązki	40-41
Błędy ataku	24	Uprawnienia	39-40
Charakterystyka ataku	23	Sędzia Pierwszy	38-38
Ograniczenia dotyczące ataku	24, 51	Miejsce sędziego	38
Blok	24, 52	Obowiązki	39
Blok i kolejne odbicia zespołu	25	Uprawnienia	38
Blokowanie po stronie przeciwnika	25	Sędziowie Liniowi	44
Blokowanie zagrywki	25	Miejsce sędziów	44
Błędy bloku	25	Obowiązki	44
Dotknięcie piłki w bloku	25	Siatka i słupki	8, 48
Błąd ustawienia	17	Antenki	8
Błędy zagrywki i błędy ustawienia	23	Słupki	9
Gra piłką	18-19, 59	Struktura	8
Błędy w grze piłką	19, 59	Taśmy boczne	8
Charakterystyka odbicia piłki	19	Wysokość siatki	8
Odbicia piłki przez zespół	18-19, 59	Strefy i pola	7, 54, 63
Komisja sędziowska	37, 53	Struktura gry	13-14
Skład	37	System podawania piłek	9, 55
Sposób sędziowania (procedury)	37-38	Sytuacje w grze	18-19
Kontuzja	29	Temperatura	7
Linie boiska	6-7	Ustawienie początkowe zespołu	15-16
Losowanie	14-15	Ustawienie w czasie gry	16, 49
Niewłaściwe zachowanie niepodlegające sankcjom	34	Walkower	14
Niewłaściwe zachowanie podlegające sankcjom	34	Wygranie meczu	14
Kartki do sygnalizowania sankcji	36, 57	Wygranie seta	14
Skala sankcji	35	Wymagania dotyczące zachowania	34
Stosowanie sankcji za niewłaściwe zachowanie	35	Fair play	34
Oficjalna sygnalizacja	44, 56-62	Zachowanie sportowe	34
Opóźnianie gry	29	Wymiana i wymiana zakończona	14
Rodzaje opóźnień gry	29	Wyposażenie dodatkowe	9
Sankcje za opóźnianie gry	29, 61	Wyposażenie zawodnika	11, 31
Osoby prowadzące zespół	12	Zagrywka	22
Kapitan zespołu	12	Kolejność zagrywek	22
Trener	12-13	Pierwsza zagrywka w secie	22
Oświetlenie	7-8	Wykonanie zagrywki	22
Piłka „autowa”	18	Zasłona	22-23, 52
Piłka „w boisku”	18	Zawodnik Libero	30-33
Piłka poza grą	18	Akcje z udziałem Libero	31-32
Piłka przy siatce	20	Nieregulaminowe zastąpienie z udziałem Libero	32
Piłka dotykająca siatki	20	Ponowne wyznaczenie Libero	31-33
Piłka w siatce	20	Wyposażenie	31
Przejście piłki nad siatką	20, 50-51	Wyznaczenie Libero	30-31
Piłka w grze	18	Zastępowanie zawodników	31-32, 64
Piłki	9	Zawodnik przy siatce	20
Charakterystyka	9	Błędy zawodnika przy siatce	21
Podobieństwo piłek	9	Kontakt z siatką	21
Pole gry	6	Przejście pod siatką	21
Powierzchnia pola gry	6	Sięganie nad siatką na stronę przeciwnika	20
Wymiary	6	Zdobycie punktu	13
Prośby nieuzasadnione	28	Zespoły	9-10
Przerwy i zmiana stron boiska	30, 56	Rozmieszczenie zespołu	10
Przerwy na odpoczynek	26	Skład zespołu	9-10
Przerwy w grze	25-26	Zespół zdekompletowany	14, 27
Liczba regulaminowych przerw w grze	26	Zewnętrzne zdarzenie wpływające na grę	29
Prośba o regulaminowe przerwy w grze	26	Zmiana narzucona	27
Sekwencje przerw	26	Zmiana nieregulaminowa	27
Rotacja zawodników	17	Zmiana w następstwie wykluczenia lub dyskwalifikacji	27
Rozgrzewka	15	Zmiana zawodników	26-27
Sekretarz	42-43	Ograniczenia dotyczące zmian	27
Miejsce sędziego	42	Procedura zmiany	28