



**POLSKA
SIATKÓWKA**

**MISTRZ
ŚWIATA**

2018 | 2014 | 1974

WYTYCZNE I INSTRUKCJE SĘDZIOWANIA

Edycja 2024

WSTĘP

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

Komisja Sędziowska i Przepisów Gry FIVB apeluje do wszystkich sędziów biorących udział w zawodach piłki siatkowej, aby dokładnie zapoznali się z oficjalnymi Przepisami Gry (2021-2024¹), a także niniejszymi Wytycznymi i instrukcjami sędziowania, Księgą Przypadków oraz dokumentami ze strony internetowej FIVB, aby uczynić grę żywszą i unikać przerw w grze. FIVB wraz z Komisją Sędziowską i Przepisów Gry FIVB są przekonane, że wszyscy sędziowie mają opanowane i wiedzą jak stosować Przepisy Gry, dlatego nie jest konieczne, skupianie się szczegółowo na przepisach. Głównym celem tego dokumentu jest ujednolicenie, najbardziej jak to możliwe, kryteriów sędziowania i interpretowania niektórych przepisów oraz ich właściwego stosowania w praktyce.

Pomimo, że ten dokument jest przygotowany i adresowany do sędziów międzynarodowych, wskazane jest by pozostali sędziowie również zapoznali się z niniejszym dokumentem. Jeśli zajdzie potrzeba szczegółowego wyjaśnienia zastosowania lub interpretacji Przepisów Gry, każdy sędzia międzynarodowy może przesłać do FIVB maila (volleyball.referee@fivb.com) zawierającego opis sytuacji i propozycję jej rozwiązania. Wszystkie takie przypadki zostaną poddane analizie, a oficjalna interpretacja, o ile będzie to konieczne, zostanie podana w oficjalnych dokumentach sędziowskich.

W roku 2024 kontynuuje się ideę płynnego sędziowania: czyli jak najmniejszego interweniowania w grę, by zwiększyć widowiskowość meczu. Pod pojęciem „płynnego sędziowania” należy rozumieć wkład sędziów w **zapobieganiu** sztucznym sporom, opóźnieniom i przerwom w meczu. Sędziowie muszą rozumieć, że umiejętne stosowanie Przepisów Gry jest jednym z elementów widowiska oglądanego i uwielbianego przez miliony ludzi na całym świecie.

W tej sytuacji, dobry sędzia pomaga pozostając w tle zawodów, pełniąc rolę drugoplanową. Słaby sędzia będzie przeszkadzał w grze, usiłując odegrać pierwszoplanową rolę w widowisku „doszukując się” błędów. Musi nagradzać zawodników i zespoły za spektakularne i ekscytujące akcje w duchu Przepisów Gry. Ponadto ważne jest, aby sędzia międzynarodowy utrzymywał dobrą relację z zawodnikami, trenerami itp. oraz aby jego zachowanie było wzorcowe. Podczas meczu musi być w stanie odróżnić normalne ludzkie wyrażanie emocji wywołane stresem meczu i świadome niesportowe zachowanie. Aby mecze rozgrywane były w dobrej atmosferze, nigdy nie powinien karać za spontaniczne zachowania. Należy zezwolić zespołom na rozsądne i właściwe okazywanie emocji, takich jak wstawanie i celebrowanie wygranej wymiany, motywowanie do dalszej gry, itp. Jednak świadome negatywne zachowania lub niewłaściwe gesty w stosunku do przeciwnika lub protesty przeciwko decyzji sędziego są surowo zabronione i będą sankcjonowane.

W rozgrywkach na terytorium Polski oficjalnym językiem komunikacji jest język polski.²

¹ W oryginalnej wersji Wytycznych i instrukcji sędziowania w wersji angielskiej (Edycja 2024) jest błędna wersja Przepisów Gry (2022-2024)

² Uzupełnienie oryginalnej (ang.) wersji treści Wytycznych (...) na podstawie decyzji WS PZPS

ANALIZA PRZEPISÓW

Przepis 1 – Pole gry

1. Dwa dni przed zawodami Komisja Sędziowska, będąca częścią Komisji Zawodów, razem z sędziami, musi sprawdzić wymiary oraz jakość linii wyznaczających boisko. W przypadku korzystania z systemu challenge, dokładne wymiary są bardzo istotne. Weryfikacja musi nastąpić przed kalibracją kamer systemu challenge. W przypadku, gdy nie ma Komisji Zawodów, a sędziowie zauważą jakąkolwiek niezgodność, są zobowiązani zgłosić to natychmiast do organizatora zawodów i dopilnować usunięcia tych niezgodności. W szczególności należy zweryfikować:
 1. czy linie mają dokładnie 5 cm szerokości (nie mniej i nie więcej)
 2. długość linii i przekątnych (12,73 m/41'9" każda) po obu stronach boiska
 3. czy kolor linii kontrastuje z kolorem boiska i wolnej strefy
2. Należy sprawdzić czy wolna strefa dla światowych i oficjalnych zawodów FIVB ma wymiar dokładnie 6,5 m za liniami końcowymi aż do band reklamowych (Przepis 1.1) oraz 5 m za liniami bocznymi (do stolika sekretarza lub do band reklamowych). Należy pamiętać, że ławki rezerwowych muszą być ustawione nieco dalej od boiska niż stolik sekretarza, aby wolna strefa miała dokładnie 5 m.
3. Przed meczem sędzia pierwszy musi sprawdzić, czy na boisku nie ma mokrych plam oraz żadnych nieprawidłowości (wybrzuszenia i nierówności na powierzchni, niedoklejone banery reklamowe, itp.), które należy naprawić.

Przepis 2 – Siatka i słupki

1. Ze względu na elastyczność siatki, sędzia pierwszy powinien sprawdzić, czy jest ona prawidłowo naciągnięta. Można to sprawdzić rzucając piłką w siatkę. Piłka musi odbić się od prawidłowo naciągniętej siatki. Jeżeli siatka posiada wybrzuszenia, nie powinna być użyta i musi zostać naprawiona.

Pionowa płaszczyzna siatki musi być prostopadła do powierzchni pola gry i wzdłuż osi linii środkowej.

Antenki muszą być umieszczone na pozycji 4 po przeciwnych stronach siatki nad zewnętrzną krawędzią linii bocznych (diagram 3), tak aby każda strona boiska była identyczna. Przed rozpoczęciem oficjalnej rozgrzewki na siatce sędziowie muszą sprawdzić, czy antenki i taśmy boczne są właściwie przymocowane do siatki.
2. Nie można rozpocząć meczu, jeśli siatka i/lub którakolwiek z taśm bocznych jest rozerwana (patrz Przepis 10.3.2).
3. Sędzia drugi musi zmierzyć wysokość siatki przed losowaniem, przy użyciu specjalnie do tego przygotowanego przymiaru (najlepiej wykonanego z metalu). Przymiar powinien posiadać oznaczoną wysokość 243/245 cm i 224/226 cm odpowiednio dla mężczyzn i kobiet. Sędzia pierwszy musi towarzyszyć sędziemu drugiemu, aby nadzorować i potwierdzić zmierzoną wysokość podczas pomiaru.
4. Podczas meczu (a w szczególności na początku każdego seta), sędziowie liniowi (o ile są) muszą sprawdzać, czy taśmy boczne siatki są umieszczone dokładnie prostopadle w stosunku do podłoża i dokładnie nad liniami bocznymi boiska do gry oraz czy antenki są na zewnętrznej krawędzi taśm bocznych. Jeżeli tak nie jest, należy je natychmiast poprawić.

5. Przed rozpoczęciem oficjalnej rozgrzewki na siatce oraz podczas meczu sędziowie muszą kontrolować, czy słupki i stanowisko sędziego nie stwarzają żadnego zagrożenia dla zawodników (np. mają wystające części w pobliżu naciągu, mikrofony, linki mocujące słupki itp.). W przypadku wykrycia niebezpiecznych elementów, stanowiących ryzyko kontuzji, sędziowie powinni poprosić organizatorów o ich usunięcie lub zabezpieczenie.
6. Wyposażenie dodatkowe stanowią: ławki zespołów, stół sekretarza, dwa elektryczne sygnalizatory z czerwonymi/żółtymi lampami (jeden elektryczny sygnalizator w pobliżu każdego trenera) w celu zgłaszania próśb o regulaminowe przerwy w grze (jeśli tablety nie są używane), stanowisko sędziego pierwszego, przymiar do pomiaru wysokości siatki, ciśnieniomierz, pompka, termometr, higrometr, stojak na 6 piłek meczowych, przynajmniej 8 chłonnych ręczników (40 x 40 cm lub 40 x 80 cm) dla szybkich moppersów oraz dwie kamizelki dla Libero. Dla światowych i oficjalnych zawodów FIVB, na stole sekretarza powinien być zainstalowany sygnalizator lub sygnalizator z systemu protokołu elektronicznego, do zgłaszania błędów rotacji, błędów Libero i próśb o zmianę zawodników.
7. Organizator musi również zapewnić dwie rezerwowe antenki oraz zapasową siatkę, które powinny być umieszczone pod stołem sekretarza lub w pobliżu boiska.
8. Dla światowych i oficjalnych zawodów FIVB, na stole sekretarza wymagana jest tablica elektroniczna, jak również ręczna tablica wyników (lub tablica z systemu protokołu elektronicznego). Uwaga: nawet jeśli tablica z systemu protokołu elektronicznego jest używana, ręczna tablica wyników musi być wciąż dostępna na wypadek technicznej awarii.

Przepis 3 – Piłka

1. Stojak na piłki (najlepiej metalowy) jest niezbędny w pobliżu stołu sekretarza, na którym umieszcza się 6 piłek meczowych (5 piłek do gry + 1 piłkę rezerwową). Jeżeli wymagana jest większa liczba piłek, zostaną one umieszczone w koszach za bandami reklamowymi obu stref zagrywki.
2. Przed rozpoczęciem meczu sędzia drugi przejmuje kontrolę nad wszystkimi piłkami, które będą używane podczas meczu i sprawdza, czy wszystkie z nich posiadają takie same właściwości (kolor, obwód, wagę oraz ciśnienie).
3. Tylko piłki atestowane przez FIVB (typ i oznaczenie jest zależne od decyzji dla danych rozgrywek i ustalone w wytycznych dla danych zawodów (Playbook) mogą być używane podczas gry. Sędziowie muszą sprawdzić czy piłki posiadają oznakowanie FIVB, w przeciwnym wypadku, nie mogą rozpocząć meczu, chyba że zgodę na to wyrazi Delegat Techniczny.
4. System pięciu piłek – podczas meczu:

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

Przed rozpoczęciem meczu, każdy z podawaczy piłek na pozycjach 1, 2, 4 i 5 otrzyma piłkę od sędziego drugiego, który piątą piłkę powinien podać zagrywającemu przed pierwszym i decydującym setem.

Podczas meczu, gdy piłka jest poza grą:

- 4.1. jeżeli piłka jest poza boiskiem do gry, musi być przejęta przez najbliższego podawczą piłkę i natychmiast potoczona do podawacza piłek, który ostatnio podał piłkę zawodnikowi zagrywającemu,
- 4.2. piłka jest toczona po podłodze (nie rzucana) pomiędzy podawaczami piłek, kiedy piłka jest poza grą, najlepiej nie po stronie boiska, gdzie znajduje się stół sekretarza,
- 4.3. jeżeli piłka jest na boisku, najbliższy zawodnik musi natychmiast usunąć ją z boiska przez najbliższą linię wyznaczającą boisko do gry,
- 4.4. w momencie, gdy piłka jest poza grą, podawacze piłek na pozycjach nr 1 lub 2, albo 4 lub 5 muszą podać zawodnikowi zagrywającemu piłkę tak szybko, jak to możliwe, aby kolejna zagrywka mogła zostać wykonana bez żadnego opóźnienia,
- 4.5. w przypadku specjalnych wymogów dot. COVID-19 lub wymogów dla światowych i oficjalnych zawodów FIVB, system pięciu piłek lub liczba podawaczy mogą zostać zmienione/zredukowane, podobnie jak sposób zbierania, dostarczania i dezynfekcji piłek. Szczegóły zostaną opisane w wytycznych dla danych zawodów (Playbook).

Przepis 4 – Zespoły

1. Zespół może składać się maksymalnie z 17 osób, w tym do 12 zawodników, wśród nich do 2 zawodników Libero i **5 członków sztabu**. Pięciu członków sztabu uprawnionych do przebywania na ławce rezerwowych to: trener, maksymalnie dwóch asystentów trenera, lekarz i jeden fizjoterapeuta.

Maksymalnie 5 członków sztabu jest wskazywanych przez trenera, pod warunkiem, że zostali wymienieni na druku O2-bis.

Jedyną różnicą dotyczącą światowych i oficjalnych seniorskich zawodów FIVB jest to, że w protokole może być wpisanych maksymalnie 14 zawodników, biorących udział w meczu.

Kierownik i dziennikarz zespołu nie mogą siedzieć na lub za ławką w kontrolowanym obszarze zawodów. W światowych i oficjalnych zawodach FIVB lekarz i fizjoterapeuta zespołu muszą być członkami delegacji, zatwierdzonymi uprzednio przez FIVB.

Jednakże w światowych i oficjalnych zawodach FIVB, jeżeli nie są oni uwzględnieni jako członkowie zespołu uprawnieni do przebywania na ławce zespołu, mogą interweniować wyłącznie na wezwanie sędziów w razie nagłego wypadku, któremu uległ zawodnik. Fizjoterapeuta (nawet jeśli nie jest uprawniony do przebywania na ławce zespołu) może uczestniczyć w rozgrzewce zespołu, ale tylko do momentu rozpoczęcia oficjalnej rozgrzewki na siatce. Oficjalne regulacje w tym zakresie można znaleźć w szczegółowych wytycznych dla danych zawodów (Playbook). Sędziowie muszą sprawdzić przed meczem (w trakcie protokołu przedmeczowego) liczbę osób uprawnionych do przebywania na ławce zespołu lub pozostających w polach rozgrzewki.

Członkowie zespołu biorący udział w oficjalnej rozgrzewce powinni przebywać głównie po swojej stronie boiska. Tylko 5 członków sztabu zespołu i zawodnicy wpisani do protokołu mogą uczestniczyć podczas całej rozgrzewki. Dodatkowi trenerzy mogą

brać w niej udział, ale tylko do momentu rozpoczęcia oficjalnej rozgrzewki na siatce. Ze względów bezpieczeństwa dopuszczalne jest przebywanie po stronie boiska przeciwnika, ale jedynie w pobliżu siatki, nie przeszkadzając zawodnikom zespołu przeciwnego i wyłącznie, aby zapobiec zdarzeniom z udziałem piłek.

2. Dla światowych i oficjalnych zawodów FIVB, wytyczne dla danych zawodów określają, w jaki sposób można wybrać 12/14 zawodników zespołu na każdy mecz. Zawodnicy muszą mieć ten sam numer na koszulce podczas każdego meczu. W przypadku, gdy do gry zgłoszonych jest więcej niż 12 zawodników, w protokole zawodów obowiązkowo musi być wpisanych dwóch zawodników Libero. Wytyczne dla danych zawodów (Playbook) określają, który system będzie stosowany.
3. Podczas oficjalnych meczów lub turniejów międzynarodowych, identyfikacja zawodników powinna być przeprowadzona przez Komisję Zawodów. Jednakże, jeśli obowiązuje specjalny regulamin uczestnictwa i nie ma Komisji Zawodów, sędzia pierwszy, zgodnie z tym regulaminem, musi zweryfikować zawodników. Zawodnicy wyłączeni przez specjalny regulamin uczestnictwa nie mogą brać udziału w grze. W przypadku rozbieżnych opinii, sędzia pierwszy wpisuje swoją decyzję do protokołu zawodów lub dodatkowego raportu. Podczas oficjalnych meczów międzynarodowych, może poprosić o decyzję właściwego Delegata Technicznego.
4. Trener oraz kapitan zespołu (którzy sprawdzają i podpisują protokół zawodów lub listę zawodników w protokole elektronicznym) są odpowiedzialni za zidentyfikowanie zawodników wpisanych do protokołu zawodów.
5. Sędzia pierwszy musi zweryfikować stroje zespołów. Jeśli zauważy jakieś nieprawidłowości w strojach zawodników czy też dodatkowych członków zespołu, zobowiązany jest poinformować o tym Delegata Technicznego i postępować zgodnie z jego wytycznymi, unikając dyskusji z członkami zespołu na temat tych nieprawidłowości. Stroje zespołu muszą wyglądać jednolicie. Jeśli to możliwe, koszulki muszą być włożone w spodenki, a jeśli to konieczne, należy grzecznie poprosić zawodników o ich włożenie w spodenki – szczególnie na początku meczu i każdego seta.³ Taliowane koszulki, które nie mogą być włożone w spodenki, zawsze są akceptowane.
Kapitan zespołu oznaczony taśmą (8 x 2 cm) powinien mieć podkreślony numer na jego klatce piersiowej, w sposób wyraźnie widoczny podczas całego meczu. Sędziowie powinni to sprawdzić przed rozpoczęciem meczu.
6. Jeśli dwa zespoły pojawiają się w strojach tego samego koloru, zespół wpisany na pierwszej pozycji w oficjalnym komunikacie zawodów, powinien zmienić strój. Sędziowie muszą zwrócić się do Delegata Technicznego z prośbą o decyzję.
7. Sztab trenerski musi stosować się do jednej z następujących opcji ubioru przez cały mecz:
 - 7.1. wszyscy są ubrani w dres i koszulki polo tego samego koloru i wzoru lub
 - 7.2. wszyscy są ubrani w marynarkę, koszulę z kołnierzykiem, krawat (dla mężczyzn) oraz wizytowe spodnie tego samego koloru i wzoru, za wyjątkiem fizjoterapeuty, który może nosić dres i koszulkę polo.

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

³ Nie dotyczy rozgrywek organizowanych przez PZPS i PLS

8. W odpowiednim czasie przed meczem, sędziowie muszą przeprowadzić staranną kontrolę numerów zawodników z numerami określonymi w składzie zespołu w protokole zawodów. W ten sposób można wykryć nieprawidłowości, których późniejsze wykrycie mogłoby zakłócić przebieg meczu. Wymaga to (zgodnie z Przepisami Gry 2021-2024⁴), aby zawodnicy byli ubrani w stroje meczowe przez cały ceremoniał zawodów⁵ oraz oficjalną rozgrzewkę na siatce (Przepis 7.2.3).

Przepis 5 – Osoby prowadzące zespół

1. Sędzia pierwszy musi zidentyfikować grającego kapitana oraz trenera zespołu i tylko oni są uprawnieni do interweniowania podczas meczu. Sędziowie muszą wiedzieć podczas całego meczu, kto jest grającym kapitanem w każdym zespole.
2. W trakcie meczu sędzia drugi musi kontrolować czy zawodnicy rezerwowi siedzą na ławce zespołu lub przebywają w polu rozgrzewki. Zawodnicy w polu rozgrzewki nie mogą używać piłek w trakcie setów, ale mogą używać przyrządów do własnej rozgrzewki (np. gumy, taśmy rozciągające).
3. Jeżeli grający kapitan zwróci się do sędziów z prośbą o wyjaśnienie zastosowanych Przepisów Gry, sędzia pierwszy musi to zrobić i, jeśli to konieczne, nie tylko powtórzyć sygnalizację, ale także krótko wyjaśnić (prostymi słowami w języku angielskim – dla zawodów międzynarodowych FIVB) swoją decyzję, przy zastosowaniu terminologii stosowanej w Przepisach Gry. Grający kapitan, w imieniu swojego zespołu, ma prawo prosić sędziów tylko o wyjaśnienie podjętej decyzji lub interpretacji zastosowanych przez sędziów Przepisów Gry.
4. Trener nie ma prawa podważać lub protestować przeciwko decyzjom podjętym przez komisję sędziowską. Trenerzy mogą prosić o regulaminowe przerwy w grze (przerwy na odpoczynek lub na zmianę zawodników) i jeżeli na tablicy wyników liczba regulaminowych przerw w grze i/lub wynik nie są widoczne lub są błędne, mogą zapytać o to sekretarza, gdy piłka jest poza grą.
5. Zgodnie z Przepisami Gry trener nie ma prawa przeszkadzać w grze lub pracy komisji sędziowskiej (sędziom prowadzącym oraz sędziom liniowym), ani wchodzić na boisko. Niemniej jednak zaleca się, aby sędzia drugi nie ignorował trenerów, którzy zwracają się do niego z szacunkiem, prosząc o wyjaśnienie zaistniałej sytuacji na boisku. Zawsze, gdy jest to konieczne, krótka i precyzyjna odpowiedź dla trenera może zapobiec dalszym protestom i sankcjom. Jest to część "płynnego sędziowania" (tzw. smooth refereeing) meczu siatkówki, z zachowaniem zdrowego rozsądku i dobrej atmosfery.
6. Gdy ławki zespołów znajdują się za sędzią pierwszym w nowym układzie boiska, **trener nie może przeszkadzać w pracy sędziemu pierwszemu poprzez kwestionowanie jego/jej decyzji, zbliżanie się do stanowiska sędziego (granicą jest strefa zmian), ani zadawanie pytań lub zgłaszanie uwag z jakiegokolwiek powodu.** Jeśli tak się stanie, sędzia pierwszy natychmiast **nakłada sankcję za niewłaściwe zachowanie.** Jakiegokolwiek pytanie lub prośba trenera musi być kierowana do sędziego trzeciego.

⁴ W oryginalnej wersji Wytycznych i instrukcji sędziowania w wersji angielskiej (Edycja 2024) jest błędna wersja Przepisów Gry (2022-24)

⁵ Nie dotyczy rozgrywek organizowanych przez PZPS i PLS

Przepis 6 – Zdobycie punktu, wygranie seta i meczu

Jeśli wymiana zostaje przerwana w wyniku kontuzji zawodnika lub nastąpi inne zewnętrzne zdarzenie wpływające na grę, jest ona traktowana jako wymiana niezakończona. **Żaden z zespołów nie jest uprawniony do zgłaszania próśb** o regulaminowe przerwy w grze, z wyjątkiem zmiany wymuszonej w wyniku kontuzji lub nałożenia sankcji na zawodnika (wykluczenia/dyskwalifikacji).

Przepis 7 – Struktura gry

1. Kartka z ustawieniem początkowym (lub ustawienie przesłane elektronicznie) muszą być sprawdzone przez sędziego drugiego/trzeciego i sekretarza, zanim sekretarz wpisze ustawienie do protokołu zawodów. Muszą oni sprawdzić czy numery zawodników wpisane na kartce z ustawieniem początkowym zgadzają się z numerami zawodników wpisanymi do protokołu zawodów. Jeśli nie, kartka z ustawieniem początkowym (lub ustawienie przesłane elektronicznie) musi zostać zwrócone do poprawy i sędzia drugi/trzeci musi poprosić o kolejną kartkę z ustawieniem początkowym. Na nowej kartce z ustawieniem początkowym, jakiegokolwiek zmiany mogą dotyczyć wyłącznie pozycji, gdzie numer/numery były niepoprawne. Sędzia drugi powinien trzymać kartki z ustawieniem początkowym zespołów w kieszeniach spodni, na wypadek konieczności weryfikacji aktualnego ustawienia zespołów, jeśli jest to konieczne lub niezbędne, chyba że w użyciu jest protokół elektroniczny i tablet dla sędziego drugiego umieszczony na słupku.
2. Po zakończeniu każdego seta, sędzia drugi/trzeci niezwłocznie prosi trenerów o doręczenie kartki z ustawieniem lub przesłanie elektronicznego ustawienia na kolejny set, aby uniknąć przedłużenia 3-minutowej przerwy między setami.

Jeżeli trener systematycznie przedłuża wznowienie gry, opóźniając przekazanie kartki z ustawieniem na czas, sędzia pierwszy musi zastosować właściwą sankcję za opóźnianie gry. Ma to również zastosowanie w przypadku przesyłania elektronicznego ustawienia za pomocą tabletu.

3. Jeżeli zespół popełni błąd ustawienia, po wykonaniu sygnalizacji błędu, sędzia musi wskazać dwóch zawodników, którzy popełnili błąd. Jeśli zespół popełniający błąd nie potrafi skorygować swojego ustawienia, sędziowie muszą skorygować pozycje zawodników, a następnie wymiana powinna się rozpocząć. Jeżeli grający kapitan zwróci się z prośbą o dodatkowe informacje na temat błędu, sędzia drugi powinien wyjąć z kieszeni kartkę z ustawieniem początkowym lub sprawdzić na tablecie i wskazać grającemu kapitanowi na kartce lub na tablecie zawodników, którzy popełnili błąd ustawienia. W tym drugim przypadku, sędzia drugi powinien zasłonić ustawienie zespołu przeciwnego⁶.
4. Jeżeli zagrywka nie została wykonana przez prawidłowego zawodnika, np. został popełniony błąd rotacji, który został rozpoznany dopiero po zakończonej wymianie, która się rozpoczęła błędem rotacji, tylko jeden punkt powinien być przyznany zespołowi przyjmującemu (Przepis 7.7.1.1). Następną wymiana powinna się rozpocząć po tym, jak sędzia drugi sprawdzi poprawność porządku rotacji.

⁶ Nie dotyczy rozgrywek organizowanych przez PZPS i PLS

Przepis 8 – Sytuacje w grze

1. Należy zwrócić uwagę na znaczenie słowa „całkowicie” w Przepisie 8.4.1 Oznacza to, że każda deformacja powodująca kontakt piłki z linią w KTÓREJKOLWIEK FAZIE jej kontaktu z podłożem czyni ją piłką „W BOISKU”. Jeżeli piłka w żadnej fazie kontaktu z podłożem nie dotyka linii, wówczas jest piłką „AUTOWĄ”.
2. Linki odciągające siatkę poza 9,5/10 m jej długości nie należą do siatki. To samo dotyczy słupków. Oznacza to, że jeżeli piłka dotyka zewnętrznej części siatki poza taśmami bocznymi (lub stanowiska sędziego), dotyka ciała obcego i musi być odgwizdana i sygnalizowana przez obu sędziów jako piłka autowa, a przez sędziów liniowych zasygnalizowania machaniem i wskazaniem błędu.

Przepis 9 – Gra piłką

1. Wpływ na grę poprzez dotknięcie piłki przez sędziego liniowego, sędziego drugiego lub trenera w wolnej strefie:
 - jeżeli piłka dotknie członka komisji sędziowskiej lub trenera, staje się piłką autową (Przepis 8.4.2). Wyjątek: trener wkracza w przestrzeń nad boiskiem i wpływa na ocenę przez sędziów miejsca upadku piłki (Księga Przypadków 4.49⁷).
 - jeżeli zawodnik korzysta z pomocy członka komisji sędziowskiej lub trenera przy odbiciu piłki, popełnia błąd (odbicie z pomocą, Przepis 9.1.3) i nie skutkuje to powtórzeniem wymiany.
2. Podkreśla się, że tylko widoczne błędy powinny być odgwizdane. Sędzia pierwszy musi patrzeć wyłącznie na część ciała zawodnika, która jest w kontakcie z piłką. Podczas oceny kontaktu z piłką sędzia pierwszy nie powinien sugerować się ani pozycją zawodnika przed ani po odbiciu piłki i/lub odgłosem odbicia. Komisja Sędziowska i Przepisów Gry FIVB nalega, aby sędziowie zezwalali na kontakt z piłką palcami sposobem górnym oraz na każde inne odbicie zgodne z Przepisami Gry.
3. Dla lepszego zrozumienia treści Przepisu 9.2.2:
Rzucenie piłki wymaga dwóch zagrań – pierwsze złapanie, a następnie rzucenie, podczas gdy granie piłką oznacza, że odbija się ona od punktu, z którym ma kontakt.
4. Sędzia musi zwrócić uwagę na długość kontaktu szczególnie wtedy, kiedy używa się tzw. kiwek, zmieniających kierunek lotu piłki. Podczas ataku kiwanie jest dozwolone, jeżeli piłka nie jest złapana lub rzucona. Kiwanie oznacza atak piłki (całkowicie powyżej wysokości siatki) wykonany delikatnie, jedną dłońią/palcami.
Sędzia pierwszy musi uważnie obserwować kiwki. Jeżeli piłka po wykonaniu kiwki nie odbija się, ale towarzyszy jej ruch ręki, jest rzucona, lub jej kierunek jest zmieniony więcej niż raz (**piłka kierowana**), jest to błąd i musi być sankcjonowany.
5. Należy zwrócić uwagę na to, że akcja bloku jest błędna, jeżeli zawodnik nie próbuje jedynie **powstrzymać** piłki przed przejściem od strony przeciwnika, ale ją chwyta (lub unosi, pcha, niesie, rzuca, przytrzymuje, prowadzi). W takich przypadkach sędzia **musi uznać blok jako piłkę rzuconą** (nie należy jednak przesadzać).
6. W czterech różnych przypadkach zespół po raz pierwszy odbija piłkę (które jest zaliczane jako pierwsze z trzech odbić zespołu):
 - 6.1. odbiór zagrywki

⁷ W oryginalnej wersji Wytycznych i instrukcji sędziowania w wersji angielskiej jest błędny numer Księgi przypadków 4.48

- 6.2. odbiór ataku (nie tylko uderzeń, ale wszystkich ataków – zobacz Przepis 13.1.1)
 - 6.3. odbiór piłki odbitej od bloku przeciwnika
 - 6.4. odbiór piłki odbitej od własnego bloku.
7. Zgodnie z duchem rozgrywek międzynarodowych, w celu zachęty do dłuższych wymian i spektakularnych akcji, tylko najbardziej oczywiste błędy powinny być odgwizdywane. Zatem jeżeli zawodnik nie jest w bardzo dobrej pozycji do odbicia piłki, sędzia pierwszy powinien być mniej rygorystyczny w ocenie odbicia piłki, np.:
- 7.1. rozgrywający biegnący do piłki lub zmuszony do wykonania bardzo szybkiego zagrania lub wykonujący wyskok w pobliżu siatki w celu rozegrania,
 - 7.2. zawodnicy zmuszeni do pobiegnięcia lub wykonania bardzo szybkiego zagrania po odbiciu się piłki od bloku lub od innego zawodnika,
 - 7.3. pierwszy kontakt z piłką może być wykonany w dowolny sposób, byle piłka nie była złapana i/lub rzucona,
 - 7.4. zawodnik odzyskuje piłkę znad stolika sekretarza, także po stronie przeciwnika (Przepis 9, 2022-24).

Przepis 10 – Piłka przy siatce i

Przepis 11 – Zawodnik przy siatce i wpływ na grę

1. Przepis 10.1.2 pozwala odzyskiwać piłkę z wolnej strefy przeciwnika. Podczas meczu, zawodnicy i trenerzy muszą rozpoznawać takie sytuacje i odpowiednio się poruszać w wolnej strefie, aby zrobić miejsce zawodnikowi, który zamierza odzyskać piłkę na stronę swojego zespołu.

Jeżeli piłka zmierza w kierunku pozycji sędziego drugiego, powinien on odsunąć się, najbardziej jak to możliwe, w sposób nie powodujący kolizji i upewnić się czy zawodnik może grać piłką. Ustępując miejsca zawodnikowi sędzia drugi nie powinien skakać, biegać i odwracać się plecami do rozgrywanej akcji. Dodatkowo, **sędzia drugi nie powinien poruszać się w kierunku piłki lub zawodnika biegnącego za piłką.** Podczas gdy zawodnik odbija piłkę, sędzia drugi musi skorygować swoją pozycję do obserwacji, tak żeby widzieć piłkę, zawodnika oraz kierunek lotu odzyskiwanej piłki.

Jeśli piłka przekracza pionową płaszczyznę siatki, w przestrzeni przejścia, w kierunku wolnej strefy przeciwnika i zostaje dotknięta przez zawodnika próbującego ją odzyskać, sędziowie muszą odgwizdać błąd w momencie kontaktu zawodnika z piłką i zasygnalizować „piłka autowa”.

2. Akcja gry piłką kończy się, kiedy zawodnik po bezpiecznym wylądowaniu jest gotowy do następnej akcji.

Akcją gry piłką jest każda akcja zawodników, którzy są w pobliżu piłki i próbują nią grać, nawet jeśli nie mają z nią kontaktu. Należy zwrócić uwagę na następujące sytuacje:

Jeśli zawodnik znajduje się po swojej stronie boiska, a piłka kierowana ze strony przeciwnika uderza w siatkę, co powoduje, że siatka dotyka zawodnika – nie ma błędu. Zawodnik może wykonać ruch broniąc swojego ciała, ale **nie ma prawa do wykonania ruchu w kierunku piłki, by celowo zmienić jej tor lotu.** Ta druga sytuacja powinna być uznana za błąd dotknięcia siatki.

Kiedy dwóch zawodników ma możliwość walki o piłkę i jeden z nich ma przypadkowy kontakt z przeciwnikiem, nie powinno być to traktowane automatycznie jako błąd. Również, kiedy przypadkowy kontakt powoduje dotknięcie siatki przez przeciwnika, nie powinno się tego traktować jako błąd któregoś z zawodników. Jednakże, kiedy kontakt został zauważony jako konsekwencja akcji mającej spowodować popełnienie błędu przez przeciwnika i/lub rozproszenie uwagi sędziów, wymiana powinna zostać zatrzymana a punkt przyznany zespołowi nie mającemu intencji popełnienia błędu. Następnie należy nałożyć na zawodnika, który wykonał tę akcję, sankcję za niesportowe zachowanie zgodnie z gradacją kar. Jeśli zawodnik nie był karany wcześniej, wyjściową sankcją w tej sytuacji powinna być kara (lub wyższa, jeśli zawodnik otrzymał już wcześniej karę).

Kontakt zawodnika z siatką włosami: musi być zakwalifikowany jako błąd tylko jeżeli, jednoznacznie wpłynęło to na możliwość gry piłką przez przeciwnika lub przerwało wymianę (np. warkocz wplótł się w siatkę).

3. Dotknięcie przez zawodnika zewnętrznej części siatki (górna taśma poza antenkami, linki, słupki itd.) nigdy nie może być uznane za błąd, chyba że spowoduje to naruszenie struktury siatki lub jeżeli dotknięcie siatki było celowe.
4. W przypadku wkroczenia na boisko przeciwnika poza linię środkową stopą, tzn. kiedy stopa dotyka boiska przeciwnika, prawidłowe jest, gdy część stopy ma kontakt z linią środkową lub znajduje się nad nią.
5. Biorąc pod uwagę wysoki poziom uczestniczących zespołów, gra w pobliżu siatki ma fundamentalne znaczenie i dlatego prowadzący mecz oraz sędziowie liniowi muszą być skoncentrowani na wszystkich piłkach, które po ataku ocierają się o palce blokujących zawodników, a następnie wychodzą poza boisko.

Sędziowie muszą być również czujni na błędy wpływania na grę. Kiedy zawodnik dotyka siatkę pomiędzy antenkami w trakcie gry piłką, próbuje grać piłką lub markuje zagranie piłki, następuje błąd dotknięcia siatki. Zawodnik popełnia błąd wpływania na grę przeciwnika, kiedy przemieszczając się wzdłuż siatki powoduje nienaturalne odbicie piłki lub kiedy łapie siatkę i piłka jest wyrzucona od siatki (jak z procy). Również popełnia błąd wpływania na grę przeciwnika przeszkadzając mu w ruchu, w celu prawidłowego osiągnięcia piłki. Złapanie linek, które powoduje ich zerwanie, również jest błędem wpływania na grę przeciwnika.

6. Aby ułatwić współpracę obu sędziom, przyjęto następujący podział ról: sędzia pierwszy koncentruje się głównie na torze lotu piłki, a sędzia drugi skupia się na błędach dotknięcia siatki na całej jej długości.
7. Atak rozpoczynający się po stronie atakującego często kończy się już po drugiej stronie siatki w sposób bezwładny (naturalny). Zaleca się sędziom, że jeśli piłka nie zostanie złapana, ani nie zostanie rzucona, a kontakt z nią jest rozpoczynany po stronie atakującego, nie powinno to być uznane za błąd.

Przepis 12 – Zagrywka

1. Przed sygnałem na zagrywkę nie ma potrzeby upewniać się, czy zawodnik zagrywający jest przygotowany – wystarczy sprawdzić, czy jest on w posiadaniu piłki. Sędzia pierwszy musi gwizdać natychmiast. Dla światowych i oficjalnych zawodów FIVB przerwa pomiędzy zakończeniem wymiany a wykonaniem zagrywki trwa 15 sekund, w przypadku normalnego tempa gry (brak zmian, brak sankcji itd.). Czas ten kontrolowany jest przez zegar serwisowy z widocznymi monitorami na każdym rogu tablicy reklamowej. Zegar serwisowy musi zostać zresetowany po 8 sekundach w momencie, gdy sędzia gwizdże i zezwala na zagrywkę. W sytuacji, gdy sędzia zauważa, że gracz opóźnia zajęcie pozycji w strefie zagrywki, nawet mając piłkę odebraną od podawacza, musi gwizdać na zagrywkę, **jak tylko gracz wejdzie do strefy zagrywki**, bez względu na to, czy gracz jest odwrócony w kierunku wykonania zagrywki czy nie. Celem tego przepisu jest utrzymanie tempa gry i skrócenie czasu trwania meczów. Wielokrotnie niektórzy gracze stosują pewne swoje "rytuały", które powodują niepotrzebne opóźnianie gry. Aby "skorygować" te złe nawyki, **WSZYSCY** sędziowie muszą ściśle przestrzegać tego przepisu od początku meczu.
2. Przed gwizdkiem sędziego pierwszego na zagrywkę, musi on sprawdzić czy nie jest odtwarzana powtórka wymiany w telewizji i powinien opóźnić gwizdek, zgodnie z wytycznymi Komisji Zawodów.
3. Sędzia pierwszy oraz odpowiedni sędziowie liniowi (o ile są obecni) muszą uważać na pozycję zawodnika zagrywającego w momencie uderzenia piłki lub odbicia się do zagrywki z wyskoku. Zawodnik zagrywający może rozpocząć rozbieg poza strefą zagrywki, ale przynajmniej stopa mająca **ostatni** kontakt z podłożem musi być całkowicie wewnątrz strefy zagrywki w momencie odbicia się.
4. W sytuacji, gdy zawodnik zagrywający opóźnia zajęcie pozycji w strefie zagrywki albo celowo nie odbiera piłki od podawacza, opóźniając tym grę, zespół może otrzymać sankcję za opóźnianie gry. Aby uniknąć błędnej interpretacji, 8 sekund odlicza się natomiast po gwizdku sędziego pierwszego na zagrywkę.
5. Sędzia pierwszy powinien zwracać uwagę na błąd zasłony, kiedy zawodnik lub grupa zawodników zespołu zagrywającego tworzy ją 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. Zatem jeśli piłka z zagrywki jest wyraźnie widoczna w trakcie jej lotu, aż nie przekroczy siatki w kierunku przeciwnika, błędu zasłony nie ma. Sędziowie **od samego początku meczu** muszą być bardziej stanowczy w monitorowaniu zamiarów zespołów dotyczących stosowania zasłony oraz zapobieganiu nadużyciom związanym z zasłoną pod pretekstem "strategii taktycznej". Dlatego też, gdy zespół WYRAŹNIE STOI W GRUPIE z zamiarem tworzenia zasłony lub gdy zawodnicy **trzymają ręce nad głowami** (mogą chronić głowy ze względów bezpieczeństwa, ale nie mogą podnosić rąk ponad głowę), sędzia winien poinformować zespół serwujący o tym, poprzez użycie gwizdka, w celu rozdzielenia zawodników. Jeśli zespół nie reaguje, sędzia pierwszy **MUSI ODGWIZDAĆ BŁĄD ZASŁONY** po wykonaniu zagrywki. Zaleca się przestrzeganie tych zasad od początku meczu przez WSZYSTKICH sędziów, aby zmienić trend szkodzący zasadzie fair play.

6. Sędzia pierwszy nie może zezwolić na wykonanie zagrywki, jeżeli w zespole nie ma prawidłowej liczby zawodników na boisku (np. 5 lub 7 zawodników). W takim przypadku sędzia pierwszy powinien poczekać i przypomnieć zespołowi, a jeśli to konieczne, nałożyć sankcję za opóźnianie gry. Podobna procedura powinna być zastosowana w przypadku rotacji zawodnika Libero do pozycji nr 4, kiedy nie został wyraźnie zastąpiony przez odpowiedniego zawodnika.

Przepis 13 – Atak

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

Przepis 14 – Blok

1. Zawodnik blokujący ma prawo blokować z przełożeniem rąk każdą piłkę w przestrzeni przeciwnika pod warunkiem, że:
 - ta piłka po pierwszym lub drugim odbiciu zespołu przeciwnego jest kierowana w stronę boiska blokującego i
 - żaden zawodnik zespołu przeciwnego nie jest na tyle blisko siatki w tej części przestrzeni gry, by kontynuować swoją akcję.

Jeżeli jednak zawodnik zespołu przeciwnego (atakującego) jest w pobliżu piłki, która znajduje się całkowicie po jego stronie siatki i próbuje wykonać odbicie, to blokowanie po stronie przeciwnika jest błędem, o ile blokujący dotyka piłkę wcześniej niż zawodnik usiłujący wykonać akcję, czym uniemożliwia przeciwnikowi (atakującemu) wykonanie zagrania.

Po trzecim odbiciu piłki przez przeciwnika, każda piłka może być blokowana w przestrzeni przeciwnika. Należy jednak podkreślić, że dozwolone jest wyłącznie wykonanie bloku, a NIE ATAKU (patrz pkt 3⁸. poniżej).

2. Rozegrania i inne odbicia (nie ataki), które nie przekraczają siatki w kierunku boiska przeciwnika nie mogą być blokowane w przestrzeni przeciwnika, za wyjątkiem tych po trzecim odbiciu.
3. Błędem jest, jeżeli jeden z blokujących przełoży ręce w przestrzeń przeciwnika nad siatką i uderzy piłkę (atak) zamiast wykonać akcję bloku (wyrażenie „w przestrzeni przeciwnika” oznacza sięganie rękoma ponad siatką w przestrzeni przeciwnika). Akcja ataku charakteryzuje się **zamachem (ruch ręki w tył)**, podczas gdy w akcji bloku nie ma tego ruchu.
4. Piłka może dotykać każdej części ciała i nie jest błędem, jeśli w tej samej akcji bloku piłka dotknie stóp. To wciąż jest blok.

⁸ W oryginalnej wersji Wytycznych i instrukcji sędziowania w wersji angielskiej jest błędnie wpisany pkt 4

Przepis 15 – Regulaminowe przerwy w grze (przerwy na odpoczynek i zmiany zawodników)

Nie jest dozwolone, przed zakończeniem następnej wymiany zakończonej, zgłaszanie regulaminowej przerwy w grze, jeśli jakaś prośba została odrzucona i nałożone zostało upomnienie za opóźnianie gry (patrz pkt 7 i 8 poniżej oraz Przepis 15.2):

1. Przerwy na odpoczynek

- 1.1. Trener żądając przerwy na odpoczynek musi **zawsze** używać oficjalnej sygnalizacji. Jeżeli tylko wstaje, prosi o przerwę wyłącznie ustnie, lub uruchamia sygnalizator **lub zgłasza prośbę za pośrednictwem tabletu**, sędzia, wykazując aktywną postawę, musi się upewnić, że trener chce poprosić o przerwę, zanim ta prośba zostanie uznana/odrzucona. Jeżeli z jakiegokolwiek powodu prośba o przerwę na odpoczynek jest odrzucona, sędzia pierwszy powinien ocenić, czy jest to zamiar opóźniania gry i wówczas powinien zastosować sankcje zgodnie z Przepisami Gry.
- 1.2. System protokołu elektronicznego i tablet będą automatycznie wydawać dźwięk, jeśli zespół zgłosi prośbę o przerwę na odpoczynek przy użyciu tabletu.
- 1.3. Czas trwania przerw na odpoczynek może zostać dostosowany w protokole elektronicznym w zależności od regulaminu zawodów.
- 1.4. Jeżeli zespół/zespoły chcą powrócić na boisko przed zakończeniem przerwy na odpoczynek, sędziowie powinni na to zezwolić, ale gra nie powinna zostać wznowiona przed zakończeniem czasu przerwy na odpoczynek.

2. Zmiany

- 2.1. Sędzia drugi ustawia się pomiędzy słupkiem a stolikiem sekretarza i – o ile sekretarz nie zasygnalizuje, że zmiana jest nieregulaminowa – wykonuje sygnalizację na zmianę zawodników (krzyżując ręce), która odbywa się przez linię boczną. Jeżeli używany jest tablet, nie ma potrzeby wykonywania sygnalizacji krzyżowania rąk, chyba że zawodnicy zbyt wolno zmieniają się przez linię boczną.
Jeżeli wykorzystywany jest protokół papierowy, w przypadku kilku zmian sędzia drugi oczekuje na sygnał ręczny sekretarza, że poprzednia zmiana została odnotowana w protokole, a następnie powtarza się procedurę dla kolejnej zmiany.
W przypadku zmiany zgłoszonej przez tablet, jest ona automatycznie zapisywana w protokole elektronicznym, system zapobiega zmianom nieregulaminowym, dlatego sędzia drugi interweniuje jedynie w przypadku opóźnień. W przypadku używania protokołu elektronicznego funkcja sekretarza, zmienia się z wprowadzania danych na sprawdzanie danych i następnie ich akceptację (lub odrzucenie). Dodatkowo, jeżeli sekretarz musi wykonać ręcznie zmianę w protokole elektronicznym, sędzia drugi powinien na to zezwolić i jeśli to konieczne, wydłużyć czas na tę czynność.
Należy podkreślić, że prośbą o zmianę jest zawsze **moment wejścia zawodnika do strefy zmian**, niezależnie od stosowanego sposobu zgłaszania zmian oraz rodzaju używanego protokołu.
- 2.2. Jeżeli wykorzystywany jest protokół papierowy, kilka zmian może być przeprowadzanych tylko jedna po drugiej: najpierw jedna para zawodników – jeden schodzi z boiska a drugi wchodzi, potem kolejna para itd., ma to umożliwić sekretarzowi weryfikację zawodników jeden po drugim. W przypadku prośby

o kilka zmian, zawodnicy powinni wspólnie wkroczyć do strefy zmian. Jeśli nie wkroczyli oni jednocześnie a między wejściem pierwszego i kolejnego zawodnika do strefy zmian minęło niewiele czasu i oczywiste jest, że obaj biorą udział w zmianie, sędziowie mogą być mniej restrykcyjni i dopuścić zmianę. Drobne spóźnienie drugiego (trzeciego) zawodnika nie może powodować realnego opóźnienia gry, np. kolejny zawodnik musi być w strefie zmian w chwili zakończenia zapisywania poprzedniej zmiany.

Podobnie, kiedy używany jest tablet do zgłaszania zmian zawodników, wtedy kilka zmian może być dokonanych w tym samym czasie, żeby przyspieszyć grę. Sędzia drugi może zezwolić na swobodne zmiany używając tej metody.

- 2.3. Bardzo ważne jest, aby zawodnicy poruszali się szybko i spokojnie.

Przypadki nakładania sankcji za opóźnianie gry z powodu braku gotowości zawodników do wejścia na boisko powinny być zminimalizowane.

Obowiązkiem sędziego drugiego i sekretarza jest, by nie używać gwizdka lub sygnalizatora, jeśli zawodnik rezerwowy nie jest do niej przygotowany lub jeśli wszedł do strefy zmian przez pomyłkę. O ile nie spowodowało to opóźnienia gry, taka „prośba” powinna zostać odrzucona przez sędziego drugiego bez żadnej sankcji. Sędzia drugi powinien przyjąć proaktywną postawę, zachować czujność oraz podejmować wszelkie działania mające na celu przeciwdziałanie wystąpieniu takich błędów, zanim zawodnik wejdzie do strefy zmian. W przypadku, gdy zawodnik jest nieprzygotowany do zmiany (brakująca/niewłaściwa tabliczka do zmian w dłoni (o ile są używane), zawodnik w dresie, zmierzający za późno do strefy zmian itp.) sędzia drugi powinien zatrzymać go przed wejściem do strefy zmian. Natomiast, jeżeli nieprzygotowany zawodnik wejdzie do strefy zmian, po czym zda sobie sprawę z pomyłki i natychmiast ją opuści, taka prośba nie powinna być sankcjonowana przez sędziów.

Podsumowując: sędziowie nie powinni nakładać jakiejkolwiek sankcji za opóźnianie gry tak długo, jak wspomniane powyżej drobne pomyłki zespołów nie zakłócają przebiegu meczu.

3. W przypadku kontuzji, sędziowie powinni przerwać grę **JEDYNI**E, gdy zawodnik doznał oczywistego urazu (lub krwawienia) i istnieje wyraźne zagrożenie dalszych urazów tego zawodnika, członków jego zespołu lub przeciwników. Gdy zawodnik jest **poważnie** kontuzjowany z powodów wymienionych powyżej i musi opuścić boisko, to w pierwszej kolejności powinien być zmieniony regulaminowo. Jeśli jest to niemożliwe, zespół może dokonać zmiany narzuconej z powodu kontuzji, dowolnie, przez zawodnika **nie znajdującego się na boisku w momencie kontuzji**, nie zwracając uwagi na limit zmian zespołu.

Sędziowie muszą rozróżniać zmiany nieregulaminowe (kiedy zespół przeprowadził zmianę nieregulaminową, a gra została wznowiona i sekretarz /sędzia drugi nie zauważyli tego, Przepis 15.9) od **prośby** o zmianę nieregulaminową, która w momencie jej zgłoszenia, została zauważona przez sekretarza lub sędziego drugiego jako nieregulaminowa (Przepis 16.1.3), wtedy powinna zostać odrzucona i nałożona sankcja za opóźnianie gry.

4. Prośba o zmianę przed rozpoczęciem seta jest dozwolona i powinna być odnotowana. W takim przypadku, prosząc o zmianę, trener musi wykonać oficjalną sygnalizację ręczną.
5. Sędziowie muszą uważnie przestudiować i zrozumieć przepis dotyczący „prośby nieuzasadnionej” (Przepis 15.11):

- co oznacza prośba nieuzasadniona,
- jakie są typowe przypadki,
- jaka powinna zostać zastosowana procedura w tych przypadkach,
- co musi zostać zrobione, jeśli zespół powtarza je w tym samym meczu.

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

6. Asystent sekretarza odnotowuje na oddzielnym przygotowanym formularzu R-6, zastąpienia Libero, a także ponowne wyznaczenie Libero, tak aby w każdym momencie znany był numer zawodnika zastępowanego przez Libero. (w przypadku użycia protokołu elektronicznego, sekretarz i asystent sekretarza muszą współpracować ustnie podczas rozpoznawania i odnotowywania zastąpień Libero).
7. Przed końcem kolejnej wymiany zakończonej nie można zgłaszać żadnych próśb o regulaminowe przerwy w grze, jeśli uprzednio, podczas przerwy, między jedną wymianą zakończoną a rozpoczęciem kolejnej wymiany, miało miejsce odrzucenie próśby i nałożenie upomnienia za opóźnianie gry. Na przykład, gdy zespół poprosił o przerwę na odpoczynek po gwizdku na zagrywkę, a gra została zatrzymana i zostało nałożone upomnienie za opóźnianie gry, to zespoły nie mają prawa zgłaszać w tym momencie próśby o kolejną przerwę na odpoczynek lub o zmianę zawodników (za wyjątkiem zmiany narzuconej spowodowanej kontuzją lub wymuszonej zmiany kontuzjowanego lub sankcjonowanego zawodnika) przed wznowieniem gry.
8. W przypadku przerwanej wymiany niedozwolone jest zgłaszanie próśby o regulaminową przerwę w grze przed zakończeniem następnej wymiany zakończonej, za wyjątkiem przymusowej zmiany kontuzjowanego lub sankcjonowanego zawodnika (Przepis 15.2).
9. Kontuzjowany, chory, wykluczony lub zdyskwalifikowany zawodnik musi być w pierwszej kolejności zmieniony regulaminowo. Jeśli jest to niemożliwe, zespół ma prawo przeprowadzić ZMIANĘ NARZUCONĄ, korzystając z dowolnego zawodnika **nie znajdującego się na boisku w momencie nałożenia sankcji**.
10. Gdy układ boiska jest inny niż tradycyjny, podczas zmiany zawodnicy rezerwowi podchodzą do boiska zza sędziego pierwszego. Oznacza to, że sędzia trzeci musi być gotowy do poinformowania (o zbliżającej się zmianie) sędziego pierwszego, przekazując komunikat „zmiana z lewej” lub „podwójna zmiana z prawej, aby uniknąć zamieszania pomiędzy gwizdkiem sędziego na zagrywkę, a niepotrzebnym odrzuceniem zmian. Sędzia pierwszy powinien być w stanie wstrzymać przeprowadzenie zmiany zawodników przy bocznej linii boiska do czasu potwierdzenia gotowości przez sekretarza - „sekretarz gotowy”.

Przepis 16 – Opóźnienia gry i próśby nieuzasadnione

1. Sędzia musi doskonale znać różnice pomiędzy prośbą nieuzasadnioną a opóźnianiem gry. Przykłady sytuacji, które powinny być traktowane jako **prośby nieuzasadnione** w przypadku wystąpienia w zespole po raz pierwszy w meczu:
 - prośba o przerwę na odpoczynek po gwizdku sędziego pierwszego na kolejną zagrywkę lub w trakcie wymiany,
 - pierwsza prośba: o siódmą zmianę regulaminową zawodnika lub o trzecią przerwę na odpoczynek,

- prośba o drugą zmianę zawodnika przed końcem kolejnej wymiany zakończonej (za wyjątkiem: wymuszonej zmiany za chorego/kontuzjowanego/sankcjonowanego zawodnika).

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

Przykłady sytuacji, które powinny być traktowane jako **opóźnianie gry**:

- jakakolwiek ponowna prośba nieuzasadniona, bez względu na typ pierwszej z nich,
- prośba o zmianę nieregulaminową i ten błąd został zauważony przed kolejną zagrywką,
- ponowne spóźnione (po gwizdku sędziego na zagrywkę, ale przed uderzeniem piłki) zastąpienie Libero,
- niedokonanie zastąpienia Libero, który wykonał rotację do pozycji nr 4, a sytuacja ta spowodowała opóźnienie gry.

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

Dopuszczalne jest wskazanie przez zawodników dokładnego miejsca mokrej plamy moppersowi znajdującemu się na boisku. Obowiązkiem sędziego pierwszego jest ocena czy prośba zawodników o wytarcie podłogi jest wyraźnym opóźnianiem gry, i jeśli to konieczne, nałożenie sankcji za opóźnienie gry za takie postępowanie. W celu zapobiegania niepotrzebnym opóźnieniom w grze, sędzia pierwszy nakładając sankcję na zespół za opóźnianie gry, **nie powinien wzywać grającego kapitana** do stanowiska sędziego, żeby go o tym poinformować.

Liczba i system pracy wycierających podłogę mogą być modyfikowane decyzją Komisji Zawodów.

3. Wycieranie podłogi

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

- 3.1. Szybcy moppersi i ich wyposażenie.

- 3.1.1. Szybcy moppersi.

Dwóch moppersów na każdą stronę boiska (łącznie 4 szybkich moppersów). Szybcy moppersi powinni być dobrze przeszkoleni do tego zadania. Pomocne z pewnością byłoby, gdyby byli oni zawodnikami.

- 3.1.2. Wyposażenie moppersów.

Osiem lub więcej chłonnych ręczników (minimalny wymiar 40 cm x 40 cm, maksymalny wymiar 40 cm x 80 cm). Cztery (2-2) powinny być dostępne i umieszczone w pobliżu stolika technicznego a kolejne cztery (2-2) u moppersów siedzących na małych krzesłkach.

- 3.1.3. Rozmieszczenie szybkich moppersów:

- 3.1.3.1 dwóch szybkich moppersów na boisko (łącznie 4), po każdej stronie stolika technicznego, siedzących na małych krzeselkach (gotowych do wbiegnięcia, by wytrzeć mokrą plamę),
 - 3.1.3.2 moppersi, niezależnie od miejsca usytuowania, muszą uważać, by nie zasłaniać paneli reklamowych otaczających pole gry, szczególnie za stanowiskiem sędziego pierwszego.
- 3.2. Jak wycierać boisko do gry.

W celu zapewnienia ciągłości gry i przeciwdziałania taktycznym opóźnieniom, FIVB podjęła następujące decyzje:

- 3.2.1 Podczas, gdy „piłka jest poza grą” (pomiędzy wymianami) w trakcie meczu, jeśli konieczne:
 - 3.2.1.1. Zawsze, gdy szybki moppers zauważy mokrą plamę na boisku, czeka do końca wymiany. Natychmiast po gwizdku sędziego kończącym wymianę, musi podbiec do mokrej plamy.
 - 3.2.1.2. Natychmiast, po szybkim wycieraniu, moppersi muszą powrócić na swoje właściwe pozycje, zbiegając najkrótszą drogą z boiska.
 - 3.2.1.3. Kiedy w trakcie meczu używany jest zegar zagrywki, czas na wytarcie mokrej plamy nie może przekroczyć 7 sekund pomiędzy momentem gwizdka sędziego na zakończenie wymiany a gwizdkiem sędziego pierwszego na kolejną zagrywkę. Swoją pracą moppersi nie mogą opóźniać gry.
 - 3.2.1.4. Sędziowie nie angażują się w pracę moppersów. Jednakże sędzia pierwszy ma prawo regulować ich pracę, tylko w przypadku, gdy gra jest zakłócana przez moppersów lub gdy nie wykonują swojej pracy właściwie.
 - 3.2.1.5. W przypadku powstania niebezpiecznej mokrej plamy na boisku, zawodnicy i trenerzy mają prawo prosić moppersów o wytarcie podłogi. Jednakże, wzywanie moppersów na boisko lub do wolnej strefy bez powodu, powinno być uznane jako celowe opóźnianie gry i sankcjonowane.

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

Z uwagi na możliwość przeniesienia na boisko soli izotonicznych lub cukrów, ręczniki szybkich moppersów nie mogą być używane do usuwania takich plam.

3.3. Obowiązki zawodników

Jeżeli zawodnicy, na własne ryzyko, wycierają podłogę własnymi małymi ręcznikami, sędzia pierwszy nie może czekać, aż wycieranie zostanie zakończone i zawodnicy zajmą prawidłowe pozycje. Jeżeli zawodnicy nie zajmą poprawnych pozycji w momencie uderzenia piłki na zagrywkę, odpowiedni sędzia odgwizdże błąd ustawienia.

Przepis 18 – Przerwy i zmiany stron boiska

1. Podczas przerw między setami, piłki inne niż meczowe, mogą być używane przez zawodników do rozgrzewki w wolnej strefie.
2. Podczas przerw wszystkie piłki meczowe pozostają u podawaczy. Nie mogą oni dawać tych piłek zawodnikom do rozgrzewki. Przed decydującym setem, sędzia drugi podaje piłkę do zawodnika wykonującego pierwszą zagrywkę w secie. Podczas przerw na odpoczynek i zmian zawodników oraz podczas zmiany stron boiska w decydującym secie po ósmym punkcie, sędzia drugi nie przejmuje piłki. Pozostaje ona u podawaczy.
3. W niektórych zawodach, zespoły nie będą zmieniały stron boiska, w celu zminimalizowania potencjalnych zakażeń spowodowanych COVID-19.

Przepis 19 – Zawodnik Libero

1. W przypadku, kiedy zespół posiada dwóch zawodników Libero, godzinę przed meczem lub zgodnie z innymi wytycznymi dla danych zawodów, podstawowy Libero powinien być wpisany w pierwszej z dwóch specjalnie do tego zarezerwowanych rubryk w protokole zawodów.
2. Dwaj zawodnicy Libero mogą mieć stroje różnego koloru i wzoru od siebie oraz reszty zespołu (Przepis 19.2).
3. Zawodnik Libero może pełnić funkcję kapitana lub grającego kapitana zespołu (Przepis 19.4.2.5).
4. Konsekwencje nieregularnego zastąpienia Libero są takie same jak zmiany nieregularnej.
5. Jeżeli Libero jest zgłoszony jako niezdolny do gry (kontuzjowany, chory, wykluczony itd.), trener może ponownie wyznaczyć nowego Libero, spośród zawodników nie znajdujących się na boisku (z wyjątkiem zawodnika przez niego zastąpionego) w momencie jego ponownego wyznaczenia.

Proces ten będzie podobny do procesu zastąpienia, jeżeli ponowne wyznaczenie nastąpi bezpośrednio po kontuzji, lub podobny do procedury zmiany, jeżeli ponowne wyznaczenie odbędzie się później. Powinno się to odbyć bez zbędnych formalności, jeśli trener/grający kapitan skutecznie poinformuje o swojej decyzji komisję sędziowską.

6. Należy zwrócić uwagę na różnicę pomiędzy zmianą narzuconą kontuzjowanego zawodnika i ponownym wyznaczeniem kontuzjowanego zawodnika Libero. Jeżeli zawodnik jest kontuzjowany i nie ma możliwości dokonania zmiany regulaminowej, jakkolwiek zawodnik, który nie znajduje się na boisku w momencie kontuzji (z wyjątkiem Libero i zastąpionego przez niego zawodnika), może zmienić kontuzjowanego zawodnika.

W przypadku ponownego wyznaczenia nowego zawodnika Libero, dowolny zawodnik, który nie znajduje się na boisku w momencie ponownego wyznaczenia (z wyjątkiem zawodnika zastąpionego przez Libero oraz podstawowego Libero, który został wcześniej zgłoszony jako niezdolny do gry), może zostać nowym Libero! Należy pamiętać, że ponowne wyznaczenie nowego Libero jest opcją, z której trener może skorzystać lub nie.

Wykluczeni lub zdyskwalifikowani zawodnicy muszą być zmienieni w trybie zmiany regulaminowej - natomiast, jeżeli nie ma takiej możliwości, aby nie kończyć seta, trener ma możliwość (a nie obowiązek) skorzystania ze zmiany narzuconej do zmiany wykluczonego lub zdyskwalifikowanego zawodnika. Każdy zawodnik zmieniony w trybie zmiany narzuconej nie może brać udziału w grze do końca meczu. Dotyczy to również wykluczonego zawodnika, jeżeli nastąpiło wykluczenie. Jednakże do trenera należy decyzja czy skorzysta z tej procedury czy nie (Przepis 15.8).

7. By poprawnie zrozumieć brzmienie Przepisu 19.3.2 sędziowie powinni zwrócić uwagę na różnicę w brzmieniu pomiędzy Przepisem 25.2.2.2, który wskazuje, iż sekretarz musi zasygnalizować każdy błąd rotacji natychmiast po wykonaniu zagrywki, a Przepisem 26.2.2.2, wedle którego asystent sekretarza musi powiadomić sędziów, o każdym błędzie zastąpienia Libero – w tym przepisie nie ma wyrażenia „po wykonaniu zagrywki”. Oznacza to, że natychmiast po jego wystąpieniu. Przepis 7.7.2 powinien być zastosowany tylko w przypadku, gdy asystent sekretarza nie zauważył błędu a wymiana (lub więcej) została rozegrana.
8. Sędziowie powinni być w stanie rozróżnić, kiedy zespół ma tylko jednego dostępnego zawodnika Libero i staje się on niezdolny do gry (kontuzjowany, chory, wykluczony lub zdyskwalifikowany) lub kiedy Libero zostaje **zgłoszony** jako niezdolny do gry. W pierwszym przypadku jest to niezależne od zespołu, że Libero nie może kontynuować gry, tymczasem w drugim przypadku jest to decyzja zespołu (trenera, a w przypadku niego nieobecności przez asystenta trenera), że Libero nie będzie uczestniczył w grze. Jeśli zawodnik Libero **stanie się** niezdolny do gry i w przerwie w grze nastąpi wyznaczenie nowego Libero bez powodowania opóźniania gry, to może on zastąpić podstawowego Libero natychmiast i bezpośrednio na boisku. Jednakże, jeśli zawodnik Libero znajdujący się na boisku zostanie zgłoszony jako niezdolny do gry, to w pierwszej kolejności zawodnik, którego Libero zastąpił, musi powrócić na boisko, następnie, po jednej wymianie zakończonej, nowo wyznaczony zawodnik Libero ma prawo zastąpić dowolnego zawodnika linii obrony.
9. W zawodach FIVB zespół ma prawo do posiadania różnych zawodników Libero w każdym meczu - w tym przypadku decyduje regulamin danych zawodów.

Przepis 20 – Wymagania dotyczące zachowania

Przepis 21 – Niewłaściwe zachowanie i sankcje

1. Ważne jest, aby pamiętać, że stosownie do Przepisu 21.2.1, uczestnicy powinni *zachowywać się* uprzejmie i z szacunkiem, także w stosunku do Komisji Zawodów, swoich kolegów z zespołu oraz widzów. Jeżeli zachowanie trenera (lub innego członka zespołu) wykracza poza zasady opisane niżej w Przepisie 21, to sędzia pierwszy jest zobowiązany nałożyć stosowne sankcje bez zbędnej zwłoki. Mecz siatkówki to pokaz sportowych umiejętności zawodników, a nie sztabu zespołu. Sędziowie nie mogą ignorować tej różnicy.

Silną rekomendacją Komisji Sędziowskiej i Przepisów Gry FIVB jest, że kiedy trener pozwala sobie na nadmierną grę aktorską lub protesty albo jeżeli trener (albo inny członek zespołu) zwraca się do Delegata Technicznego lub innego oficjela w głośny, agresywny, uwłaczający lub znieważający sposób, to sędzia pierwszy musi **RYGORYSTYCZNIE NAKŁADAĆ** właściwe sankcje.

2. Przepis 21.1 mówi o „niewłaściwym zachowaniu” niepodlegającym sankcjom. Obowiązkiem sędziego pierwszego jest zapobieganie osiągnięciu przez zespoły poziomu zachowania podlegającego sankcjom. Istotne jest, aby sędziowie swoją osobowością kontrolowali niewłaściwe zachowanie tak, aby uniknąć późniejszych sankcji w meczu.
3. W praktyce, o nałożeniu sankcji na członka zespołu za niewłaściwe zachowanie prowadzące do sankcji, decyduje sędzia pierwszy:

3.1. Członek zespołu na boisku:

Sędzia pierwszy gwiżdże (zazwyczaj, kiedy piłka jest poza grą, jednak tak szybko, jak jest to możliwe, jeśli niewłaściwe zachowanie jest poważne). Następnie wzywa sankcjonowanego zawodnika do stanowiska sędziego. Gdy zawodnik znajduje się blisko stanowiska sędziego, sędzia pierwszy pokazuje właściwą kartkę (kartki), informując go o powodzie nałożenia sankcji. **W światowych i oficjalnych zawodach FIVB typ zastosowanej sankcji (oraz jej powód), numer zawodnika oraz sankcjonowany zespół muszą być przekazane do TV oraz publiczności poprzez system powiadamiania publiczności (o ile jest używany).**

Sędzia drugi/trzeci potwierdza to zdarzenie i natychmiast instruuje sekretarza, aby ten zapisał właściwą sankcję w protokole zawodów.

Jeśli sekretarz, bazując na zapisie w protokole zawodów, ustala, że decyzja sędziego pierwszego jest niezgodna z gradacją kar, musi natychmiast poinformować o tym sędziego drugiego. Sędzia drugi, z kolei, po wcześniejszym zweryfikowaniu uwagi sekretarza, informuje o tym sędziego pierwszego. Sędzia pierwszy musi wtedy skorygować swoją wcześniejszą decyzję.

W zawodach, w których układ boiska wymaga obecności sędziego trzeciego, siedzącego w pobliżu sekretarza, komunikacja odbywać się będzie między sekretarzem a sędzią trzecim, a następnie poprzez bezprzewodowy zestaw słuchawkowy do sędziego pierwszego. Dalej stosujemy procedurę jak powyżej.

3.2. Członek zespołu nieobecny na boisku:

Sędzia pierwszy gwiżdże, przywołuje do swojego stanowiska grającego kapitana i informuje go, na którego zawodnika lub członka zespołu nałożona zostaje sankcja oraz jaki jest powód jej nałożenia. Grający kapitan musi poinformować sankcjonowanego członka zespołu. Obowiązkiem sędziego pierwszego jest pokazanie właściwej kartki (kartek) w taki sposób, aby było oczywiste, który członek zespołu jest sankcjonowany.

3.3. W tej sytuacji sędziowie i sekretarz muszą efektywnie współpracować w celu zapisania poprawnych danych (członek zespołu i poziom sankcji) w protokole zawodów.

3.4. Nałożenie sankcji pomiędzy setami:

W przypadku kary, sędzia pierwszy powinien pokazać kartkę (symbol czerwonej kartki) na początku następnego seta.

W przypadku wykluczenia lub dyskwalifikacji, sędzia pierwszy powinien natychmiast przywołać do siebie grającego kapitana, aby ten poinformował

trenera o rodzaju sankcji (dla uniknięcia podwójnego karania zespołu), która formalnie powinna zostać nałożona na początku następnego seta poprzez pokazanie kartek (czerwona i żółta razem dla wykluczenia i osobno dla dyskwalifikacji).

- 3.5. Wykluczeni lub zdyskwalifikowani zawodnicy muszą opuścić pole gry i udać się do szatni na czas trwania sankcji.
4. Podczas meczu, sędziowie muszą zwracać uwagę na aspekt dyscypliny, działać stanowczo, nakładając sankcje za niewłaściwe zachowanie zawodników lub innych członków zespołu. Sędziowie powinni pamiętać, że ich funkcja polega na ocenie akcji, a nie doszukiwaniu się mało znaczących indywidualnych błędów.

Przepis 22 – Komisja Sędziowska i procedury

1. Sędziowie muszą używać oficjalnej sygnalizacji ręcznej w celu poinformowania zespołu o charakterze błędu odgwizdanego (dla publiczności, widzów przed telewizorami, itd.). Krajowa lub osobista sygnalizacja ręczna może być stosowana tylko w skrajnych przypadkach do wyjaśnienia skomplikowanej sytuacji lub rozegranej akcji.
2. Coraz szybsza gra może powodować zwiększoną liczbę błędów sędziowskich. Komisja sędziowska musi bardzo blisko ze sobą współpracować, aby temu zapobiec. Po każdej wymianie sędziowie powinni utrzymywać kontakt wzrokowy, aby potwierdzić swoją decyzję.

Przepis 23 – Sędzia pierwszy

1. Sędzia pierwszy musi zawsze współpracować z członkami komisji sędziowskiej (sędzią drugim, sekretarzem, sędziami liniowymi). Musi im pozwalać na pracę w ramach ich kompetencji i obowiązków. Powinien wykonywać swoje obowiązki w pozycji stojącej. Na przykład: po gwizdku kończącym wymianę, powinien natychmiast spojrzeć na innych członków komisji sędziowskiej (i dopiero wówczas podjąć ostateczną decyzję używając oficjalnej sygnalizacji ręcznej):
 - Kiedy rozstrzyga, czy piłka była w boisku czy na aucie, sędzia powinien spojrzeć na sędziego liniowego odpowiedzialnego za linię, w pobliżu której spadła piłka. (Aczkolwiek, jeśli to konieczne, sędzia pierwszy może skorygować błędną ocenę członków swojej komisji sędziowskiej). Na najważniejszych zawodach FIVB system challenge automatycznie decyduje o tym, czy piłka znalazła się w boisku lub na aucie.
 - Podczas meczu sędzia pierwszy musi często spoglądać na sędziego drugiego stojącego twarzą do niego (jeśli to możliwe po każdej wymianie, a także przed każdym gwizdkiem na zagrywkę), aby sprawdzić, czy sędzia drugi sygnalizuje błąd lub nie (np. cztery odbicia, podwójne odbicie lub późną prośbę o regulaminową przerwę w grze).
2. Ocena, czy piłka „autowa” została wcześniej dotknięta przez zespół przyjmujący (np. przez blokującego zespołu przyjmującego itd.) należy do sędziego pierwszego i sędziów liniowych. Jednakże to sędzia pierwszy podejmuje ostateczną decyzję poprzez sygnalizację ręczną, po spojrzeniu na sygnalizację sędziów liniowych

- i sędziego drugiego (w przypadku delikatnego dotknięcia bloku w pobliżu sędziego drugiego) lub na innych członków komisji sędziowskiej.
3. Sędzia pierwszy musi mieć zawsze pewność, że sędzia drugi i sekretarz mają wystarczająco dużo czasu na czynności administracyjne i zapis w protokole, np. czy sekretarz miał dość czasu na sprawdzenie, czy zmiana może zostać dokonana i na jej zapisanie. Jeśli sędzia pierwszy nie zapewni odpowiedniego czasu na wykonanie obowiązków sekretarzowi i sędziemu drugiemu, nie będą oni gotowi do dalszej fazy gry, co może powodować potencjalne błędy komisji sędziowskiej. Jeśli sędzia pierwszy nie zadba o to, by zapewnić niezbędny czas dla kontroli poszczególnych zdarzeń i czynności administracyjnych, sędzia drugi musi gwizdkiem zatrzymać grę.
 4. Sędzia pierwszy może zmienić każdą decyzję innych członków komisji sędziowskiej lub swoją własną. Jeśli podjął decyzję (odgwizdaną), a następnie widzi, że inni członkowie komisji sędziowskiej (sędzia drugi, sędziowie liniowi lub sekretarz) podjęli, na przykład inną decyzję:
 - jeśli jest pewien, że ma rację, może podtrzymać swoją decyzję,
 - jeśli widzi, że popełnił błąd, może zmienić swoją decyzję,
 - jeśli stwierdza, że błędy zostały popełnione jednocześnie przez oba zespoły (zawodników), powinien zasignalizować powtórzenie wymiany,
 - jeśli stwierdza, że decyzja sędziego drugiego była błędna, może ją unieważnić. Na przykład: jeśli sędzia drugi odgwizdże błąd ustawienia zespołu przyjmującego, ale sędzia pierwszy natychmiast lub po proteście grającego kapitana uzna decyzję za błędną, może nie uznać decyzji sędziego drugiego i zarządzić powtórzenie wymiany.
 5. Jeśli sędzia pierwszy stwierdza, że którykolwiek członek komisji sędziowskiej nie wykonuje poprawnie swojej pracy lub nie jest obiektywny, musi go zmienić.
 6. Jedynie sędzia pierwszy może nakładać sankcje za niewłaściwe zachowanie i opóźnianie gry - sędzia drugi, sekretarz i sędziowie liniowi nie posiadają takiego prawa. Jeśli członek komisji sędziowskiej, inny niż sędzia pierwszy, zauważy jakąkolwiek nieprawidłowość, powinien to zasignalizować i podejść do sędziego pierwszego, aby poinformować go o tym fakcie. Jedynie sędzia pierwszy może nakładać sankcje.
 7. Sędzia pierwszy skupia wzrok na piłce, jej kontakcie z zawodnikiem lub jego wyposażeniem i innymi przedmiotami. W konsekwencji sędzia pierwszy sprawdza poprawność odbicia piłki. W momencie wykonania ataku patrzy na atakującego i piłkę oraz powinien kątem oka zwrócić uwagę na przypuszczalną trajektorię lotu piłki.

Przepis 24 – Sędzia drugi

1. Sędzia drugi musi posiadać takie same kompetencje jak sędzia pierwszy. Jeśli sędzia pierwszy będzie nieobecny lub będzie niezdolny do pełnienia swoich obowiązków, zostanie zastąpiony przez sędziego drugiego.
2. Podczas wymiany w czasie gry w pobliżu siatki, sędzia drugi musi skoncentrować się na kontroli dotknięcia całej siatki, stojąc po stronie zespołu blokującego, przejścia pod siatką poza linię środkową i na nieprawidłowych zagraniach przy antence po jego stronie. Sędzia drugi powinien także kontrolować błędne spełnione ataki i bloki zawodników linii obrony, a na dodatek próbę bloku Libero (nie ma znaczenia, który z sędziów odgwizdże ten błąd, obaj mogą to zrobić).

3. Sędzia drugi musi także na podstawie kartki z ustawieniem zespołu uważnie sprawdzać przed meczem i podczas jego trwania, czy zawodnicy znajdują się na prawidłowych pozycjach. W tej czynności (jeśli nie są używane tablety) sędziemu drugiemu pomaga sekretarz, który może poinformować o tym, który zawodnik musi być na pozycji 1 (zagrywający). Na podstawie tej informacji, poprzez przekręcanie kartki z ustawieniem zgodnie z ruchem wskazówek zegara, może stwierdzić rzeczywiste ustawienie (pozycję) każdego zespołu. Dokonując weryfikacji ustawienia, sędzia drugi stoi odpowiednio na pozycji II po lewej i w pozycji IV po prawej stronie słupka. Jeżeli ustawienie na boisku różni się od tego na kartce z ustawieniem, sędzia drugi powinien wezwać do siebie grającego kapitana albo trenera, by potwierdzić prawidłowe ustawienie zawodników.
4. Przepis ten został zmodyfikowany w obecnej wersji Przepisów Gry z zamiarem zapewnienia zawodnikom większej swobody w zajmowaniu odpowiedniej pozycji po wykonaniu zagrywki. W konsekwencji zmienione zostało odniesienie w stosunku do linii bocznych i linii środkowej. Dlatego Komisja Sędziowska i Przepisów Gry FIVB nalega, by stosować ten przepis dokładnie tak, jak opisano w Przepisach 7.4 i 7.5, nie dając zawodnikom większej przewagi, niż ta którą już uzyskali w zajmowaniu swoich pozycji. Nie ma żadnej tolerancji!
5. Jeśli sędzia drugi odgwiżdże błąd ustawienia zespołu przyjmującego, natychmiast po wykonaniu oficjalnej sygnalizacji ręcznej musi wskazać zawodników, którzy popełnili błąd. Jeśli zawodnicy zespołu popełniającego błąd nie są w stanie ustawić się na właściwych pozycjach, sędzia drugi koryguje ustawienie zawodników i kolejna wymiana może być rozpoczęta.
6. Sędzia drugi musi zwracać uwagę na fakt, że wolna strefa powinna zawsze być wolna od jakichkolwiek przeszkód, które mogą spowodować kontuzję członka zespołu (butelki z napojami, apteczka itd.).
7. Podczas przerw na odpoczynek sędzia drugi nie powinien pozostawać w jednej pozycji. Powinien dostosować swój ruch, by obrócić się:
 - w kierunku zespołów, aby upewnić się, że zeszli w pobliże ławek rezerwowych,
 - w kierunku sekretarza, aby kontrolować jego pracę,
 - w kierunku asystenta sekretarza, aby otrzymać informację dotyczącą pozycji zawodników Libero,
 - w kierunku sędziego pierwszego, aby otrzymać i/lub przekazać informację, jeśli jest to konieczne,
 - w kierunku zespołów, by obserwować i kontrolować, czy zawodnicy nie chcą powrócić na boisko przed końcem przerwy na odpoczynek oraz by sprawdzić, czy któryś z Libero nie zamierza „po cichu” dokonać zastąpienia,
 - aby sprawdzić ustawienie zespołu poprzez przeliczenie ilości zawodników, tak by sześciu z nich w każdym zespole powróciło na boisko po przerwie na odpoczynek.
8. Jeśli w czasie meczu sędzia drugi zaobserwuje niesportowe gesty lub słowa pomiędzy zawodnikami zespołów przeciwnych, powinien w pierwszej możliwej przerwie w grze, poprosić zawodników o zaprzestanie takiego zachowania i uspokojenie się. Jeżeli sytuacja się powtórzy, musi poinformować o tym sędziego pierwszego, który musi natychmiast ostrzec lub nałożyć sankcję na zawodnika (-ów) w zależności od poziomu tego zachowania.

WAŻNA UWAGA: Pierwszy błąd, który wystąpi, musi zostać sankcjonowany. W związku z tym, że sędzia pierwszy i sędzia drugi mają różne zakresy obowiązków, ważne jest, by każdy z nich niezwłocznie sygnalizował błąd. Wymiana kończy się wraz z gwizdkiem jednego z sędziów i drugi z nich musi powstrzymać się z gwizdkiem, by uniknąć dezorientacji wśród zawodników i widzów.

Sędzia rezerwowy

Sędzia rezerwowy odpowiedzialny jest za następujące działania:

1. Zastąpienie sędziego drugiego w przypadku jego nieobecności lub niezdolności sędziego drugiego do dalszej pracy albo w przypadku, gdy sędzia drugi przejmuje obowiązki sędziego pierwszego.
2. Kontrola tabliczek do zmian (o ile są używane) przed meczem i pomiędzy setami lub kontrola poprawnego działania tabletek dla zespołów
3. Sprawdzenie działania sygnalizatorów przed i pomiędzy setami, jeśli jest problem.
4. Pomoc sędziemu drugiemu w utrzymaniu porządku w wolnej strefie.
5. Nadzorowanie zawodników rezerwowych w polu rozgrzewki i na ławce rezerwowych.
6. Przekazanie sędziemu drugiemu piłek meczowych bezpośrednio po zakończeniu prezentacji zawodników ustawienia początkowego.
7. Przekazanie sędziemu drugiemu piłki meczowej, gdy ten zakończy sprawdzanie ustawienia zawodników.
8. Pomoc sędziemu drugiemu w kierowaniu pracą moppersów i sekretarza.

Obowiązki i odpowiedzialność sędziego trzeciego, jeśli jest

Sędzia trzeci łączy w sobie wiele obowiązków sędziego drugiego, w przypadku tradycyjnego układu boiska, z obowiązkami sędziego rezerwowego. Oznacza to, że jest on pośrednikiem między zespołami a sędzią pierwszym w celu ułatwienia komunikacji i potwierdzania próśb o challenge.

1. Sędzia trzeci (S3) siedzi przy stoliku technicznym obok sekretarza.
2. Sędzia trzeci może zostać wezwany, aby opuścić zajmowane miejsce i przejść do wolnej strefy, ale tylko w przypadku potrzeby wyjaśnienia lub zapobiegania protestom, działając jako mediator przy protestach i challenge, które nie mogą zostać rozwiązane przez sędziego pierwszego lub drugiego, ze względu na ich pozycję na boisku.
3. Sędzia trzeci musi posiadać taki sam poziom uprawnień jak sędzia pierwszy i drugi.
4. Zastępuje on sędziego drugiego w przypadku jego nieobecności lub gdy sędzia drugi nie jest w stanie kontynuować swoich obowiązków.
5. Sędzia trzeci (S3) pełni więc potrójną funkcję: sędziego rezerwowego ORAZ część obowiązków sędziego drugiego ORAZ posiada własny zakres obowiązków i odpowiedzialności!
6. Sędzia trzeci musi dokładnie sprawdzić, przed i w trakcie meczu, czy zawodnik zagrywający zachowuje porządek rotacji, na podstawie kartki z ustawieniem zespołu. W tym zakresie sędzia trzeci kontroluje pracę sekretarza i jego asystenta, którzy mogą mu/jej powiedzieć, który zawodnik musi być na pozycji 1 (zagrywający).
7. Sędzia nie powinien, ustnie lub fizycznie, kierować żadnego z zawodników na wskazaną pozycję, dopóki ta informacja nie zostanie wyświetlona na tablicy zawodów. Jeśli istnieje

rozbieżność pomiędzy pozycją zawodników na boisku, a pozycją wskazaną na kartce z ustawieniem początkowym zespołu, to sędzia drugi powinien wezwać grającego kapitana, aby potwierdzić właściwą pozycję zawodników.

8. Sędzia pierwszy jest w stałym kontakcie zarówno z sędzią drugim jak i sędzią trzecim, więc może być poinformowany o każdym zagadnieniu. Jeśli istnieje potrzeba wyjaśnienia i rozwiązania jakichkolwiek nieporozumień z trenerami zespołów, sędzia trzeci musi opuścić stolik techniczny i podejść do trenera, aby zaoferować pomoc w rozwiązaniu zagadnienia, wspierając w ten sposób pozostałych dwóch sędziów.
Pamiętaj: Trener nie ma prawa rozmawiać ani przeszkadzać sędziemu pierwszemu!
9. Natychmiast po tym, sędzia trzeci powinien usiąść z powrotem przy stoliku technicznym.
10. W przypadku zmiany zawodników, wymagane jest słowne powiadomienie sędziego pierwszego - w większości przypadków, nie ma potrzeby by sędzia trzeci wchodził w wolną strefę, aby nadzorować zmianę zawodników.
11. W przypadku cichego lub nieregularnego zastąpienia zawodnika Libero, może zaistnieć potrzeba zaangażowania sędziego trzeciego, ale w większości przypadków pozostaje to w zakresie obowiązków sędziego pierwszego.

Sędzia challenge i nowe technologie

W związku z unowocześnianiem naszej dyscypliny bardzo szybko pojawiają się także nowości technologiczne. Na wielu zawodach międzynarodowych FIVB obowiązkowe jest używanie tabletów, protokołów elektronicznych oraz bezprzewodowych zestawów słuchawkowych. Nowoczesny sędzia siatkówki musi być z nimi zaznajomiony. Szczegółowe informacje, jak urządzenia te mają być stosowane, w szczególności w zakresie procedury challenge czy procedury zmian, zostały opisane w szczegółowych wytycznych dla danych zawodów Playbook.

W odniesieniu do sędziego challenge oraz procedury challenge stosowane są następujące wytyczne:

1. Wszyscy sędziowie międzynarodowi nominowani na zawody FIVB zobowiązani są do szczegółowego zapoznania się z wytycznymi challenge zatwierdzonymi dla poszczególnych zawodów i ich przestrzegania.
2. Podczas pełnienia swojej funkcji sędzia challenge musi być ubrany w oficjalny strój sędziego międzynarodowego.
3. Używając **BEZPRZEWODOWYCH ZESTAWÓW SŁUCHAWKOWYCH** sędziowie zobligowani są do używania prostej siatkarskiej terminologii w języku angielskim dla wskazania przedmiotu challenge np. „dotknięcie siatki”, „dotknięcie antenki”, „błąd stóp zawodnika zagrywającego”, „błąd stóp zawodnika linii obrony”, „dotknięcie piłki w bloku”, „przejście linii środkowej” itd. W trakcie procedury challenge wymagana jest następująca kolejność przekazywania informacji do sędziego challenge: **Kto – Co – Kiedy**. Na przykład: „**Challenge dla zespołu Włoch – dotknięcie siatki – w środku wymiany.**”
4. Jeśli na pojedynczej dostępnej klatce niemożliwe jest sprawdzenie powyżej wymienionych błędów, sędzia challenge informuje sędziego pierwszego o braku

technicznej możliwości rozstrzygnięcia challenge i w związku z tym pozostaje w mocy poprzednia decyzja podjęta przez sędziego pierwszego.

5. Jeśli sędzia przerwie wymianę odgwiszując błąd, który w konsekwencji challenge zostanie uznany jako błędna DECYZJA, wtedy wymiana musi zostać powtórzona z powodu błędu sędziego.

Na przykład: Sędzia pierwszy odgwiszduje „cztery odbicia” lub „dwa odbicia” kiedy piłka dotknęła górnej części siatki i odbiła się z powrotem, pozostając w kontakcie z tym samym zespołem, a sędzia pierwszy nie zauważył żadnego dotknięcia bloku, jednak później, po wywołaniu challenge „piłka dotknięta”, wyraźnie było widać, że miało miejsce dotknięcie bloku, wtedy sędzia pierwszy powinien odgwiszować powtórzenie wymiany.

6. Sędzia challenge nie może ulegać sugestiom operatora systemu challenge, który nie ma prawa dawać żadnych wskazówek, za wyjątkiem wskazania, która z kamer da najlepszy obraz do oceny sytuacji ani ponaglać procesu oceny obrazu na monitorze. W żadnym wypadku nie wolno sędziemu zgadywać lub przewidywać czy też przesądzać rozstrzygnięcie challenge. Sędzia challenge ogłasza swoją decyzję tylko wtedy, gdy jest absolutnie pewny co do analizowanej sytuacji. Jakiegokolwiek wątpliwości powinny być interpretowane na korzyść pierwotnej decyzji sędziego.
7. Jeśli, zgodnie z obowiązującym regulaminem challenge, każdy moment rozgrywanej wymiany może być przedmiotem challenge, to sędzia challenge powinien wówczas jednoznacznie wskazać operatorowi systemu challenge, jak znaleźć odpowiedni moment będący przedmiotem challenge. Jeżeli w trakcie oglądania kilku klatek wymiany inny błąd zostanie zauważony (wcześniejszy niż ten będący przedmiotem challenge), wtedy ten wcześniejszy błąd jest przedstawiany przez sędziego challenge jako rozstrzygający wymianę.
8. Sędzia challenge doradza sędziemu pierwszemu w zakresie rodzaju błędu. Jednakże, to sędzia pierwszy musi podjąć ostateczną decyzję bazując na potwierdzonych dowodach. **Nie** zaleca się jednak, aby sędzia pierwszy zmieniał decyzję sędziego challenge, szczególnie odnośnie błędu przekroczenia linii końcowej przy zagrywce lub błędów ataku zawodnika linii obrony, chyba że jest absolutnie pewny, że sędzia challenge popełnił błąd.
9. Kiedy trener prosi o sprawdzenie błędu, ale w trakcie procedury challenge okazało się, że wcześniej piłka była już poza grą, odpowiednia informacja musi zostać przekazana obu sędziom oraz opatrzona właściwym komunikatem na telebimie.
W niektórych przypadkach może być bardzo krótki czas pomiędzy błędem w grze, który zespoły chcą sprawdzić procedurą challenge a momentem, gdy piłka jest poza grą (piłka dotyka podłoża, dotyka ciała obcego itd.) wtedy zalecane jest, aby sędziowie (sędzia challenge) zaprezentowali na podzielonym ekranie zarówno klatkę z błędem jak i moment, kiedy piłka jest poza grą i w ten sposób wyjaśnili zaistniały błąd wszystkim uczestnikom.
10. Bieżąca wersja 2023 Regulaminu Challenge mówi, że jeśli podczas procedury challenge powstaje wątpliwość, operator systemu challenge musi skorzystać ze wszystkich dostępnych obrazów telewizyjnych by upewnić się, że podjęta decyzja jest właściwa. Sędzia pierwszy zarządza procesem procedury challenge i kiedy widzi pomyłkę, np. błędny wyświetlany obraz, niepoprawną interpretację, powinien domagać się dalszego przeglądu obrazu z kamery pod innym kątem lub innego źródła obrazu. Zmiana decyzji sędziego challenge jest ostatnią opcją, ale jest to część kompetencji sędziego pierwszego.

Przepis 25 – Sekretarz

1. Praca sekretarza jest bardzo ważna, szczególnie podczas meczów międzynarodowych, gdzie członkowie komisji sędziowskiej i zespołów pochodzą z różnych krajów. Wszyscy sędziowie międzynarodowi **muszą wiedzieć, jak wypełnić protokół zawodów (papierowy i elektroniczny)** i – jeśli to konieczne – muszą być zdolni do wykonywania pracy sekretarza.

Sekretarz:

1. Musi sprawdzić, po otrzymaniu kartek z ustawieniem i przed rozpoczęciem każdego seta, czy numery na kartkach znajdują się w wykazie członków zespołu w protokole zawodów (jeśli nie, musi powiadomić o tym sędziego drugiego).
2. Powiadamia sędziego drugiego o drugiej przerwie na odpoczynek oraz piątej i szóstej zmianie zawodników w każdym zespole (który z kolei powiadamia sędziego pierwszego i trenera). Ma to zastosowanie także wówczas, gdy korzysta się z tabletów.
3. Podczas procesu zmiany, sędzia drugi zezwala na przeprowadzenie zmiany zawodników, chyba że sekretarz zgłosi zmianę jako nieregulaminową.
4. Po zakończeniu procedury zmiany, sekretarz wykonuje sygnalizację ręczną gotowości „OK” lub informuje ustnie „sekretarz gotowy”, następnie musi skoncentrować się na sprawdzeniu, czy zagrywa zawodnik zgodnie z porządkiem rotacji.
5. Sekretarz musi patrzeć na zmieniającego zawodnika w strefie zmian i porównać numer na jego koszulce z numerem na tabliczce do zmian trzymanej w dłoni oraz z zawodnikami ustawienia początkowego i zawodnikami rezerwowymi w protokole. Jeśli stwierdza, że jest to prośba o zmianę nieregulaminową, natychmiast uruchamia sygnalizator i machając jedną ręką na boki mówi „prośba o zmianę nieregulaminową”. W tym przypadku, sędzia drugi musi natychmiast podejść do stolika sekretarza i sprawdzić na podstawie zapisu w protokole zawodów, czy rzeczywiście była to prośba o zmianę nieregulaminową. Jeśli potwierdza to, prośba jest odrzucana przez sędziego drugiego. Sędzia pierwszy musi nałożyć na zespół sankcję „za opóźnianie gry”. Sekretarz musi wpisać do protokołu właściwą sankcję w tabeli kary. Sędzia drugi musi sprawdzić zapis sankcji przez sekretarza.
6. W przypadku prośby o dokonanie więcej niż jednej zmiany zawodników, zmiany wykonywane są pojedynczo jedna po drugiej w tempie pozwalającym sekretarzowi zarejestrować kolejne zmiany w protokole zawodów. Sekretarz musi stosować tę samą procedurę dla każdej zmiany.
7. Jeśli zmiana jest regulaminowa, sekretarz rozpoczyna zapis zmiany w protokole, a następnie na zakończenie czynności, podnosi obie ręce do góry.
Pamiętaj, że stosuje się ją do wszystkich zmian.
8. Na zawodach, gdzie używane są tablety wraz z protokołem elektronicznym, tabliczki na zmiany nie są używane. W tym przypadku, sekretarz musi sprawdzić ekran protokołu elektronicznego, aby upewnić się, że przesłane dane odzwierciedlają to, co się dzieje przy linii bocznej – oznacza to, że wszystkie procedury pracy sędziów są takie same, niezależnie od używanej technologii. W przypadku różnicy między zawodnikiem wkraczającym do strefy zmian a numerem przesłanym za pośrednictwem tabletu, należy przeprowadzić rzeczywistą zmianę a sekretarz powinien ręcznie skorygować i zaakceptować zmianę w protokole elektronicznym. Zachęca się do komunikacji ustnej

między sekretarzem a sędzią w tym przypadku oraz gdy z powodu opóźnionego przesłania danych zmiana powinna być przeprowadzona ręcznie. Należy zwrócić szczególną uwagę, gdy zmiana i zastąpienie Libero mają miejsce w tym samym czasie. Nadal wymagane jest podniesienie dwóch rąk po zakończeniu wszystkich zmian, zanim gra zostanie wznowiona. Jeśli w meczu używany jest bezprzewodowy zestaw słuchawkowy, sekretarz informuje sędziów jedynie za pośrednictwem tego zestawu mówiąc „OK, sekretarz gotowy” a sędzia drugi tylko ustnie mówi „OK”. Jeśli system nie działa poprawnie lub jest duży hałas, powodujący, że mógłby być niesłyszalny, to nadal jest zobowiązany do podniesienia dwóch rąk do góry na znak gotowości.

9. Zapisuje w protokole zawodów sankcje wyłącznie na polecenie sędziego drugiego albo w przypadku protestu zgłoszonego zgodnie z przepisami, za zgodą sędziego pierwszego, zapisuje lub zezwala kapitanowi zespołu do wpisania uwagi w protokole zawodów.
10. Musi wpisać uwagę, jeśli zawodnik jest kontuzjowany i zmieniony poprzez zmianę regulaminową albo narzuconą. Uwaga powinna uwzględniać numer kontuzjowanego zawodnika, set oraz wynik, przy którym nastąpiła kontuzja.

Przepis 26 – Asystent sekretarza

1. Asystent sekretarza siedzi obok sekretarza. Jeżeli sekretarz stanie się niezdolny do wykonywania swoich obowiązków, asystent sekretarza zastępuje sekretarza.
2. Jego obowiązki:
 - 2.1 Wypełnia protokół kontroli Libero (R-6), w przypadku, gdy nie jest używany protokół elektroniczny i sprawdza czy zastąpienia Libero w meczu są prawidłowe czy nie.
 - 2.2 Jeśli nie ma elektronicznej tablicy wyników, obsługuje ręczną tablicę wyników na stoliku sekretarza.
 - 2.3 Sprawdza, czy na głównej tablicy wyników widnieje prawidłowy wynik, a jeśli nie, koryguje go.
 - 2.4 Podczas przerw na odpoczynek informuje sędziego drugiego o pozycji zawodników Libero, używając sygnalizacji ręcznej „dłoń w dół” i „dłoń w górę”, przy czym używa tylko jednej ręki dla każdego z zespołów.
 - 2.5 Natychmiast po zakończeniu każdego seta, przekazuje Delegatowi Technicznemu pisemną informację o czasie trwania każdego seta, czasie rozpoczęcia i zakończenia meczu.
 - 2.6 Jeśli to konieczne, pomaga sekretarzowi poprzez naciśnięcie sygnalizatora w celu uznania i ogłoszenia prośby o zmianę zawodników.
 - 2.7 Pomaga ustnie sekretarzowi podczas procedury zmiany.
 - 2.8 Obsługuje zegar zagrywki, jeśli jest używany.

Przepis 27 – Sędziowie liniowi (jedynie kiedy system challenge nie jest używany)

1. Praca sędziów liniowych jest bardzo ważna, w szczególności podczas meczów międzynarodowych o wysokim poziomie. Wszyscy kandydaci i sędziowie międzynarodowi muszą być także zaznajomieni z praktyczną pracą sędziów liniowych, w przypadku kiedy są nominowani jako sędziowie liniowi podczas meczów międzynarodowych.
 - 1.1. Muszą być obecni w polu gry w strojach sędziowskich 60 minut przed rozpoczęciem meczu.
 - 1.2. Muszą sygnalizować:
 - „piłki w boisku” lub „piłki autowe” w pobliżu linii, za którą odpowiadają,
 - błędy zagrywki opisane w Przepisie 12.4.3.
 - 1.3. Jeśli piłka dotknie antenki, przejdzie nad nią lub poza nią w kierunku boiska przeciwnika, sędzia liniowy musi zasignalizować błąd, zwracając się w kierunku piłki.
 - 1.4. Błędy powinny być sygnalizowane w sposób wyraźny, aby sędzia pierwszy bez wątplenia widział ich sygnalizację.
2. Sędzia liniowy powinien odprężać się pomiędzy wymianami.
3. Sędziowie liniowi na czas przerw na odpoczynek oraz przerw technicznych (o ile mają zastosowanie) powinni opuszczać swoją pozycję i stawać za panelami reklamowymi przy odpowiadającym mu narożniku pola gry. Jeśli to niemożliwe, w przerwie pomiędzy setami powinni stanąć razem naprzeciwko pola kar.⁹

Przepis 28 – Oficjalna sygnalizacja ręczna

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

Poniżej przedstawiono bardziej szczegółowo sekwencję sygnalizacji, która powinna lub nie powinna być stosowana podczas meczu.
2. **Decyzja sędziego pierwszego.** Sędzia pierwszy odgwiszduje koniec wymiany (lub błąd), wskazuje stronę, która będzie zagrywać jako następna, sygnalizuje rodzaj błędu, a następnie zawodnika popełniającego błąd (jeśli to konieczne). Sędzia drugi nie wykonuje w tym wypadku żadnej sygnalizacji, ale powinien jedynie przejść na stronę zespołu, który będzie przyjmował jako następny. Kontakt wzrokowy z sędzią pierwszym jest wciąż wymagany. Jeśli nie stosuje się komunikacji bezprzewodowej, oczekuje się ręcznej odpowiedzi podczas wymiany lub na jej zakończenie co do piłki dotkniętej (o ile ‘dotknięcie’ nie jest wyraźne) lub błędu czterech odbić. Odpowiedź może mieć miejsce, zanim sędzia drugi przejdzie na właściwą stronę, tak aby sędzia pierwszy był w pełni świadomy przekazywanej informacji.
3. **Decyzja sędziego drugiego** (np. błąd dotknięcia siatki, błąd bloku zawodnika linii obrony itd.). Kolejność sygnalizacji przez sędziego drugiego: gwizdek, sygnalizacja rodzaju błędu, wskazanie (jeśli konieczne) zawodnika popełniającego błąd, pauza, a następnie powtórzenie za sędzią pierwszym wskazania strony, która będzie zagrywać jako następna.

⁹ Zgodnie z Przepisami Gry 2021-2024 nie ma pola kar.

4. **Prośba o przerwę na odpoczynek.** Zazwyczaj jest udzielana przez sędziego drugiego (aczkolwiek nadal sędzia pierwszy może przyznać przerwę, jeżeli sędzia drugi nie słyszy /nie widzi żądania ze strony trenera). Sędzia pierwszy nie potrzebuje powtarzać tej sygnalizacji.
5. **Wymiana powtórzona/błąd obustronny.** Obaj sędziowie są uprawnieni do odgwizdania takich przypadków oraz zasygnalizowania wymiany powtórzonej (np. piłka tocząca się w kierunku boiska, zawodnik kontuzjowany podczas wymiany, itd.), jednak to zadaniem sędziego pierwszego jest wskazanie strony, która ma zagrywać. Sędzia drugi powtarza za sędzią pierwszym wskazanie zespołu zagrywającego tylko w wypadku, gdy to on przerwał grę gwizdkiem.
6. **Obaj sędziowie gwizdzą w tym samym momencie, chociaż z różnych powodów.** W tym wypadku każdy z sędziów wskazuje rodzaj popełnionego błędu, ale następnie sędzia pierwszy musi zdecydować, jaką podjąć decyzję w wyniku zakończonej wymiany. Tylko sędzia pierwszy wskazuje „błąd obustronny” i zespół, który będzie zagrywał jako następny.
7. **Zawodnik zagrywa zbyt wcześnie** (przed gwizdkiem). Tylko sędzia pierwszy sygnalizuje wymianę powtórzoną i zespół, który ma zagrywać.
8. **Koniec seta.** Sygnalizację wykonuje sędzia pierwszy. Sędzia drugi może, jeżeli sędzia pierwszy nie zauważył wyniku, dyskretnie zwrócić uwagę sędziemu pierwszemu przy użyciu tej sygnalizacji, ale pozostaje to nadal w zakresie odpowiedzialności sędziego pierwszego.
9. Kiedy sędzia drugi odgwizduje błąd musi starannie pokazać ręczną sygnalizację po stronie, po której błąd został popełniony. Na przykład: jeśli zawodnik z zespołu, po jego prawej stronie dotknął siatki i odgwizdał ten błąd, ręczna sygnalizacja nie powinna być pokazana poprzez siatkę od strony przeciwnego zespołu, ale sędzia powinien przemieścić się tak, aby sygnalizacja ręczna była wykonana po stronie, która popełniła błąd. Sygnalizacja ręczna nie powinna być wykonywana w trakcie przemieszczania się – sędzia drugi powinien zatrzymać się i wykonać sygnalizację stojąc przodem do boiska.
10. Sędziowie muszą gwizdać szybko i pewnie sygnalizować błędy, biorąc pod uwagę dwa następujące elementy:
 - 10.1. Sędzia nie powinien sygnalizować błędów pod presją publiczności lub zawodników,
 - 10.2. Jeśli sędzia jest w pełni świadomy tego, że popełnił błąd, powinien skorygować swój błąd (lub błąd innego członka komisji sędziowskiej), pod warunkiem, że zrobi to natychmiast.
11. Sędziowie i sędziowie liniowi powinni zwrócić uwagę na właściwe stosowanie i używanie sygnalizacji ręcznej/chorągiewką „piłki autowej”:
 - 11.1. Dla wszystkich piłek, które upadają „bezpośrednio na aut” po ataku lub bloku przeciwnego zespołu, musi zostać użyta sygnalizacja ręczna/sygnal chorągiewką „piłka autowa”.
 - 11.2. Jeśli piłka po ataku przechodzi nad siatką i dotyka podłoża poza boiskiem, ale blokujący lub inny zawodnik zespołu broniącego dotyka jej, sędziowie muszą użyć sygnalizacji ręcznej/sygnalu chorągiewką „piłka dotknięta”.
 - 11.3. Jeśli piłka po pierwszym, drugim lub trzecim odbiciu zespołu jest autowa (np. dotyka podłoża poza boiskiem, dotyka obiektu poza boiskiem, sufitu

- lub osoby nie biorącej udziału w grze, paneli reklamowych itd.) po stronie tego zespołu, musi zostać użyta sygnalizacja ręczna „piłka dotknięta”.
- 11.4. Jeśli po ataku piłka uderza w górną krawędź siatki i upada na „aut” po stronie zawodnika atakującego bez dotknięcia bloku przeciwnika, należy użyć sygnalizacji ręcznej „piłka autowa” i natychmiast wskazać zawodnika atakującego (każdy wtedy zrozumie, że piłka nie została dotknięta przez blokujących). Jeśli, w tym samym przypadku, piłka dotyka bloku i później upada na aut po stronie zawodnika atakującego, sędzia pierwszy musi użyć ręcznej sygnalizacji „piłka autowa” a następnie wskazać blokującego (blokujących).
- 11.5. Piłka została zaatakowana i staje się autowa po stronie przeciwnika, kiedy uderzy lub zostanie dotknięta przez trenera w wolnej strefie bądź inną osobę nie będącą w grze, to wtedy musi zostać użyta sygnalizacja ręczna/sygnal chorągiewką „piłka autowa”.
12. Kiedy nastąpił spełniony atak, po rozegraniu piłki palcami sposobem górnym przez Libero (akcja rozegrania) ze swojej strefy ataku, sędzia pierwszy musi użyć sygnalizacji ręcznej nr 21 (błąd ataku) i wskazać Libero.
13. Z punktu widzenia uczestników zawodów i publiczności sygnalizacja sędziów liniowych chorągiewką jest również bardzo ważna. Sędzia pierwszy musi kontrolować sygnalizację sędziów liniowych, a jeśli nie wykonują jej prawidłowo, może ją skorygować.
14. Jeśli piłka po trzecim odbiciu zespołu nie przechodzi pionowej płaszczyzny siatki, wtedy:
- 14.1. Jeśli ten sam zawodnik, który ostatni dotknął piłki, dotyka jej ponownie, używa się sygnalizacji ręcznej „podwójne odbicie”;
- 14.2. Jeśli inny gracz dotyka piłki, sygnalizacja ręczna to „cztery odbicia”.

ZARZĄDZANIE GRĄ

PROCEDURY SĘDZIOWSKIE – PRZED, PODCZAS I PO MECZU

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

1. Przed meczem

- 1.1. Sędziowie muszą być obecni w strojach sędziowskich przynajmniej 60 minut przed zaplanowaną godziną rozpoczęcia każdego meczu.
- 1.2. Sędziowie: pierwszy, drugi, challenge, trzeci i rezerwowi jak również sekretarze i liniowi powinni poddać się testowi na obecność alkoholu (o ile jest stosowany), wykonywanemu przez lekarza zawodów. Jeśli test na obecność alkoholu ma miejsce, wszyscy sędziowie po jego przeprowadzeniu, wchodzi w obszar zawodów, w celu sprawdzenia pola gry i niezbędnego wyposażenia do rozegrania meczu.
- 1.3. Jeśli sędzia pierwszy nie przybył we właściwym czasie, procedurę meczową powinien rozpocząć sędzia drugi po uzyskaniu zgody Delegata Technicznego.
- 1.4. Jeśli sędzia pierwszy nie przybył, nie zaliczył testu na obecność alkoholu lub ze względów medycznych nie jest w stanie prowadzić meczu, sędzia drugi powinien poprowadzić mecz jako sędzia pierwszy, a sędzia rezerwowi powinien zająć miejsce sędziego drugiego.

2. Podczas meczu:

2.1. POWTÓRKI TV

Podczas światowych i oficjalnych zawodów FIVB, realizator transmisji TV może prosić o czas na emisję powtórki, jeżeli właściwa instalacja została wykonana i zaakceptowana przez Komisję Zawodów. Konieczne jest zainstalowanie elektrycznej lampki, umocowanej na słupku, na wprost sędziego pierwszego, podłączonej do operatora transmisji TV, który daje sygnał do zapalenia lampki na czas niezbędny do emisji powtórki poprzedniej akcji.

Aby zapobiec sytuacji, gdy gwizdek na zagrywkę został wykonany a powtórka jest wciąż prezentowana, zaleca się, aby sędzia pierwszy sprawdzał sytuację na ekranie zainstalowanym w hali.

2.2. PRZERWY

Dla normalnych przerw pomiędzy setami 1-4:

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

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

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

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

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

Podawacz przekazuje piłkę do zawodnika zagrywającego.

3'00 – Sędzia pierwszy gwizdże na zagrywkę.

Przerwa przed decydującym setem:

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

KAPITANOWIE: Zgłaszają się do stolika sekretarza do losowania.

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

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

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

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

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

Kiedy prowadzący zespół zdobywa 8 punkt:

ZESPOŁY: Po zakończeniu wymiany, na polecenie sędziego pierwszego, sześciu zawodników z każdego zespołu zmienia boisko bez opóźnienia. Kiedy zawodnicy miną linię słupków podtrzymujących siatkę, kierują się bezpośrednio na boisko.

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

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

3. Po meczu

Zgodnie z protokołem FIVB, dwaj sędziowie stają z przodu stanowiska sędziego. Sędzia pierwszy gwizdże, oba zespoły albo machają do siebie nawzajem z linii końcowej lub idą wzdłuż linii bocznej w stronę sędziów, podają im ręce, następnie idą wzdłuż siatki podając ręce przeciwnikom i wracają do swoich ławek. Sędziowie, pierwszy i drugi, idą

wzdłuż siatki do stolika sekretarza, sprawdzają protokół zawodów, podpisują go i dziękują sekretarzowi oraz sędziom liniowym za ich pracę.

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

Międzynarodowy Ceremoniał Przedmeczowy

We wszystkich najwyższych rangą zawodach FIVB, za organizację i przygotowanie ceremoniału przedmeczowego, odpowiedzialny jest specjalny **Zespół Obsługi Widowiska Sportowego**.

W przypadku pozostałych zawodów, dla których nie przewidziano przygotowania ceremoniału w ww. trybie, obowiązuje standardowy Międzynarodowy Ceremoniał Przedmeczowy.

Poniżej zostały przedstawione dwa warianty Ceremoniału, w zależności od tego, czy zespoły miały możliwość rozgrzewki przed meczem na odpowiedniej sali rozgrzewkowej – z piłkami i siatkami (Wariant A), czy też nie miały takiej możliwości (Wariant B).

Ceremoniał Przedmeczowy może także zostać odpowiednio zmodyfikowany dla poszczególnych zawodów. W związku z tym stanowczo zaleca się sędziom, aby uważnie się z nim zapoznali przed danym wydarzeniem i postępowali zgodnie z nim w trakcie poszczególnych meczów.

- A. Dla światowych i oficjalnych zawodów FIVB, na których zespoły mają przynajmniej 40 minut przed rozpoczęciem meczu na rozgrzewkę w odrębnej sali rozgrzewkowej z siatką, znajdujące się w tym samym budynku, co rozgrywane zawody.**
- B. Dla światowych i oficjalnych zawodów FIVB, na których organizator nie jest w stanie zapewnić osobnych sal rozgrzewkowych przed rozpoczęciem meczu w tym samym budynku, co rozgrywane zawody.**

Czas - Protokół		Opis	Czynności sędziów	Czynności zespołów
A	B			
		Czas na rozrywkę	- Sędziowie muszą udać do Kontrolowanego obszaru zawodów natychmiast po badaniu alkomatem i następnie sprawdzić: powierzchnię pola gry, stanowisko sędziego, słupki, siatkę i jej odciągi, usytuowanie antenek i taśm bocznych, tabliczek do zmian i całego wyposażenia niezbędnego do przeprowadzenia meczu (protokół, sygnalizator dźwiękowy, kamizelki dla Libero, rezerwową siatkę i antenki włączając w to wyposażenie rezerwowe itd.)	- Zespoły rozgrzewają się z piłkami w salach rozgrzewkowych - Zespoły nie mogą wejść do pola gry przed rozpoczęciem ceremoniału przedmeczowego. Jeśli boisko jest wolne, zespoły mogą rozgrzewać się na nim bez piłek, po uprzednim otrzymaniu zgody od Delegata Technicznego

22 min. do meczu	32 min. do meczu		- Sędzia 1 i Sędzia 2 sprawdzają wysokość siatki	- Oba zespoły są proszone o to, aby usiadły na ławce, wraz z ich trenerami - Zespoły muszą być ubrane w oficjalne stroje meczowe
21 min. do meczu	31 min. do meczu	Losowanie w celu ustalenia zespołu zagrywającego oraz boiska	- Sędzia 1 przeprowadza losowanie w obecności Sędziego 2 oraz kapitanów zespołów przed stolikiem sekretarza oraz upewnia się, że sekretarz został poinformowany o wyniku losowania	- Po losowaniu, kapitanowie zespołów i trenerzy podpisują protokół (albo listę zespołów, jeżeli używany jest protokół elektroniczny) - Przed podpisaniem protokołu, trener musi wyznaczyć podstawowego Libero, jeśli dwóch Libero jest wpisanych do składu zespołu.
19 min. do meczu	29 min. do meczu	- Zespoły wchodzi na boisko - Spiker przedstawia oba zespoły oraz numer meczu - Przywitanie	Pozycja sędziów: obaj sędziowie muszą być ustawieni na linii bocznej, po obu stronach słupka, w części boiska najbliższej stolikowi sekretarza. Sędzia 1 - po stronie zespołu A, Sędzia 2 - po stronie zespołu B. Sędzia 1 gwizdże bezpośrednio po zakończeniu prezentacji.	- Zespoły wchodzi na boisko i ustawiają się na liniach końcowych (Rysunek B) - Po gwizdku Sędziego 1 zawodnicy udają się bezpośrednio pod siatkę i witają się tylko z jednym (będącym naprzeciwko) zawodnikiem drugiego zespołu (tj. bez przechodzenia wzdłuż siatki i bez przywitania z pozostałymi zawodnikami przeciwnego zespołu)
	28 min. do meczu	- Rozgrzewka		- Zespoły rozgrzewają się na boisku z piłkami, ale nie na siatce.
18 min. do meczu	18 min. do meczu	- Oficjalna rozgrzewka na siatce - Ustawienie początkowe zespołu	- Sędzia 1 gwizdże, sygnalizując tym samym początek oficjalnej rozgrzewki na siatce obu zespołów (10 minut). - Sędzia 2 musi się upewnić, że trener lub asystent trenera każdego z zespołów przedłożył oryginał i najlepiej przynajmniej dwie kopie kartek	- Zespoły rozpoczynają rozgrzewkę na siatce (10 minut) - W przypadku używania tabletów, zespoły muszą wysłać ustawienie początkowe elektronicznie poprzez tablet do protokołu elektronicznego (najpóźniej 12 minut przed meczem)

		w pierwszym secie	z ustawieniem początkowym dotyczące pierwszego seta. Natychmiast po tym przekazuje pierwszą kopię (dwie – jeśli dostarczono więcej niż dwie kopie) kartki z ustawieniem początkowym Delegatowi Technicznemu, a oryginał sekretarzowi. - Delegat Techniczny jest jedyną uprawnioną osobą do przekazania kartek z ustawieniem początkowym do przedstawiciela realizatora transmisji telewizyjnej oraz osoby obsługującej VIS.	
8:00 minut przed rozpoczęciem	8:00 minut przed rozpoczęciem	Zakończenie oficjalnej rozgrzewki Szybcy moppersi wycierają boisko, jeśli jest to konieczne	Sędzia pierwszy gwiżdże na zakończenie oficjalnej rozgrzewki i obaj sędziowie proszą Delegata Technicznego o zgodę na rozpoczęcie meczu;	Po zakończeniu oficjalnej rozgrzewki zawodnicy wracają do ławek.
7:00 minut przed rozpoczęciem	7:00 minut przed rozpoczęciem	Hymny narodowe odtwarzane w całości. Pocztą flagowe wchodzi na boisko. Członek pocztu najbliższej stolika sekretarza stoi dokładnie w rogu linii bocznej i linii ataku. W czasie odtwarzania	– sędziowie i sędziowie liniowi stają na linii bocznej przed stolikiem sekretarza i wchodzi na środek boiska, następnie stają twarzą do stolika sekretarza; – w czasie odtwarzania danego hymnu sędziowie powinni obrócić się w kierunku flagi o 45 stopni; – sędzia pierwszy gwiżdże natychmiast po zakończeniu odtwarzania hymnów	- zespoły ustawiają się na linii bocznej przed stolikiem sekretarza (w kolejności: kapitan, grający Libero, pozostali zawodnicy, na końcu drugi Libero) i wchodzi na środek boiska wraz z sędziami, następnie stając twarzą do stolika sekretarza; – natychmiast po odtworzeniu hymnów zespoły schodzą do swoich ławek i przygotowują się do prezentacji

		danego hymnu poczet flagowy unosi flagę pod kątem 45 stopni. Zaraz po odegraniu hymnów pocztę flagową odmaszerowują.		
3:00 minuty przed rozpoczęciem	3:00 minuty przed rozpoczęciem	Pierwsze fanfary Prezentacja sędziów	– obaj sędziowie przy akompaniamencie fanfar wchodzi na środek boiska w pobliżu siatki, ustawiając się przodem do stolika sekretarza i spiker zawodów dokonuje ich prezentacji; – wszyscy czterej sędziowie liniowi stają za sędziami prowadzącymi (L1 i L2 za sędzią pierwszym a L3 i L4 za sędzią drugim) i maszerują wzdłuż linii bocznych. L2 i L3 zatrzymują się na swoich pozycjach a L1 i L4 wzdłuż linii końcowej zajmują swoje pozycje; – po prezentacji i wymianie uścisków dłoni sędzia pierwszy udaje się do swojego stanowiska, a sędzia drugi przed stolik sędziego sekretarza	– osoby prowadzące zespół, 6 zawodników ustawienia początkowego oraz podstawowy Libero siedzą na ławce, podczas gdy zawodnicy rezerwowi stoją albo blisko ławki, albo w polu rozgrzewki
Niezwłocznie po zakończeniu prezentacji zawodników pierwszego ustawienia, podstawowego Libero i trenera	Niezwłocznie po zakończeniu prezentacji zawodników pierwszego ustawienia, podstawowego Libero i trenera		- sędzia drugi przekazuje cztery piłki meczowe do podawaczy nr 1, 2, 4 i 5; sprawdza zgodność ustawienia zawodników na boisku porównując je z zapisem na odpowiedniej kartce z ustawieniem; – następnie udziela zgody na wejście na boisko podstawowego Libero, który w ten sposób staje się Grającym Libero;	

			– uzyskuje od sekretarza potwierdzenie zakończenia sprawdzania ustawienia i gotowości do rozpoczęcia meczu; – podaje zagrywającemu piłkę i stojąc twarzą do sędziego pierwszego podnosi dwie ręce sygnalizując, że wszystko jest gotowe do rozpoczęcia meczu	
0:00 minut przed rozpoczęciem	0:00 minut przed rozpoczęciem	Sędzia pierwszy gwiżdże, udzielając pozwolenia na wykonanie pierwszej zagrywki		

UWAGA: Wszystkie spotkania rozpoczynają się zgodnie z ustalonym harmonogramem. Jednakże, jeżeli wcześniejszy mecz trwał dłużej, niż założono, to oficjalny protokół zacznie się dopiero po przygotowaniu boiska i zakończeniu wszystkich czynności administracyjnych dotyczących meczu poprzedzającego. Sędziowie po konsultacji z Przewodniczącym Jury i Delegatem Sędziowskim przekazują informację o godzinie rozpoczęcia meczu trenerom obu zespołów.

PROGRAM PRACY

Przyjazd przed turniejem

Sędziowie muszą dotrzeć do miasta gospodarza zawodów zgodnie z nominacją. Sędziowie muszą mieć ze sobą swoje oficjalne stroje sędziowskie.

Warsztaty

Teoretyczne i praktyczne warsztaty sędziowskie odbędą się przed rozpoczęciem zawodów z udziałem sędziów, sekretarzy/protokolantów, sędziów liniowych, moppersów, podawaczy piłek i spikera zawodów.

Komentarze dotyczące sędziowania

Po meczu, w pomieszczeniu sędziowskim, odbywa się krótka odprawa, podczas której analizowana jest praca sędziów. Tam, gdzie to możliwe, sędziowie powinni sami się ocenić, gdzie się sprawdzili, a gdzie mogliby się poprawić.

Jeśli podniesiono istotny temat, następnego dnia może odbyć się formalne spotkanie z członkami Komisji sędziowskiej i wszystkimi sędziami zawodów.

Podczas tego spotkania, jeśli jest to konieczne lub możliwe, powinny być użyte filmy zarejestrowane podczas meczów, aby pomóc w wyjaśnieniu zarówno błędów, jak i udanych występów, w celu ujednolicenia jakości technicznej sędziowania na najwyższym poziomie.

Informacje o nominacji

Nominacje na mecze zostaną przekazane: 1 sędziemu, 2 sędziemu, 3 sędziemu, sędziemu challenge'owemu oraz sędziom rezerwowym - wieczorem przed dniem meczu.

Test na obecność alkoholu (jeśli dotyczy)

Sędziowie 1, 2 i 3 oraz sędziowie challenge'owi i sędziowie rezerwowi, protokolanci oraz sędziowie liniowi powinni poddać się testowi na obecność alkoholu. Test przeprowadzany jest w sposób losowy przez wyznaczonego lekarza i w obecności członka Komisji sędziowskiej.

Zachowanie

FIVB ma zaufanie do każdego sędziego wyznaczonego na różne zawody. Sędziowie odpowiedzialni za zarządzanie meczami podczas zawodów muszą wykazywać wzorowe zachowanie przez cały czas trwania zawodów, od momentu ich przyjazdu aż do odjazdu z miasta/miast, w których odbywają się zawody.

Sędziowie muszą ściśle przestrzegać harmonogramu wszystkich działań ustalonych przez Komisję sędziowską oraz dbać o wizerunek sędziów zarówno wewnątrz, jak i na zewnątrz hal sportowych. Komisja sędziowska jest upoważniona do zawieszenia w sędziowaniu, a nawet wykluczenia/usunięcia, w zależności od winy, każdego członka zespołu sędziowskiego, którego zachowanie nie jest zgodne z przyjętymi normami.