



Przepisy gry w piłkę siatkową

Część 2

Oficjalne tłumaczenie

Przepisy zatwierdzone przez 31. Kongres FIVB 2008
Kolorem czerwonym wyróżniono zmiany w treści przepisów

Obowiązują w Polsce od września 2009 r.

SPIS TREŚCI

- ROZDZIAŁ PIERWSZY: WARUNKI GRY I WYPOSAŻENIE
- 1. POLE GRY
- 2. SIATKA I SŁUPKI
- 3. PIŁKI

- ROZDZIAŁ DRUGI: UCZESTNICY ZAWODÓW
- 4. ZESPOŁY
- 5. OSOBY PROWADZĄCE ZESPÓŁ

- ROZDZIAŁ TRZECI: STRUKTURA GRY
- 6. ZDOBYCIE PUNKTU, WYGRANIE SETA I MECZU
- 7. STRUKTURA GRY

- ROZDZIAŁ CZWARTY: SYTUACJE W GRZE
- 8. SYTUACJE W GRZE
- 9. GRA PIŁKĄ
- 10. PIŁKA PRZY SIATCE
- 11. ZAWODNIK PRZY SIATCE
- 12. ZAGRYWKA
- 13. ATAK
- 14. BŁOK

- ROZDZIAŁ PIĄTY: PRZERWY I OPÓŹNIENIA GRY
- 15. REGULAMINOWE PRZERWY W GRZE
- 16. OPÓŹNIANIE GRY
- 17. WYJĄTKOWE PRZERWY W GRZE
- 18. PRZERWY I ZMIANA STRON BOISKA

- ROZDZIAŁ SZÓSTY: ZAWODNIK LIBERO
- 19. ZAWODNIK LIBERO

- ROZDZIAŁ SIÓDMY: ZACHOWANIE UCZESTNIKÓW ZAWODÓW
- 20. WYMAGANIA DOTYCZĄCE ZACHOWANIA
- 21. NIEWŁAŚCIWE ZACHOWANIE I SANKCJE

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

ROZDZIAŁ PIERWSZY
WARUNKI GRY I WYPOSAŻENIE

1	POLE GRY		1.3.2	Linie ograniczające	
	Pole gry składa się z boiska do gry i wolnej strefy. Powinno być prostokątne i symetryczne.	1.1, R.1a, R.1b		Dwie linie boczne i dwie linie końcowe wyznaczają boisko do gry. Wszystkie linie końcowe i boczne wykreślone są wewnątrz boiska do gry.	1.1
1.1	WYMIARY	R.2	1.3.3	Linia środkowa	R.2
	Boisko jest prostokątem o wymiarach 18 x 9 m, otoczonym wolną strefą o szerokości, co najmniej 3 m z każdej strony.			Oś linii środkowej dzieli boisko do gry na dwa równe pola o wymiarach 9 x 9 m każde, jednak cała szerokość linii środkowej należy po równo do obu części boiska. Linia ta znajduje się pod siatką pomiędzy liniami bocznymi.	
	Wolna przestrzeń jest przestrzenią nad polem gry wolną od jakichkolwiek przeszkód. Wysokość wolnej przestrzeni powinna wynosić minimum 7 m od podłoża.		1.3.4	Linia ataku	1.3.3, 1.4.1
	W światowych i oficjalnych zawodach FIVB szerokość wolnej strefy wynosi co najmniej 5 m za liniami bocznymi i co najmniej 8 m za liniami końcowymi. Wysokość wolnej przestrzeni powinna wynosić co najmniej 12,5 m od podłoża.			Po obu stronach boiska, linia ataku, której dalsza krawędź wykreślona jest 3 m od osi linii środkowej, wyznacza strefę ataku.	
1.2	POWIERZCHNIA POLA GRY			W światowych i oficjalnych zawodach FIVB linia ataku przedłużona jest z obu stron za liniami bocznymi linią przerywaną, złożoną z pięciu 15-centymetrowych odcinków o szerokości 5 cm, odległych od siebie o 20 cm, które tworzą w ten sposób linię przerywaną o długości 1,75 m. „Linia trenerska” (przerywana linia rozciągająca się od linii ataku do linii końcowej, równoległe do linii bocznej w odległości 1,75 metra od niej) złożona z odcinków długości 15 cm odległych od siebie o 20 cm, ogranicza obszar poruszania się trenera.	R.2
1.2.1	Powierzchnia musi być płaska, pozioma i jednorodna. Nie może stwarzać niebezpieczeństwa kontuzji zawodników. Zabrania się gry na powierzchniach szorstkich lub śliskich.		1.4	STREFY I POLA	R.1b, R.2
	W światowych i oficjalnych zawodach FIVB powierzchnia musi być drewniana lub syntetyczna. Każdy rodzaj powierzchni powinien być uprzednio zatwierdzony przez FIVB.		1.4.1	Strefa ataku	R.2
1.2.2	W salach powierzchnia boiska do gry musi być koloru jasnego.	1.1, 1.3		Po każdej stronie boiska strefa ataku ograniczona jest przez oś linii środkowej i dalszą krawędź linii ataku.	1.3.3, 1.3.4
	W światowych i oficjalnych zawodach FIVB wymagane jest, by linie boiska były koloru białego oraz by boisko i wolna strefa różniły się kolorami.			Strefa ataku rozciąga się za linie boczne do końca wolnej strefy.	1.1, 1.3.2
1.2.3	Spadek boiska na wolnym powietrzu w celu odprowadzenia wody nie może wynosić więcej niż 5 mm na jeden metr. Linie boiska nie mogą być wykonane z materiałów trwałych.	1.3	1.4.2	Strefa zagrywki	
				Strefa zagrywki o szerokości 9 m znajduje się za każdą linią końcową boiska.	
1.3	LINIE BOISKA	R.2		Strefa zagrywki ograniczona jest po bokach przez dwie 15-centymetrowe linie, prostopadłe do linii końcowej i odległe od niej o 20 cm. Linie te znajdują się na przedłużeniu linii bocznych. Obie linie wyrysowane są wewnątrz strefy zagrywki.	1.3.2, R.1b
1.3.1	Wszystkie linie boiska mają szerokość 5 cm. Muszą być koloru jasnego, różniącego się od koloru podłoża i pozostałych linii.	1.2.2		Głębokość strefy zagrywki ograniczona jest szerokością wolnej	1.1

	strefy.			wysokość przepisową.	
1.4.3	Strefa zmian Strefa zmian ograniczona jest przez przedłużenie obu linii ataku aż do stolika sekretarza.	1.3.4, R.1b			
1.4.4	Strefa zastąpień Libero Strefa zastąpień Libero jest częścią wolnej strefy po stronie ławek zespołów i jest ograniczona przez przedłużenie linii ataku i umowne przedłużenie linii końcowej.	19.3.2.4, R.1b			
1.4.5	Pole rozgrzewki W światowych i oficjalnych zawodach FIVB pola rozgrzewki o wymiarach około 3 x 3 m znajdują się w obu rogach po stronie ławek, za wolną strefą.	R.1a, R.1b			
1.4.6	Pole kar Pola kar o wymiarach około 1 x 1 m, wyposażone w dwa krzesła, znajdują się w strefie kontrolowanej przez komisję sędziowską za przedłużeniem linii końcowych. Pola te mogą być oznaczone czerwoną linią o szerokości 5 cm.	R.1a, R.1b			
1.5	TEMPERATURA Minimalna temperatura nie może być niższa niż 10°C (50°F). W światowych i oficjalnych zawodach FIVB temperatura w sali nie powinna przekraczać 25°C (77°F) i być niższa niż 16°C (61°F).				
1.6	OŚWIETLENIE W światowych i oficjalnych zawodach FIVB natężenie oświetlenia pola gry, mierzone na wysokości 1 m od podłoża pola gry, powinno wynosić od 1000 do 1500 luksów.	1			
2	SIATKA I SŁUPKI	R.3			
2.1	WYSOKOŚĆ SIATKI				
2.1.1	Siatka umieszczona jest pionowo nad linią środkową, a jej górna krawędź znajduje się na wysokości 2,43 m dla mężczyzn i 2,24 m dla kobiet.	1.3.3			
2.1.2	Wysokość siatki mierzona jest na środku boiska do gry. Wysokość siatki (nad obiema liniami bocznymi) musi być dokładnie taka sama i nie może być większa niż 2 cm ponad	1.1, 1.3.2, 2.1.1			
2.2	STRUKTURA Szerokość siatki wynosi 1 m, a jej długość 9,5 m do 10 m (z odcinkami o dł. 25–50 cm za taśmami bocznymi z każdej strony siatki). Siatka wykonana jest w formie kwadratowych czarnych oczek o boku 10 cm. Górna część siatki obszyta jest po obu stronach poziomą białą płócienną taśmą, która tworzy 7-centymetrową krawędź na całej jej długości. Na każdym końcu taśmy znajduje się otwór do przewleczenia linki mocującej taśmę do słupków i zapewniającej jej napięcie. Elastyczna linka wewnątrz taśmy zapewnia przywiązanie siatki do słupków i jej napięcie. Dolna część siatki obszyta jest poziomą taśmą o szerokości 5 cm, podobną do taśmy górnej. Przez dolną taśmę przeciągnięta jest linka, która służy do przywiązania siatki do słupków i odpowiedniego napięcia dolnej części siatki.			R.3	
2.3	TAŚMY BOCZNE Dwie białe taśmy przymocowane są pionowo do siatki dokładnie nad każdą linią boczną. Taśmy mają długość 1 m i szerokość 5 cm i są częściami składowymi siatki.			1.3.2, R.3	
2.4	ANTENKI Antenka jest to elastyczny pręt o długości 1,80 m i średnicy 10 mm, wykonany z włókna szklanego lub podobnego materiału. Na zewnętrznej krawędzi każdej taśmy bocznej zamocowana jest antenka. Antenki są umieszczone po przeciwnych stronach siatki. Górna część antenki, wystająca 80 cm ponad siatkę, pomalowana jest w 10-centymetrowej szerokości paski w kontrastujących kolorach (zaleca się kolor biały i czerwony).			2.3, R.3	
2.5	SŁUPKI Antenki traktowane są jako część siatki i ograniczają po bokach przestrzeń przejścia.			10.1.1, R.3, R.5	
2.5.1	Słupki podtrzymujące siatkę osadzone są w podłożu w odległości 0,50–1,00 m za liniami bocznymi. Słupki mają 2,55 m wysokości i powinny pozwalać na regulację.			R.3	

**ROZDZIAŁ DRUGI
UCZESTNICY ZAWODÓW**

<p>W światowych i oficjalnych zawodach FIVB słupki podtrzymujące siatkę osadzone są w odległości 1 m za liniami bocznymi.</p> <p>2.5.2 Słupki są zaokrąglone, gładkie, przytwierdzone do podłoża bez odciągów. Wszystkie urządzenia stwarzające niebezpieczeństwo są zabronione.</p> <p>2.6 WYPOSAŻENIE DODATKOWE</p> <p>Wyposażenie dodatkowe określone jest w odrębnych przepisach FIVB.</p> <p>3 PIŁKI</p> <p>3.1 CHARAKTERYSTYKA</p> <p>Piłka musi mieć kształt kulisty. Składa się z powłoki wykonanej z naturalnej lub syntetycznej miękkiej skóry, wewnątrz której znajduje się dętka z gumy lub podobnego materiału.</p> <p>Piłka może być jasna jednobarwna lub w kombinacji kolorów.</p> <p>Skóra syntetyczna oraz kombinacja kolorów piłek używanych w oficjalnych meczach międzynarodowych musi spełniać standardy FIVB.</p> <p>Obwód piłki wynosi 65–67 cm, a jej masa 260–280 g.</p> <p>Ciśnienie wewnątrz piłki powinno wynosić 0,30–0,325 kg/cm² (4,26–4,61 psi) (294,3–318,82 mbar lub hPa).</p> <p>3.2 PODOBIĘSTWO PIŁEK</p> <p>Wszystkie piłki używane w czasie meczu muszą mieć takie same parametry: obwód, ciężar, ciśnienie, typ, kolor itd. 3.1</p> <p>Światowe i oficjalne zawody FIVB, mistrzostwa kraju oraz rozgrywki ligowe muszą być rozgrywane piłkami zatwierdzonymi przez FIVB. Stosowanie innych piłek musi być uzgodnione z FIVB.</p> <p>3.3 UŻYWANIE TRZECH PIŁEK</p> <p>W światowych i oficjalnych zawodach FIVB używa się trzech piłek. W takim przypadku sześciu podających piłki rozmieszczonych jest następująco: po jednym w każdym rogu wolnej strefy i po jednym za każdym z sędziów. R.10</p>	<p>4 ZESPOŁY</p> <p>4.1 SKŁAD ZESPOŁU</p> <p>4.1.1 Zespół może składać się maksymalnie z 12 zawodników, trenera, asystenta trenera, masażysty i lekarza. 5.2, 5.3</p> <p>W światowych i oficjalnych zawodach FIVB lekarz musi być wcześniej zatwierdzony przez FIVB.</p> <p>W światowych i oficjalnych zawodach FIVB seniorów zespół może składać się maksymalnie z czternastu (14) zawodników (maksymalnie z dwunastu (12) podstawowych zawodników).</p> <p>4.1.2 Jeden z zawodników, inny niż Libero, jest kapitanem zespołu i powinien być zaznaczony w protokole zawodów. 5.1, 19.1.3</p> <p>4.1.3 Jedynie zawodnicy wpisani do protokołu zawodów mogą wejść na boisko i grać w meczu. Po podpisaniu protokołu zawodów przez kapitana i trenera, wpisani zawodnicy nie mogą być zmienieni. 1., 5.1.1, 5.2.2</p> <p>4.2 ROZMIESZCZENIE ZESPOŁU</p> <p>4.2.1 Zawodnicy rezerwowi powinni siedzieć na ławce swojego zespołu lub znajdować się w swoim polu rozgrzewki. Trener i pozostali członkowie zespołu powinni siedzieć na ławce, lecz mogą ją chwilowo opuszczać. 1.4.5, 5.2.3, 7.3.3</p> <p>Ławki zespołów znajdują się po bokach stolika sekretarza zawodów, na zewnątrz wolnej strefy. R.1a, R.1b</p> <p>4.2.2 Jedynie członkowie zespołu mogą siedzieć na ławce w czasie meczu oraz uczestniczyć w rozgrzewce. 4.1.1, 7.2</p> <p>4.2.3 Zawodnicy nieuczestniczący w grze mogą rozgrzewać się bez piłek następująco:</p> <p>4.2.3.1 podczas gry – w polu rozgrzewki, 1.4.5, 8.1, R.1a, R.1b</p> <p>4.2.3.2 podczas przerw na odpoczynek i przerw technicznych – w wolnej strefie za linią końcową po swojej stronie boiska. 1.3.3, 15.4</p> <p>4.2.4 Podczas przerwy między setami zawodnicy mogą się rozgrzewać w wolnej strefie używając piłek. 18.1</p>
---	---

4.3 WYPOSAŻENIE	Wyposażenie zawodnika to strój składający się z koszulki, spodenek i skarpet oraz obuwia sportowego.	4.4.1 grało bez obuwia sportowego; W światowych i oficjalnych zawodach FIVB zabronione jest granie bez obuwia sportowego.	
4.3.1	Kolor i wzór koszulek, spodenek i skarpet musi być jednakowy dla całego zespołu (z wyjątkiem Libero). Stroje muszą być czyste. 4.1, 19.2	4.4.2 zmieniło mokre lub uszkodzone stroje między setami bądź po dokonaniu zmiany zawodników, o ile kolor, wzór i numery nowych strojów są takie same;	4.3, 15.5
4.3.2	Obuwie musi być lekkie, elastyczne, z podeszwą z gumy lub podobnego materiału, bez obcasów. W światowych i oficjalnych zawodach FIVB zabronione jest noszenie obuwia z przewagą koloru czarnego z podeszwami zostawiającymi ślady.	4.4.3 grało w dresach, jeśli temperatura jest niska, o ile dresy są tego samego koloru i wzoru dla całego zespołu (z wyjątkiem zawodników Libero), a ich numeracja jest zgodna z <i>Przepisem 4.3.3.</i>	4.1.1, 19.2
4.3.3	Koszulki zawodników muszą być ponumerowane od 1 do 18. W światowych i oficjalnych zawodach FIVB koszulki zawodników muszą być ponumerowane od 1 do 20.	4.5 ZABRONIONE PRZEDMIOTY	20
4.3.3.1	Numery muszą być umieszczone na środku koszulki na piersiach i na plecach. Kolor i jaskrawość numerów musi kontrastować z kolorem i jaskrawością koszulek.	4.5.1 Zabrania się noszenia przedmiotów, które mogą spowodować uszkodzenie ciała lub dawać zawodnikom sztuczną przewagę.	20
4.3.3.2	Wysokość numerów musi wynosić, co najmniej: 15 cm na piersiach i 20 cm na plecach. Szerokość taśmy tworzącej numery powinna wynosić, co najmniej 2 cm. W światowych i oficjalnych zawodach FIVB numery zawodników muszą być także umieszczone na prawej nogawce spodenek. Wysokość numerów musi wynosić od 4 do 6 cm, a szerokość taśmy tworzącej numer powinna wynosić, co najmniej 1 cm. Koszulki i spodenki powinny spełniać wymogi FIVB.	4.5.2 Zawodnicy mogą nosić okulary lub szkła kontaktowe na własne ryzyko.	19.1.3
4.3.4	Kapitan zespołu musi być oznaczony na koszulce naszywką o wymiarach 8 x 2 cm, stanowiącą podkreślenie numeru na piersiach. 5.1	5 OSOBY PROWADZĄCE ZESPÓŁ	20
4.3.5	Zabronione jest noszenie stroju w innym kolorze niż pozostali zawodnicy zespołu (z wyjątkiem zawodników Libero) lub bez regulaminowej numeracji. 19.2	Obaj: kapitan zespołu i trener odpowiedzialni są za zachowanie i dyscyplinę swoich członków zespołu.	19.1.3
4.4 ZMIANA WYPOSAŻENIA	Sędzia pierwszy może zezwolić na to, aby jeden lub więcej zawodników:	5.1 KAPITAN ZESPOŁU	7.1, 25.2.1.1
		5.1.1 PRZED MECZEM kapitan zespołu podpisuje protokół zawodów i reprezentuje swój zespół podczas losowania.	7.1, 25.2.1.1
		5.1.2 PODCZAS MECZU, jeśli jest na boisku, kapitan zespołu pełni funkcję grającego kapitana. W przypadku, gdy kapitan nie znajduje się na boisku, trener lub sam kapitan zespołu wyznacza innego grającego zawodnika, z wyjątkiem Libero, do pełnienia funkcji grającego kapitana. Tak wyznaczony grający kapitan pełni swoją funkcję do czasu, aż zostanie zmieniony, powróci do gry kapitan zespołu lub skończy się set.	15.2.1 , 19.1.3
		W czasie, gdy piłka jest poza grą, wyłącznie grający kapitan jest upoważniony do rozmowy z sędziami:	8.2
		5.1.2.1 w celu poproszenia o wyjaśnienie zastosowania lub interpretacji <i>Przepisów Gry</i> , a także przekazania próśb i pytań stawianych przez członków swojego zespołu. Jeśli grający kapitan nie zgadza się z wyjaśnieniami sędziego pierwszego, może złożyć protest przeciwko danej decyzji i musi natychmiast zgłosić sędziemu pierwszemu, że rezerwuje sobie prawo do wpisania	23.2.4

	oficjalnego protestu w protokole zawodów po zakończeniu meczu;	
5.1.2.2	w celu uzyskania zgody na: a) zmianę całości lub części wyposażenia, b) sprawdzenie ustawienia zespołów, c) sprawdzenie powierzchni boiska, siatki, piłki itd.;	4.3, 4.4.2 7.4 1.2, 2., 3.
5.1.2.3	w przypadku nieobecności trenera – w celu uzyskania przerw na odpoczynek lub na zmianę zawodników.	15.2.1, 15.4, 15.5
5.1.3	PO MECZU kapitan zespołu:	6.3
5.1.3.1	dziękuje sędziom i podpisuje protokół zawodów w celu zatwierdzenia wyniku;	25.2.3.3
5.1.3.2	może potwierdzić i wpisać w protokole zawodów oficjalny protest dotyczący zastosowania i interpretacji <i>Przepisów</i> , jeśli w odpowiednim czasie zostało to zgłoszone sędziemu pierwszemu.	5.1.2.1, 25.2.3.2
5.2	TRENER	
5.2.1	Podczas meczu trener spoza boiska kieruje grą swojego zespołu. Trener ustala ustawienie początkowe zespołu, dokonuje zmian zawodników i bierze przerwy na odpoczynek. Wykonując powyższe czynności trener zwraca się oficjalnie do sędziego drugiego.	1.1, 7.3.2, 15.4, 15.5
5.2.2	PRZED MECZEM trener wpisuje lub sprawdza nazwiska i numery swoich zawodników w protokole zawodów, a następnie podpisuje go.	4.1, 19.1.3 , 25.2.1.1
5.2.3	PODCZAS MECZU trener:	
5.2.3.1	przed każdym setem wręcza sędziemu drugiemu lub sekretarzowi prawidłowo wypełnioną i podpisaną kartkę (kartki) z ustawieniem początkowym zespołu;	7.3.2
5.2.3.2	siedzi na ławce zespołu najbliżej sekretarza zawodów, może ją jednak opuszczać;	4.2
5.2.3.3	prosi o przerwy na odpoczynek i na zmianę zawodników;	15.4, 15.5
5.2.3.4	może, jak i inni członkowie zespołu, udzielać rad zawodnikom na boisku. Trener może także udzielać rad stojąc lub chodząc w wolnej strefie przed ławką swojego zespołu między umownym przedłużeniem linii ataku a swoim polem rozgrzewki, o ile to nie przeszkadza w grze i jej nie opóźnia.	1.3.4, 1.4.5

W światowych i oficjalnych zawodach FIVB trener może pełnić swą funkcję tylko za linią trenerską. R.1a, R.1b, 2

5.3 ASYSTENT TRENERA

5.3.1 Asystent trenera siedzi na ławce zespołu, bez prawa interweniowania.

5.3.2 **Jeśli z jakiegokolwiek powodu (w tym w wyniku nałożenia sankcji) zajdzie konieczność opuszczenia zespołu przez trenera, na czas nieobecności jego funkcję – na prośbę grającego kapitana i za zgodą sędziego pierwszego – może przejąć asystent trenera.** 5.1.2, 5.2

ROZDZIAŁ TRZECI

STRUKTURA GRY

6 ZDOBYCIE PUNKTU, WYGRANIE SETA I MECZU

6.1 ZDOBYCIE PUNKTU

6.1.1 Punkt

Zespół zdobywa punkt:

6.1.1.1 po udanym umieszczeniu piłki w boisku po stronie przeciwnika, 8.3, 10.1.1

6.1.1.2 kiedy przeciwny zespół popełni błąd, 6.1.2

6.1.1.3 kiedy na zespół przeciwny zostanie nałożona kara. 16.2.3, 21.3.1

6.1.2 Błąd

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

6.1.2.1 jeśli kolejno popełnione są dwa błędy lub więcej, tylko pierwszy z nich jest brany pod uwagę;

6.1.2.2 jeśli równocześnie popełnione są dwa błędy lub więcej przez przeciwne zespoły, odgwisdywany jest **BŁĄD OBUSTRONNY** i wymiana jest powtarzana. **6.1.2**, R.11(23)

6.1.3 **Wymiana i wymiana zakończona**

Wymiana jest ciągiem zagrań od momentu uderzenia piłki przez zagrywającego, do momentu, gdy piłka jest poza grą. 8.1, 8.2

	Wymiana zakończona to ciąg zagrań, w wyniku którego przyznany jest punkt.		7.1.1	Losowanie dokonywane jest w obecności obu kapitanów zespołów.	5.1
6.1.3.1	Jeśli zespół zagrywający wygrywa wymianę – zdobywa punkt i zagrywa dalej.		7.1.2	Wygrywający losowanie wybiera:	
6.1.3.2	Jeśli zespół odbierający wygrywa wymianę – zdobywa punkt i wykonuje następną zagrywkę.		7.1.2.1	prawo do wykonania lub odbioru zagrywki, ALBO	12.1.1
6.2	WYGRANIE SETA	R.11(9)	7.1.2.2	stronę boiska.	
	Set (z wyjątkiem seta decydującego - 5-tego) wygrywa zespół, który pierwszy uzyska 25 punktów z różnicą minimum dwóch punktów. W przypadku remisu 24:24 gra jest kontynuowana do uzyskania różnicy dwóch punktów (26:24; 27:25;...).	6.3.2		Przegrywający losowanie wybiera z pozostałych możliwości.	
6.3	WYGRANIE MECZU	R.11(9)	7.1.3	W przypadku rozgrzewki przeprowadzanej oddzielnie, jako pierwszy rozgrzewa się przy siatce zespół, który będzie pierwszy zagrywał.	7.2
6.3.1	Mecz wygrywa zespół, który wygra trzy sety.	6.2	7.2	ROZGRZEWKA	
6.3.2	W przypadku remisu 2:2 w setach, rozgrywany jest set decydujący (5-ty) do momentu uzyskania przez jeden z zespołów 15 punktów z różnicą minimum dwóch punktów.	7.1	7.2.1	Przed rozpoczęciem meczu zespoły mogą rozgrzewać się wspólnie przy siatce przez 6 minut, o ile rozgrzewały się uprzednio na innym terenie, lub przez 10 minut, jeżeli takiej możliwości nie miały.	
6.4	WALKOWER, ZESPÓŁ ZDEKOMPLETOWANY		7.2.2	Jeśli któryś z kapitanów poprosi o osobną rozgrzewkę, zespoły mogą rozgrzewać się przy siatce kolejno po sobie, przez 3 lub 5 minut każdy, stosownie do <i>Przepisu 7.2.1</i> .	7.2.1
6.4.1	Jeżeli zespół, pomimo wezwania przez sędziego, odmówi gry, przegrywa mecz walkowerem z wynikiem 0:3 w setach i 0:25 w każdym secie.	6.2, 6.3	7.3	USTAWIENIE POCZĄTKOWE ZESPOŁU	
6.4.2	Zespół, który bez uzasadnionych powodów nie stawi się na boisku w wyznaczonym terminie, przegrywa mecz walkowerem z takim samym wynikiem jak w <i>Przepisie 6.4.1</i> .		7.3.1	W grze musi zawsze uczestniczyć po sześciu zawodników w każdym zespole. Ustawienie początkowe zespołów określa porządek rotacji zawodników na boisku. Porządek ten musi być zachowany w ciągu całego seta.	6.4.3
6.4.3	Zespół ZDEKOMPLETOWANY w secie czy meczu przegrywa set lub mecz. Zespołowi przeciwnemu przyznaje się punkty lub punkty i sety potrzebne do wygrania seta lub meczu. Zespół zdekompletowany zachowuje zdobyte punkty i wygrane sety.	6.2, 6.3, 7.3.1	7.3.2	Przed rozpoczęciem każdego seta trener musi przekazać kartkę z ustawieniem początkowym swojego zespołu. Prawidłowo wypełniona i podpisana kartka przekazywana jest sędziemu drugiemu lub sekretarzowi.	5.2.3.1, 24.3.1, 25.2.1.2
7	STRUKTURA GRY		7.3.3	Zawodnicy niewystępujący w ustawieniu początkowym są zawodnikami rezerwowymi w tym secie (z wyjątkiem Libero).	7.3.2, 15.5
7.1	LOSOWANIE		7.3.4	Po dostarczeniu kartki z ustawieniem początkowym zespołu do sędziego drugiego lub sekretarza, w ustawieniu zawodników nie może być dokonana żadna zmiana poza zmianą regulaminową.	15.2.2, 15.5
	Przed meczem sędzia pierwszy dokonuje losowania w celu określenia zespołu, który wykona pierwszą zagrywkę, oraz stron boiska, po których zespoły będą grały w pierwszym secie.	12.1.1			
	Jeśli rozgrywany jest set decydujący, przed jego rozpoczęciem ponownie przeprowadza się losowanie.	6.3.2			

7.3.5	Niezgodności między ustawieniem zawodników na boisku a zapisem na kartce z ustawieniem początkowym zespołu są korygowane następująco:	24.3.1	7.4.2.1	każdy z zawodników linii obrony musi znajdować się dalej od linii środkowej niż odpowiadający mu zawodnik linii ataku;	
7.3.5.1	jeśli przed rozpoczęciem seta stwierdzono niezgodność między zapisem na kartce a ustawieniem zawodników na boisku, ustawienie to należy skorygować na zgodne z zapisanym na kartce – bez sankcjonowania zespołu;	7.3.2	7.4.2.2	zawodnicy linii ataku i linii obrony muszą znajdować się na odpowiednich pozycjach zgodnie z porządkiem określonym w <i>Przepisie 7.4.1.</i>	
7.3.5.2	jeśli przed rozpoczęciem seta okazuje się, że zawodnik znajdujący się na boisku nie jest wpisany na kartce z ustawieniem początkowym zespołu, zawodnik ten musi być wymieniony zgodnie z zapisem na kartce – bez sankcjonowania zespołu;	7.3.2	7.4.3	Ustawienie zawodników jest określane i sprawdzane przez miejsce kontaktu stóp z podłożem według następujących zasad:	R.4
7.3.5.3	jeżeli jednak trener zdecyduje się pozostawić na boisku zawodnika (lub zawodników) niewpisanego na kartce z ustawieniem początkowym zespołu, musi poprosić o dokonanie zmiany (lub zmian) regulaminowej, która zostanie zapisana w protokole zawodów.	15.2.2	7.4.3.1	co najmniej część stopy zawodnika linii ataku powinna znajdować się bliżej linii środkowej niż stopy odpowiadającego mu zawodnika linii obrony;	1.3.3
	Jeżeli rozbieżności zaistniałe między ustawieniem na boisku a tym wpisanym na kartce z ustawieniem początkowym zespołu zauważono później, zespół musi ustawić się prawidłowo. Wszystkie punkty zdobyte przez ten zespół od momentu powstania rozbieżności do momentu ich wykrycia są anulowane. Zespół przeciwny zachowuje dotychczas zdobyte punkty i dodatkowo przyznaje mu się punkt i następną zagrywkę.		7.4.3.2	co najmniej część stopy każdego zawodnika prawego (lewego) powinna być bliżej linii bocznej prawej (lewej) niż stopy zawodnika środkowego tej samej linii.	1.3.2
			7.4.4	Po wykonaniu zagrywki zawodnicy mogą się przemieszczać i zajmować dowolną pozycję na swojej stronie boiska i w wolnej strefie.	
7.4	USTAWIENIE W CZASIE GRY	R.4	7.5	BŁĄD USTAWIENIA	R.4, R.11(13)
	W momencie uderzenia piłki przez zagrywającego, każdy zespół musi znajdować się na własnej stronie boiska, ustawiony zgodnie z porządkiem rotacji (z wyjątkiem zawodnika zagrywającego).	7.6.1, 8.1, 12.4	7.5.1	Zespół popełnia błąd ustawienia, jeżeli którykolwiek z grających zawodników w momencie uderzenia piłki przez zagrywającego nie zajmuje prawidłowej pozycji na boisku.	7.3, 7.4
7.4.1	Pozycje zawodników numerowane są następująco:		7.5.2	Jeżeli zawodnik zagrywający popełni błąd zagrywki w momencie uderzenia piłki, błąd ten uważany jest za pierwszy w stosunku do błędu ustawienia.	12.4, 12.7.1
7.4.1.1	trzej zawodnicy znajdujący się wzdłuż siatki to zawodnicy linii ataku – zajmują pozycje: 4 (lewy ataku), 3 (środkowy ataku) i 2 (prawy ataku);		7.5.3	Jeśli po uderzeniu piłki zagrywka stanie się błędna, błąd ustawienia będzie liczony jako pierwszy.	12.7.2
7.4.1.2	trzej pozostali zawodnicy są zawodnikami linii obrony – zajmują pozycje: 5 (lewy obrony), 6 (środkowy obrony) i 1 (prawy obrony).		7.5.4	Błąd ustawienia pociąga za sobą następujące konsekwencje:	
7.4.2	Zależność między pozycjami zawodników:		7.5.4.1	zespół przeciwny zdobywa punkt i zagrywkę,	6.1.3
			7.5.4.2	ustawienie zawodników jest korygowane.	7.3, 7.4
			7.6	ROTACJA ZAWODNIKÓW	
			7.6.1	Porządek rotacji określony jest przez ustawienie początkowe zespołów i kontrolowany jest w zakresie kolejności wykonywania zagrywki i ustawienia zawodników podczas seta.	7.3.1, 7.4.1, 12.2

7.6.2	Jeśli zespół odbierający zdobywa prawo do wykonywania zagrywki, zawodnicy dokonują rotacji, przesuając się o jedną pozycję zgodnie z ruchem wskazówek zegara: zawodnik z pozycji 2 przechodzi na pozycję 1 i będzie zagrywał, zawodnik z pozycji 1 przechodzi na pozycję 6 itd.	12.2.2.2	8.4 PIŁKA „AUTOWA” Piłka jest „autowa”, gdy:	R.11(15)
7.7 BŁĄD ROTACJI		R.11(13)	8.4.1 część piłki, która dotyka podłoża, jest całkowicie poza liniami ograniczającymi boisko;	1.3.2, R.11(15), R.12(2)
7.7.1 Błąd rotacji powstaje, gdy ZAGRYWKA nie jest wykonana zgodnie z porządkiem rotacji. Prowadzi to do następujących konsekwencji:		7.6.1, 12	8.4.2 dotknie przedmiotu poza boiskiem, sufitu lub osoby nieuczestniczącej w grze;	R.11(15), R.12(4)
7.7.1.1 zespół przeciwny zdobywa punkt i prawo do zagrywki,		6.1.3	8.4.3 dotknie antenek, linek, słupków lub siatki za taśmami bocznymi;	2.3, R.12(4), R.5, R.11(15)
7.7.1.2 porządek rotacji zawodników jest korygowany.		7.6.1	8.4.4 przekroczy całkowicie lub częściowo pionową płaszczyznę siatki poza przestrzenią przejścia, z wyjątkiem <i>Przepisu 10.1.2</i> ;	10.1.1, R.11(15), R.5, R.12(4)
7.7.2 Dodatkowo sekretarz powinien określić, w którym momencie powstał błąd, i wszystkie punkty zdobyte przez zespół popełniający błąd od momentu jego powstania muszą zostać anulowane. Punkty zdobyte przez przeciwnika zostają zachowane.		25.2.2.2	8.4.5 przekroczy całkowicie pionową płaszczyznę siatki w przestrzeni pod siatką.	23.3.2.3f, R.5, R.11(22)
	Jeśli nie można ustalić momentu powstania błędu, anulowanie punktów nie następuje, a jedyną konsekwencją dla zespołu popełniającego błąd jest przyznanie punktu i zagrywki zespołowi przeciwnemu .	6.1.3	9 GRA PIŁKĄ Každy zespół musi grać po własnej stronie pola gry i we własnej przestrzeni (z wyjątkiem <i>Przepisu 10.1.2</i>). Piłka może być również odzyskiwana spoza wolnej strefy.	
			9.1 ODBICIA PIŁKI PRZEZ ZESPÓŁ Odbicie jest to jakikolwiek kontakt z piłką przez zawodnika uczestniczącego w grze. Zespół ma prawo maksymalnie do trzech odbić piłki (nie licząc bloku – <i>Przepis 14.4.1</i>) w celu przebicia jej na stronę przeciwnika. Jeśli nastąpi więcej odbić, zespół popełnia błąd: „CZTERY ODBICIA”.	
ROZDZIAŁ CZWARTY SYTUACJE W GRZE				
8 SYTUACJE W GRZE				
8.1 PIŁKA W GRZE			9.1.1 KOLEJNE ODBICIA PIŁKI Ten sam zawodnik nie może odbić piłki kolejno dwa razy (z wyjątkiem <i>Przepisów 9.2.3, 14.2 i 14.4.2</i>).	9.2.3, 14.2, 14.4.2
8.1 Piłka jest w grze od momentu uderzenia piłki przez zawodnika wykonującego zagrywkę, na którą zezwolił sędzia pierwszy.		12.3	9.1.2 JEDNOCZESNE ODBICIA PIŁKI Dwóch lub trzech zawodników może odbić piłkę w tym samym czasie.	
8.2 PIŁKA POZA GRĄ			9.1.2.1 Kiedy dwóch (trzech) zawodników tego samego zespołu odbije piłkę jednocześnie, liczone są dwa (trzy) odbicia (z wyjątkiem bloku). Jeśli piłkę odbije jeden zawodnik z dwóch (trzech) stykających się, zaliczone jest jedno odbicie piłki. Zderzenie się zawodników próbujących sięgnąć po piłkę nie jest błędem.	
8.2 Piłka jest poza grą od momentu popełnienia błędu, który został odgwizdany przez jednego z sędziów; w przypadku niewystąpienia błędu, piłka jest poza grą od momentu gwizdka sędziego.			9.1.2.2 Kiedy zawodnicy przeciwnych zespołów dotkną jednocześnie piłkę znajdującą się nad siatką i piłka pozostanie w grze,	
8.3 PIŁKA „W BOISKU”		R.11(14), R.12(1)		
8.3 Piłka jest „w boisku”, kiedy dotyka boiska, włączając w to linie je ograniczające.		1.1, 1.3.2		

	zespół, na którego stronę przeleci piłka, ma prawo do trzech kolejnych odbić. Jeżeli bezpośrednio po takim zagraneniu piłka stanie się „autowa”, błąd popełnia zespół po przeciwnej stronie boiska.						odbita.	R.11(16)
9.1.2.3	Jeżeli przy jednoczesnym dotknięciu piłki nad siatką przez dwóch zawodników zespołów przeciwnych piłka zostanie przetrzymana, gra jest kontynuowana.	9.1.2.2						
9.1.3	ODBICIE Z POMOCĄ Wewnątrz pola gry zawodnikowi nie wolno korzystać z pomocy członka swojego zespołu lub dowolnego przedmiotu w celu odbicia piłki. Jednakże zawodnik, znajdujący się w sytuacji, w której może popełnić błąd (dotknąć siatkę, przekroczyć linię środkową boiska itd.), może być zatrzymany lub przytrzymany przez członka swojego zespołu.	1						
9.2	CHARAKTERYSTYKA ODBICIA PIŁKI							
9.2.1	Piłka może dotykać każdej części ciała.							
9.2.2	Piłka nie może być złapana i/lub rzucona. Piłka może odbić się w dowolnym kierunku.							
9.2.3	Piłka może dotykać kilku części ciała, pod warunkiem że jest to kontakt jednoczesny. Wyjątki:							
9.2.3.1	w bloku mogą nastąpić po sobie kolejne dotknięcia piłki wykonane przez jednego lub kilku zawodników, pod warunkiem że kontakt z piłką ma miejsce w jednym zagranieniu;	14.1.1, 14.2						
9.2.3.2	przy pierwszym odbiciu piłki przez zespół piłka może być dotknięta kolejno kilkoma częściami ciała, pod warunkiem że kontakt z piłką ma miejsce w jednym zagranieniu.	9.1, 14.4.1						
9.3	BŁĘDY W GRZE PIŁKĄ							
9.3.1	CZTERY ODBICIA: zespół wykonuje cztery odbicia zanim przebiję piłkę na stronę przeciwnika.	9.1, R.11(18)						
9.3.2	ODBICIE Z POMOCĄ: zawodnik korzysta z pomocy członka swojego zespołu lub dowolnego przedmiotu w celu odbicia piłki wewnątrz pola gry.	9.1.3						
9.3.3	PIŁKA RZUCONA: piłka została złapana i/lub rzucona, a nie	9.2.2,						
9.3.4	PODWÓJNE ODBICIE: zawodnik odbija piłkę dwa razy bezpośrednio po sobie lub piłka dotyka kolejno różnych części jego ciała.							9.2.3, R.11(17)
10	PIŁKA PRZY SIATCE							
10.1	PRZEJŚCIE PIŁKI NAD SIATKĄ							
10.1.1	Piłka przebijana na pole przeciwnika musi przelecieć nad siatką w przestrzeni przejścia. Przestrzeń przejścia jest to część pionowej płaszczyzny siatki ograniczona następująco:							10.2, R.5
10.1.1.1	od dołu – górną krawędzią siatki;							2.2
10.1.1.2	po bokach – przez antenki i ich umowne przedłużenie;							2.4
10.1.1.3	od góry – przez sufit.							
10.1.2	Piłka, która przeszła pionową płaszczyznę siatki w kierunku wolnej strefy przeciwnika całkowicie lub częściowo przez przestrzeń zewnętrzną, może być skierowana z powrotem w ramach przysługujących zespołowi odbić, pod warunkiem, że:							9.1, R.5b
10.1.2.1	boisko przeciwnika nie zostało dotknięte przez zawodnika;							11.2.2
10.1.2.2	piłka grana z powrotem przekracza ponownie pionową płaszczyznę siatki całkowicie lub częściowo w przestrzeni zewnętrznej po tej samej stronie boiska. Zespół przeciwny nie może zapobiegać wykonywaniu takiego zagrania.							11.4.4, R.5b
10.1.3	Piłka kierowana na pole przeciwnika przez dolną przestrzeń pod siatką jest w grze do momentu, aż nie przekroczy całkowicie pionowej płaszczyzny siatki.							23.3.2.3f, R.5, R.11(22)
10.2	PIŁKA DOTYKAJĄCA SIATKI							
	Piłka może dotykać siatki przy przechodzeniu przez jej płaszczyznę.							10.1.1
10.3	PIŁKA W SIATCE							
10.3.1	Piłka skierowana w siatkę może być ponownie odbita w ramach trzech odbić zespołu.							9.1
10.3.2	Jeśli piłka spowoduje rozdarcie oczek w siatce lub jej zerwanie, wymiana jest przerywana i powtarzana.							

11	ZAWODNIK PRZY SIATCE			11.4	BŁĘDY ZAWODNIKA PRZY SIATCE	
11.1	SIĘGANIE NAD SIATKĄ NA STRONĘ PRZECIWNIKA			11.4.1	Zawodnik dotyka piłkę lub zawodnika drużyny przeciwnej w przestrzeni przeciwnika przed lub w czasie wykonania przez przeciwnika ataku.	11.1.1, R.11(20)
11.1.1	Podczas blokowania blokujący może dotykać piłkę znajdującą się po drugiej stronie siatki, pod warunkiem, że nie wpływa na grę przeciwnika przed lub w czasie wykonywania przez niego ataku.	14.1, 14.3		11.4.2	Zawodnik wpływa na grę przeciwnika, wkraczając pod siatką w jego przestrzeń.	11.2.1
11.1.2	Po ataku dozwolone jest przełożenie ręki na drugą stronę siatki, pod warunkiem, że dotknięcie piłki miało miejsce we własnej przestrzeni.			11.4.3	Zawodnik dotyka całą stopą (stopami) boisko przeciwnika.	11.2.2.2, R.11(22)
11.2	PRZEJŚCIE POD SIATKĄ			11.4.4	Zawodnik wpływa na grę przeciwnika przez (między innymi): dotknięcie górnej taśmy siatki lub górnej części antenki (80 cm) w czasie jego gry piłką lub - korzystanie z pomocy siatki w czasie gry piłką, lub - stwarzanie sobie przewagi nad przeciwnikiem, lub - działanie, które przeszkadza przeciwnikowi w próbie gry piłką	11.3.1, R.11(9)
11.2.1	Dozwolone jest przekroczenie pod siatką w przestrzeń przeciwnika, pod warunkiem, że nie wpływa to na jego grę.			12	ZAGRYWKA	
11.2.2	Kontakt z boiskiem po stronie przeciwnika za linią środkową:	1.3.3, 11.2.2.1, R.11(22)			Zagrywka jest to wprowadzenie piłki do gry przez prawego zawodnika linii obrony, znajdującego się w strefie zagrywki.	8.1, 12.4.1
11.2.2.1	dotknięcie boiska po stronie przeciwnika stopą (stopami) jest dozwolone, pod warunkiem że co najmniej część stopy (stóp) ma kontakt z linią środkową lub znajduje się nad tą linią;	1.3.3, R.11(22)		12.1	PIERWSZA ZAGRYWKA W SECIE	
11.2.2.2	dotknięcie boiska po stronie przeciwnika jakąkolwiek częścią ciała powyżej stóp jest dozwolone, pod warunkiem że nie wpływa to na grę przeciwnika.	1.3.3, 11.2.2.1, R.11(22)		12.1.1	Pierwsza zagrywka w pierwszym secie, podobnie jak w secie decydującym (5-tym), wykonywana jest przez zespół ustalony w wyniku losowania.	6.3.2, 7.1
11.2.3	Zawodnik może wejść na boisko przeciwnika w czasie, gdy piłka jest poza grą.	8.2		12.1.2	W pozostałych setach pierwszą zagrywkę wykonuje zespół, który nie zagrywał pierwszy w secie poprzednim.	
11.2.4	Zawodnik może wkroczyć w wolną strefę po stronie przeciwnika, pod warunkiem, że nie wpływa to na grę przeciwnika.			12.2	KOLEJNOŚĆ ZAGRYWEK	
11.3	KONTAKT Z SIATKĄ			12.2.1	Zawodnicy muszą przestrzegać kolejności wykonywania zagrywek, określonej na kartce z ustawieniem początkowym zespołu.	7.3.1, 7.3.2
11.3.1	Kontakt z siatką nie jest błędem, chyba, że wpływa na przebieg gry.	11.4.4, 24.3.2.3, 24.3.2.3c, R.3		12.2.2	Po pierwszej zagrywce w secie zawodnik zagrywający wyznaczany jest według zasady:	12.1
11.3.2	Zawodnik może dotknąć słupki, linki lub inny przedmiot znajdujący się na zewnątrz antenek, z siatką włącznie, pod warunkiem, że nie ma to wpływu na przebieg gry.	R.3		12.2.2.1	jeśli zespół zagrywający wygrał wymianę, zawodnik, który zagrywał (lub zawodnik, który go zmienił) będzie zagrywał nadal;	6.1.3, 15.5
11.3.3	Nie jest błędem, jeśli siatka, w którą została skierowana piłka, dotknie zawodnika zespołu przeciwnego.			12.2.2.2	jeśli zespół odbierający wygrał wymianę, uzyskuje prawo do zagrywki i dokonuje rotacji przed jej wykonaniem. Zagrywkę będzie wykonywał zawodnik, który przechodzi z pozycji prawego ataku na pozycję prawego obrony.	6.1.3, 7.6.2

12.3	ZEZWOLENIE NA WYKONANIE ZAGRYWKI		12.6.1.2	nie wykonuje zagrywki w sposób właściwy.	12.4
	Sędzia pierwszy zezwala na wykonanie zagrywki po sprawdzeniu, że obydwa zespoły są przygotowane do gry i zawodnik zagrywający jest w posiadaniu piłki.	12, R.11(1)	12.6.2	Błędy zagrywki po jej wykonaniu	
12.4	WYKONANIE ZAGRYWKI	R.11(10)		Po prawidłowo wykonanym uderzeniu piłki przy zagrywce, zagrywka staje się błędna (chyba, że popełniono błąd ustawienia), jeśli piłka:	12.4, 12.7.2
12.4.1	Piłka musi być uderzona dłonią lub dowolną częścią ręki po podrzuceniu jej w górę lub upuszczeniu w dół z jednej lub obydwu dłoni.		12.6.2.1	dotyka zawodnika zespołu zagrywającego lub nie przekracza pionowej płaszczyzny siatki całkowicie przez przestrzeń przejścia;	8.4.4, 8.4.5, 10.1.1, R.11(19)
12.4.2	Dozwolone jest tylko jedno podrzucenie lub upuszczenie piłki. Dopuszczalne jest kozłowanie piłki oraz jej przekładanie z ręki do ręki.		12.6.2.2	staje się „autowa”;	8.4, R.11(15)
12.4.3	W momencie uderzenia piłki przy zagrywce lub w momencie odbicia się przy zagrywce z wysokości, zagrywający nie może dotykać boiska (łącznie z linią końcową) oraz podłoża na zewnątrz strefy zagrywki. Po uderzeniu piłki zawodnik może opaść również poza strefę zagrywki lub na boisko.	1.4.2, 27.2.1.4, R.12(4), R.12(22)	12.6.2.3	przelatuje nad zastoną.	12.5, R.11(12)
			12.7	BŁĘDY ZAGRYWKI I BŁĘDY USTAWIENIA	
12.4.4	Zawodnik musi wykonać zagrywkę w ciągu 8 sekund od gwizdka sędziego pierwszego na zagrywkę.	12.3, R.11(11)	12.7.1	Jeżeli zawodnik zagrywający popełnia błąd zagrywki w momencie uderzenia piłki (niewłaściwe jej wykonanie, błędny porządek rotacji itd.), a zespół przeciwny popełnia błąd ustawienia, błąd zagrywki jest traktowany jako popełniony wcześniej.	7.5.1, 7.5.2, 12.6.1
12.4.5	Zagrywka wykonana przed gwizdkiem sędziego pierwszego jest anulowana i musi być powtórzona.	12.3	12.7.2	Jeżeli natomiast po prawidłowym uderzeniu piłki przy zagrywce staje się ona błędna (wychodzi na aut, przelatuje nad zastoną, itd.), błąd ustawienia jest traktowany jako popełniony wcześniej i jest sankcjonowany.	7.5.3, 12.6.2
12.5	ZASŁONA	R.11(12)	13	ATAK	
12.5.1	Zawodnicy zespołu zagrywającego nie mogą przez stosowanie indywidualnej lub zbiorowej zastony utrudniać przeciwnikowi obserwacji zawodnika zagrywającego ani lotu piłki.	12.5.2	13.1	CHARAKTERYSTYKA ATAKU	12, 14.1.1
12.5.2	Zawodnik lub grupa zawodników zespołu zagrywającego tworzy zastonę podczas wykonywania zagrywki, wymachując rękami, skacząc lub poruszając się na boki, lub stojąc w grupie, by zasłonić lot piłki.	12.4, R.6	13.1.1	Każde zagranie, w wyniku, którego piłka kierowana jest na stronę przeciwnika – z wyjątkiem zagrywki i bloku – jest atakiem.	
12.6	BŁĘDY PODCZAS WYKONYWANIA ZAGRYWKI		13.1.2	Podczas ataku dopuszcza się „kiwanie” (odbicie piłki końcami palców), pod warunkiem, że odbicie jest czyste i piłka nie jest złapana lub rzucona.	9.2.2
12.6.1	Błędy zagrywki		13.1.3	Atak staje się spełniony w momencie, gdy piłka przekroczy całkowicie pionową płaszczyznę siatki lub zostanie dotknięta przez przeciwnika.	
	Zawodnik zagrywający popełnia błąd powodujący utratę zagrywki, nawet, jeśli przeciwnik popełnia błąd ustawienia, jeżeli:	12.2.2.2, 12.7.1	13.2	OGRANICZENIA DOTYCZĄCE ATAKU	
12.6.1.1	narusza kolejność zagrywki,	12.2	13.2.1	Zawodnik linii ataku może wykonać spełniony atak, uderzając piłkę znajdującą się na dowolnej wysokości, pod warunkiem, że ma kontakt z piłką w swojej przestrzeni (z wyjątkiem Przepisu 13.2.4).	7.4.1.1

13.2.2	Zawodnik linii obrony może wykonać spełniony atak uderzając piłkę znajdującą się na dowolnej wysokości spoza strefy ataku, przy czym:	1.4.1, 7.4.1.2, 19.3.1.2, R.8	Jedynie zawodnicy linii ataku mogą wykonać blok spełniony, jednak w momencie kontaktu z piłką przynajmniej część ciała musi znajdować się powyżej górnej krawędzi siatki.
13.2.2.1	podczas odbicia się, stopa (stopy) zawodnika nie może dotykać ani przekraczać linii ataku,	1.3.4	14.1.2 Próba wykonania bloku Próba wykonania bloku jest to blokowanie bez dotknięcia piłki.
13.2.2.2	po uderzeniu piłki zawodnik może opaść w strefę ataku.	1.4.1	14.1.3 Blok spełniony Blok staje się spełniony w momencie dotknięcia piłki przez zawodnika blokującego. R.7
13.2.3	Zawodnik linii obrony może także wykonać spełniony atak znajdując się w strefie ataku, jeżeli w momencie uderzenia, co najmniej część piłki znajduje się poniżej górnej krawędzi siatki.	1.4.1, 7.4.1.2, R.8	14.1.4 Blok grupowy Blok grupowy jest to blok wykonywany przez dwóch lub trzech zawodników znajdujących się blisko siebie. Blok taki staje się spełniony, jeśli co najmniej jeden z blokujących dotknie piłkę.
13.2.4	Żaden zawodnik nie może wykonać spełnionego ataku uderzając piłkę z zagrywki PRZECIWNIKA, gdy piłka znajduje się nad strefą ataku i jest całkowicie powyżej górnej krawędzi siatki.	1.4.1	14.2 DOTKNIĘCIE PIŁKI W BLOKU Mogą wystąpić następujące po sobie (zarówno szybkie, jak i ciągłe) dotknięcia piłki przez zawodnika lub zawodników blokujących, pod warunkiem, że są wykonane w jednym zagranium. 9.1.1, 9.2.3
13.3 BŁĘDY ATAKU			
13.3.1	Zawodnik dotyka piłkę nad polem gry zespołu przeciwnego.	13.2.1, R.11(20)	
13.3.2	Piłka po odbiciu staje się „autowa”.	8.4, R.11(15)	14.3 BLOKOWANIE PO STRONIE PRZECIWNIKA W chwili blokowania zawodnik może przekładać ręce nad siatką, pod warunkiem, że nie wpływa to na grę przeciwnika. Dotknięcie piłki po stronie przeciwnika nie jest, zatem dozwolone, dopóki przeciwnik nie wykona ataku. 13.1.1
13.3.3	Zawodnik linii obrony wykonuje spełniony atak z pola ataku, a piłka w momencie uderzenia znajduje się całkowicie powyżej górnej krawędzi siatki.	1.4.1, 7.4.1.2, 13.2.3, R.11(21)	
13.3.4	Zawodnik wykonuje spełniony atak, uderzając piłkę z zagrywki przeciwnika, a piłka w momencie uderzenia znajduje się nad polem ataku, całkowicie powyżej górnej krawędzi siatki.	1.4.1, 13.2.4, R.11(21)	14.4 BLOK I KOLEJNE ODBICIA ZESPOŁU 14.4.1 Dotknięcie piłki przez blokujących nie jest liczone jako odbicie piłki przez zespół. Po dotknięciu piłki przez blokujących zespół ma, zatem prawo do trzech odbić w celu przebicia piłki na stronę przeciwną. 9.1, 14.4.2
13.3.5	Libero wykonuje spełniony atak, a piłka w momencie uderzenia znajduje się całkowicie powyżej górnej krawędzi siatki.	19.3.1.2, 23.3.2.3d, R.11(21)	
13.3.6	Zawodnik wykonuje spełniony atak, uderzając znajdującą się całkowicie powyżej górnej krawędzi siatki piłkę, wystawioną palcami sposobem górnym przez Libero znajdującego się w swojej strefie ataku.	1.4.1, 19.3.1.4, 23.3.2.3e, R.11(21)	14.4.2 Pierwsze odbicie piłki po bloku może być wykonane przez dowolnego z zawodników – również przez tego, który dotknął piłkę w bloku. 14.4.1
14 BLOK			14.5 BLOKOWANIE ZAGRYWKI Blokowanie zagrywki przeciwnika jest zabronione. R.11(12)
14.1 BLOKOWANIE			
14.1.1	Blokowanie jest to zagranie zawodników znajdujących się w pobliżu siatki, którzy sięgają powyżej jej górnej krawędzi w celu uniemożliwienia przejścia piłki ze strony przeciwnika – bez względu na to, na jakiej wysokości następuje kontakt z piłką.	7.4.1.1	14.6 BŁĘDY BLOKU 14.6.1 Zawodnik blokujący dotyka piłkę po stronie PRZECIWNIKA przed lub w czasie wykonywania ataku przez przeciwnika. R.11(12) 14.3

14.6.2	Zawodnik linii obrony lub Libero wykonuje spełniony blok lub uczestniczy w spełnionym bloku.	14.1, 14.5, 19.3.1.3		odpoczynek oraz jedna prośba o zmianę zawodników mogą następować kolejno po sobie bez konieczności wznawiania gry.	
14.6.3	Blokowanie zagrywki przeciwnika.	14.5, R.11(12)	15.3.2	Podczas tej samej przerwy w grze zespół nie może zgłaszać więcej niż jednej prośby o zmianę zawodników. Jednak dwóch lub więcej zawodników może być zmienionych podczas jednej zmiany zawodników .	15.5, 15.6.1
14.6.4	Piłka po bloku staje się „autowa”.	8.4			
14.6.5	Blokowanie piłki po stronie przeciwnika za antenkami.		15.4	PRZERWY NA ODPOCZYNEK I PRZERWY TECHNICZNE	
14.6.6	Libero wykonuje próbę bloku indywidualnego lub grupowego.	14.1.1, 19.3.1.3	15.4.1	Wszystkie przerwy na odpoczynek trwają po 30 sekund.	R.11(4)
ROZDZIAŁ PIĄTY				W światowych i oficjalnych zawodach FIVB, w setach 1–4, występują dwie dodatkowe 60-sekundowe przerwy techniczne, które rozpoczynają się automatycznie w momencie zdobycia przez pierwszy z zespołów ósmego i szesnastego punktu.	15.3.1
PRZERWY I OPÓŹNIENIA GRY				W secie decydującym (5-tym) nie ma przerw technicznych, a każdy z zespołów może jedynie żądać dwóch 30-sekundowych przerw na odpoczynek.	6.3.2
15	REGULAMINOWE PRZERWY W GRZE				
	Regulaminowymi przerwami w grze są PRZERWY NA ODPOCZYNEK i ZMIANY ZAWODNIKÓW.	15.4, 15.5			
	Przerwa w grze jest to czas między wymianą zakończoną a gwizdkiem sędziego pierwszego na następną zagrywkę.	8.1, 8.2			
15.1	LICZBA REGULAMINOWYCH PRZERW W GRZE				
	Każdy zespół ma prawo w każdym secie maksymalnie do dwóch przerw na odpoczynek i sześciu zmian zawodników.	6.2, 15.4, 15.5			
15.2	PROŚBA O REGULAMINOWE PRZERWY W GRZE				
15.2.1	Prośby o udzielenie regulaminowych przerw w grze mogą być zgłaszane przez trenera lub, w przypadku nieobecności trenera, przez grającego kapitana i tylko przez nich.	5.1.2, 5.2, 5.3.2, 15	15.4.2	Na czas przerwy dla odpoczynku zawodnicy muszą zejść z boiska w wolną strefę w pobliże swojej ławki.	
	Zgłoszenie jest dokonywane przez pokazanie odpowiedniego sygnału ręcznego, gdy piłka jest poza grą oraz przed gwizdkiem na zagrywkę.	8.2, 12.3, R.11(4, 5)	15.5	ZMIANA ZAWODNIKÓW	R.11(5)
	W światowych i oficjalnych zawodach FIVB, zgłaszając prośbę o przerwę na odpoczynek, obowiązkowe jest używanie sygnalizatora dźwiękowego, a następnie sygnalizacji ręcznej.			Zmiana to procedura, dzięki której zawodnik inny niż Libero lub zawodnik przez niego zastąpiony – po zapisaniu zmiany przez sekretarza – wchodzi do gry, zajmując w ustawieniu miejsce innego zawodnika, który w tym samym czasie musi opuścić boisko. Zmiana wymaga uzyskania zgody sędziów.	R.11(5), 15.10, 19.3.2
15.2.2	Zmiana zawodników przed rozpoczęciem seta jest możliwa i powinna być zapisana w protokole zawodów jako zmiana regulaminowa w tym secie.	7.3.4	15.6	OGRANICZENIA DOTYCZĄCE ZMIAN	
15.3	SEKWENCJA PRZERW		15.6.1	Zespół może w jednym secie dokonać maksymalnie 6 zmian. W tym samym czasie można zmienić jednego lub więcej zawodników.	
15.3.1	Prośba każdego zespołu o jedną lub dwie przerwy na	15.4, 15.5	15.6.2	Zawodnik ustawienia początkowego może opuścić boisko tylko jeden raz w secie. Może także w tym samym secie powrócić na boisko, ale tylko na miejsce w ustawieniu, które zajmował przed opuszczeniem boiska.	7.3.1
			15.6.3	Zawodnik rezerwowego może wejść na boisko tylko jeden raz w secie na miejsce zawodnika z ustawienia początkowego i może być zmieniony tylko przez tego samego zawodnika, którego zmienił.	7.3.1

15.7	ZMIANA NARZUCONA	15.6, 19.3.3	Zawodnik (z wyjątkiem Libero), który nie może dalej uczestniczyć w grze z powodu kontuzji lub choroby, powinien być zmieniony regulaminowo. Jeżeli jest to niemożliwe, zespół jest uprawniony do dokonania zmiany NARZUCONEJ, poza ograniczeniami <i>Przepisu 15.6</i> .	strefę zmian.	15.10.3b	Jeśli nie jest to spełnione, nie zezwala się na dokonanie zmiany, a zespołowi jest udzielana sankcja za opóźnienie gry.	16.2
	Zmiana narzucona polega na tym, że dowolny zawodnik, który nie przebywał na boisku w momencie kontuzji – z wyjątkiem Libero oraz zastąpionego przez niego zawodnika – może zmienić kontuzjowanego zawodnika. Zmieniony kontuzjowany zawodnik nie może powrócić do gry do końca meczu.				15.10.3c	Prośba o zmianę zawodników jest przyznana i potwierdzona przez sekretarza zawodów lub sędziego drugiego używających odpowiednio sygnalizatora dźwiękowego lub gwizdka.	
	Zmiana narzucona nie może być liczona w żadnym przypadku jako regulaminowa zmiana zawodników.				15.10.4	Jeżeli zespół zamierza równocześnie dokonać zmiany więcej niż jednego zawodnika, wszyscy zmieniający zawodnicy muszą znaleźć się w strefie zmian jednocześnie. W tym przypadku zmiany są dokonywane parami zawodników kolejno po sobie.	5.2, 15.2.1, 15.3.2
15.8	ZMIANA W NASTĘPSTWIE WYKLUCZENIA LUB DYSKWALIFIKACJI				15.11	PROŚBY NIEUZASADNIONE	
	Zawodnik WYKLUCZONY lub ZDYSKWALIFIKOWANY musi być natychmiast zmieniony regulaminowo. Jeżeli taka zmiana jest niemożliwa, zespół zostaje ZDEKOMPLETEWANY.	6.4.3, 7.3.1, 15.6, 21.3.2, 21.3.3			15.11.1	Nieuzasadnione są prośby o udzielenie regulaminowej przerwy w grze:	15
15.9	ZMIANA NIEREGULAMINOWA				15.11.1.1	podczas trwania wymiany albo w momencie gwizdka na zagrywkę lub po nim,	6.1.3, 15.2.1
15.9.1	Zmiana jest nieregulaminowa, jeśli przekracza ograniczenia przewidziane w <i>Przepisie 15.6</i> (z wyjątkiem przypadku opisanego w <i>Przepisie 15.7</i>).				15.11.1.2	zgłaszane przez nieuprawnionego do tego członka zespołu,	15.2.1
15.9.2	Jeśli zespół dokonał zmiany nieregulaminowej, a gra została wznowiona, postępowanie jest następujące:	8.1, 15.6			15.11.1.3	na dokonanie zmiany przed wznowieniem gry po poprzedniej zmianie w tym samym zespole,	15.3.2
15.9.2.1	zespół jest karany przyznaniem punktu i zagrywki przeciwnikowi ,	6.1.3			15.11.1.4	po wyczerpaniu limitu przerw na odpoczynek i zmiany zawodników.	15.1
15.9.2.2	zmiana zawodników jest korygowana,				15.11.2	Pierwsza prośba nieuzasadniona zespołu w meczu, która nie ma wpływu na grę oraz nie powoduje opóźnienia gry, jest odrzucana bez innych konsekwencji.	15.11.3 , 16.1, 25.2.2.6
15.9.2.3	punkty zdobyte przez zespół popełniający błąd w okresie trwania błędu są anulowane. Punkty zdobyte przez przeciwnika zostają zachowane.				15.11.3	Każda kolejna prośba nieuzasadniona tego samego zespołu w meczu jest opóźnieniem gry.	16
15.10	PROCEDURA ZMIANY				16	OPÓŹNIANIE GRY	
15.10.1	Zmiana musi być wykonana w strefie zmian.	1.4.3, R.1b			16.1	RODZAJE OPÓŹNIEŃ GRY	
15.10.2	Zmiana powinna trwać tylko tyle czasu, ile trzeba do zapisania jej w protokole zawodów oraz wejścia i zejścia zawodników.	15.10.3, 25.2.2.3				Wszystkie czynności nieregulaminowe, które opóźniają wznowienie gry, stanowią opóźnienie gry. Są to między innymi:	
15.10.3a	Faktyczną prośbą o zmianę jest wejście podczas przerwy w grze gotowego do gry zmieniającego zawodnika (ów) w	1.4.3, 7.3.3, 15.6.3			16.1.1	opóźnianie przeprowadzenia zmiany zawodników,	15.10.2

16.1.2	przedłużanie innych przerw w grze po wezwaniu przez sędziego do wznowienia gry,	15	17.2	ZEWNĘTRZNE ZDARZENIE WPŁYWAJĄCE NA GRĘ	
16.1.3	prośba o zmianę nieregulaminową,	15.9			6.1.3
16.1.4	powtarzające się prośby nieuzasadnione,	15.11.3	17.3	PRZEDŁUŻAJĄCE SIĘ PRZERWY W GRZE	
16.1.5	opóźnianie gry przez członka zespołu.		17.3.1	Jeśli nieprzewidziane okoliczności powodują przerwanie meczu, sędzia pierwszy, organizatorzy oraz komitet kontrolny (o ile taki został wyznaczony) decydują o podjęciu odpowiednich środków w celu przywrócenia normalnych warunków.	
16.2	SANKCJE ZA OPÓŹNIANIE GRY	R.9	17.3.2	W przypadku, gdy jedna lub kilka przerw nie trwały łącznie dłużej niż 4 godziny:	17.3.1
16.2.1	UPOMNIECZENIE ZA OPÓŹNIANIE i KARA ZA OPÓŹNIANIE są sankcjami zespołowymi.		17.3.2.1	jeśli mecz jest wznowiony na tym samym boisku, przerwany set jest kontynuowany normalnie, z zachowaniem wyniku, tych samych zawodników i ich ustawienia. Wyniki rozegranych już setów zostają zachowane;	1., 7.3
16.2.1.1	Sankcje za opóźnianie gry pozostają w mocy przez cały mecz.	6.3	17.3.2.2	jeśli gra jest wznowiona na innym boisku, set zostaje anulowany i rozegrany od nowa z tymi samymi członkami zespołów i w tych samych ustawieniach początkowych. Wyniki rozegranych już setów zostają zachowane.	7.3
16.2.1.2	Wszystkie sankcje za opóźnianie gry są zapisywane w protokole zawodów.	25.2.2.6	17.3.3	W przypadku, gdy jedna lub kilka przerw trwały łącznie dłużej niż 4 godziny, mecz musi być powtórzony.	
16.2.2	Za pierwsze opóźnienie gry w meczu przez dowolnego członka zespołu udzielane jest UPOMNIECZENIE ZA OPÓŹNIANIE.	4.1.1, R.11(25)	18	PRZERWY I ZMIANA STRON BOISKA	
16.2.3	Drugie i każde następne opóźnienie gry dowolnego rodzaju, spowodowane w tym samym meczu przez któregokolwiek z członków tego samego zespołu, stanowi błąd i jest sankcjonowane KARĄ ZA OPÓŹNIANIE: przyznaniem punktu i zagrywki zespołowi przeciwnemu.	6.1.3, R.11(25)	18.1	PRZERWY	
16.2.4	Sankcje za opóźnianie gry przed lub między setami nakładane są w następnym secie.	18.1		Przerwa to czas między setami. Wszystkie przerwy trwają po 3 minuty.	4.2.4
17	WYJĄTKOWE PRZERWY W GRZE			W czasie przerw następuje zmiana stron boiska i wpisanie ustawienia początkowego zespołów do protokołu zawodów.	18.2, 25.2.1.2
17.1	KONTUZJA	8.1		Przerwa między drugim i trzecim setem może być na życzenie organizatora zawodów wydłużona przez upoważniony organ do 10 minut.	
17.1.1	Jeśli w trakcie wymiany zdarzy się poważny wypadek, sędzia musi natychmiast przerwać grę i zezwolić pomocy medycznej na wejście na boisko.		18.2	ZMIANA STRON BOISKA	R.11(3)
	Wymiana jest następnie powtarzana.	6.1.3	18.2.1	Po zakończeniu każdego seta, z wyjątkiem seta decydującego, zespoły zmieniają strony boiska.	7.1
17.1.2	Jeśli kontuzjowany zawodnik nie może być zmieniony regulaminowo ani w trybie narzuconym, przyznaje się 3-minutową przerwę dla zawodnika kontuzjowanego, bez możliwości powtórzenia jej dla tego samego zawodnika w tym samym meczu.	15.6, 15.7, 24.2.8	18.2.2	W secie decydującym, kiedy pierwszy z zespołów zdobędzie ósmy punkt, zespoły niezwłocznie zmieniają strony boiska, a	6.3.2, 7.4.1, 25.2.2.5
	Jeżeli zawodnik nie jest w stanie powrócić do gry, jego zespół zostaje zdekompletowany.	6.4.3, 7.3.1			

ustawienie zawodników pozostaje bez zmian.

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

ROZDZIAŁ SZÓSTY ZAWODNIK LIBERO

19 ZAWODNIK LIBERO

19.1 WYZNACZENIE LIBERO

19.1.1 Każdy zespół ma prawo do wyznaczenia z listy zawodników do dwóch (2) wyspecjalizowanych w grze obronnej zawodników: LIBERO. 4.1.1

W światowych i oficjalnych zawodach FIVB dla seniorów, jeśli zespół chce zgłosić więcej niż dwunastu zawodników, obowiązkowo wyznacza dwóch (2) wyspecjalizowanych w grze obronnej zawodników: LIBERO.

19.1.2 Wszyscy zawodnicy Libero muszą być zapisani w protokole zawodów przed meczem, w specjalnych rubrykach do tego zarezerwowanych.

W światowych i oficjalnych zawodach FIVB wszyscy zawodnicy Libero muszą być wpisani do protokołu zawodów przed meczem wyłącznie w specjalnych rubrykach do tego zarezerwowanych.

19.1.3 Jeden z zawodników Libero wyznaczony przez trenera przed rozpoczęciem meczu będzie pełnić funkcję Libero. Jeżeli jest drugi Libero, będzie Libero rezerwowym. 5.2.2, 25.2.1.1, 26.2.1.1

19.1.4 Libero **nie może być w czasie pełnienia funkcji Libero kapitanem zespołu ani grającym kapitanem.** 5

19.2 WYPOSAŻENIE

Zawodnicy Libero muszą nosić strój (lub kamizelkę dla ponownie wyznaczonego Libero), w którym co najmniej kolor koszulki kontrastuje z ubiorem innych członków zespołu. Ubiór Libero może mieć inny wzór, ale numer musi wyglądać tak samo jak numery pozostałych członków zespołu. 4.3

W światowych i oficjalnych zawodach FIVB ponownie

wyznaczony Libero musi być ubrany tak samo jak podstawowy Libero, ale musi być oznaczony własnym numerem.

19.3 AKCJE Z UDZIAŁEM LIBERO

19.3.1 Gra

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

19.3.1.2 Libero może grać wyłącznie jako zawodnik linii obrony i nie wolno mu wykonać spełnionego ataku z żadnego miejsca (włączając boisko do gry i wolną strefę), jeśli w momencie kontaktu, piłka znajduje się całkowicie powyżej górnej krawędzi siatki. 13.2.2, 13.2.3, 13.3.5

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

19.3.1.4 Zawodnik nie może wykonać spełnionego ataku, uderzając znajdującą się całkowicie powyżej górnej krawędzi siatki piłkę, wystawioną palcami sposobem górnym przez Libero znajdującego się w swojej strefie ataku. Piłka może być atakowana na dowolnej wysokości, jeżeli Libero wystawia piłkę w ten sam sposób spoza swojej strefy ataku. 1.4.1, 13.3.6, R.1b

19.3.2 Zastępowanie zawodników

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

Liczba zastąpień jest nieograniczona, przy czym między dwoma zastąpieniami Libero musi być rozegrana **wymiana zakończona** (za wyjątkiem kontuzji/choroby albo rotacji wymuszonej karą). Libero może być zastąpiony tylko przez tego zawodnika, którego zastąpił wchodząc na boisko. 6.1.3

19.3.2.2 Zastąpienie może mieć miejsce wyłącznie wtedy, gdy piłka jest poza grą i przed gwizdkiem sędziego na zagrywkę. 8.2, 12.3

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

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

Każde kolejne spóźnione zastąpienie powoduje

16.2

	natychmiastowe przerwanie gry i sankcjonowanie zespołu za opóźnianie. Rodzaj sankcji za opóźnianie wpływa na wskazanie zespołu, który będzie następnie zagrywał.			W przypadku wątpliwości jedynie grający kapitan może prosić o wyjaśnienie.	5.1.2.1
19.3.2.4	Libero i zastępowany przez niego zawodnik mogą wchodzić i opuszczać boisko wyłącznie przez "strefę zastąpienia Libero".	1.4.4, 7.5.1, R.1b	20.1.3	Uczestnicy powinni unikać czynności i postaw mających na celu wpływanie na decyzje sędziów lub ukrywanie błędów swojego zespołu.	
19.3.2.5	Konsekwencje nieprzepisowego zastąpienia z udziałem Libero są takie same jak błędu rotacji.	7.7.2, 26.2.2.2	20.2	FAIR PLAY	
19.3.3	Ponowne wyznaczenie nowego Libero		20.2.1	Uczestnicy muszą zachowywać się uprzejmie i z szacunkiem, zgodnie z zasadami FAIR PLAY, nie tylko w stosunku do sędziów, ale również do działaczy, przeciwników, członków swojego zespołu i widzów.	
19.3.3.1	Trener ma prawo do zamiany podstawowego zawodnika Libero na rezerwowego bez podawania powodu, ale tylko jeden raz w ciągu meczu i dopiero po powrocie na boisko zawodnika zastępowanego przez Libero. Ta zamiana musi być zapisana w rubryce „Uwagi” w protokole zawodów oraz w protokole kontroli Libero.	19.3.2.1	20.2.2	Dozwolone jest porozumiewanie się członków zespołu ze sobą w czasie meczu.	5.2.3.4
	Podstawowy Libero nie może ponownie powrócić do gry do końca meczu.		21	NIEWŁAŚCIWE ZACHOWANIE I SANKCJE	
	W przypadku choroby lub kontuzji rezerwowego Libero trener może wyznaczyć jako nowego Libero jednego spośród zawodników nieznajdujących się na boisku podczas ponownego wyznaczenia (z wyjątkiem podstawowego Libero).	19.3.3.2	21.1	NIEWŁAŚCIWE ZACHOWANIE NIEPODLEGAJĄCE SANKCJOM	
	Jeżeli trener zgłosi taką prośbę, kapitan zespołu może zrzec się swej funkcji, aby pełnić rolę nowego Libero. Zamiana spowodowana chorobą lub kontuzją Libero nie jest liczona jako zastąpienie.	5.1.2, 19.3.2.1		Niewłaściwe zachowanie członka zespołu, nieosiągające najniższej kategorii w klasyfikacji, nie podlega sankcjom. Aby zapobiec stosowaniu w stosunku do zespołu sankcji za niewłaściwe zachowanie, obowiązkiem sędziego pierwszego jest w takiej sytuacji udzielenie członkowi zespołu lub zespołowi upomnienia słownego lub gestem, za pośrednictwem grającego kapitana.	5.1.2, 21.3
19.3.3.2	W przypadku ponownego wyznaczenia Libero, numer zawodnika wyznaczonego jako Libero musi być zapisany w protokole zawodów w rubryce „Uwagi”.	7.3.2, 19.1.2, 25.2.2.7		Takie upomnienie nie jest sankcją i nie powoduje natychmiastowych konsekwencji. Nie jest również zapisywane w protokole zawodów.	
ROZDZIAŁ SIÓDMY					
ZACHOWANIE UCZESTNIKÓW ZAWODÓW					
20	WYMAGANIA DOTYCZĄCE ZACHOWANIA				
20.1	ZACHOWANIE SPORTOWE				
20.1.1	Uczestnicy muszą znać "Oficjalne Przepisy Gry w Piłkę Siatkową" i ściśle je przestrzegać.		21.2.1	Zachowanie grubiańskie: gesty lub słowa pogardliwe , sprzeczne z dobrymi manierami lub zasadami moralnymi.	
20.1.2	Uczestnicy muszą przyjmować decyzje sędziów w duchu sportowym, bez dyskusji.		21.2.2	Zachowanie obraźliwe: zniesławiające lub obraźliwe gesty lub słowa.	4.1.1
			21.2.3	Agresja: atak fizyczny, agresja lub grożenie .	

21.3	SKALA SANKCJI	R.9			
	Zgodnie z oceną sędziego pierwszego i w zależności od stopnia przewinienia, stosuje się i zapisuje w protokole zawodów następujące sankcje: KARA, WYKLUCZENIE lub DYSKWALIFIKACJA.	21.2, 25.2.2.6	21.4.2	Za powtórne niewłaściwe zachowanie tego samego członka zespołu w tym samym meczu, sankcje nakładane są progresywnie (za każde kolejne niewłaściwe zachowanie tego samego członka zespołu stosowana jest wyższa sankcja).	4.1.1, 21.2, 21.3, R.9
21.3.1	Kara	R.11(6)	21.4.2	Wykluczenie lub dyskwalifikacja za zachowanie obraźliwe lub agresywne nie wymagają udzielania wcześniej niższych sankcji.	21.2, 21.3
	Pierwsze grubiańskie zachowanie w meczu przez dowolnego członka zespołu karane jest przyznaniem punktu i zagrywki przeciwnikowi.	4.1.1, 21.2.1	21.5	NIEWŁAŚCIWE ZACHOWANIE PRZED I MIĘDZY SETAMI	
21.3.2	Wykluczenie	R.11(7)		Każde niewłaściwe zachowanie, mające miejsce przed lub między setami, podlega sankcjonowaniu zgodnie z <i>Przepisem 21.3</i> , a sankcje są nakładane w następnym secie.	18.1, 21.2, 21.3
21.3.2.1	Członek zespołu, któremu udzielono sankcji wykluczenia, do końca seta musi siedzieć w polu kar bez prawa do udziału w grze, bez innych konsekwencji.	1.4.6, 4.1.1, 5.2.1, 5.3.2, R.1a, R.1b	21.6	KARTKI DO SYGNALIZOWANIA SANKCJI	R.11(6,7,8)
	Wykluczony trener traci prawo do kierowania grą zespołu do końca seta i musi w tym czasie siedzieć w polu kar.			Upomnienie: słownie lub gestem, bez kartek.	21.1
21.3.2.2	Pierwsze obraźliwe zachowanie członka zespołu jest sankcjonowane wykluczeniem, bez innych konsekwencji.	4.1.1, 21.2.2		Kara: żółta kartka.	21.3.1
21.3.2.3	Drugie grubiańskie zachowanie w tym samym meczu tego samego członka zespołu sankcjonowane jest wykluczeniem, bez innych konsekwencji.	4.1.1, 21.2.1		Wykluczenie: czerwona kartka.	21.3.2
21.3.3	Dyskwalifikacja	R.11(8)		Dyskwalifikacja: żółta + czerwona (razem).	21.3.3
21.3.3.1	Członek zespołu, któremu udzielono sankcji dyskwalifikacji, musi opuścić obszar kontrolowany przez komisję sędziowską do końca meczu, bez innych konsekwencji.	4.1.1, R.1a	SĘDZIOWIE, ICH OBOWIĄZKI I OFICJALNA SYGNALIZACJA RĘCZNA		
21.3.3.2	Pierwsze zachowanie agresywne, a także groźba agresji jest sankcjonowane dyskwalifikacją, bez innych konsekwencji.	21.2.3	ROZDZIAŁ ÓSMY SĘDZIOWIE		
21.3.3.3	Drugie zachowanie obraźliwe tego samego członka zespołu w tym samym meczu jest sankcjonowane dyskwalifikacją, bez innych konsekwencji.	4.1.1, 21.2.2	22	KOMISJA SĘDZIOWSKA I PROCEDURY	
21.3.3.4	Trzecie grubiańskie zachowanie tego samego członka zespołu w tym samym meczu jest sankcjonowane dyskwalifikacją, bez innych konsekwencji.	4.1.1, 21.2.1	22.1	SKŁAD	
21.4	STOSOWANIE SANKCJI ZA NIEWŁAŚCIWE ZACHOWANIE			Komisja sędziowska na mecz składa się z:	
21.4.1	Wszystkie sankcje za niewłaściwe zachowanie są sankcjami indywidualnymi, pozostają w mocy przez cały mecz i są zapisywane w protokole zawodów.	21.3, 25.2.2.6		- sędziego pierwszego,	23
				- sędziego drugiego,	24
				- sekretarza,	25
				- czterech (dwóch) sędziów liniowych.	27
				Rozmieszczenie członków komisji sędziowskiej pokazane jest na <i>Rysunku 10</i> .	
				W światowych i oficjalnych zawodach FIVB w skład komisji wchodzi obowiązkowo także asystent sekretarza.	26
			22.2	SPOSÓB SĘDZIOWANIA (PROCEDURY)	
			22.2.1	Jedynie sędzia pierwszy i sędzia drugi mogą używać gwizdka podczas meczu:	

22.2.1.1	sędzia pierwszy gwizdkiem daje sygnał na wykonanie zagrywki rozpoczynającej wymianę;	6.1.3, 12.3		Sędzia pierwszy wykonuje swoje obowiązki siedząc lub stojąc na stanowisku usytuowanym na jednym końcu siatki. Jego wzrok musi znajdować się około 50 cm ponad górną krawędzią siatki.	R.1a, R.1b, R.10
22.2.1.2	sędzia pierwszy i sędzia drugi sygnalizują gwizdkiem zakończenie wymiany, pod warunkiem że są pewni, iż błąd został popełniony i znają jego rodzaj.		23.2	UPRAWNIENIA	
22.2.2	Sędziowie mogą używać gwizdka w czasie, gdy piłka jest poza grą, dla wskazania, że zgadzają się lub nie z prośbą zespołu.	5.1.2, 8.2	23.2.1	Sędzia pierwszy prowadzi mecz od początku do końca. Podlegają mu wszyscy członkowie komisji sędziowskiej i członkowie zespołów.	4.1.1, 6.3
22.2.3	Natychmiast po gwizdku sędziego sygnalizującym zakończenie wymiany, sędziowie muszą wskazać używając oficjalnej sygnalizacji:	22.2.1.2, 28.1		W trakcie meczu decyzje sędziego pierwszego są ostateczne. Jest upoważniony do zmiany decyzji innych członków komisji sędziowskiej, jeśli uzna, że są błędne.	
22.2.3.1	jeśli błąd jest odgwiżdany przez sędziego pierwszego, wskazuje on kolejno: a) zespół, który będzie zagrywał; b) rodzaj błędu; awodnika (-ków), który popełnił błąd (jeśli to konieczne). Sędzia drugi powtarza sygnalizację za sędzią pierwszym.	12.2.2, R.11(2)	23.2.2	Sędzia pierwszy może zmienić członka komisji sędziowskiej, który nie wykonuje właściwie swoich obowiązków.	
22.2.3.2	jeśli błąd jest odgwiżdany przez sędziego drugiego, wskazuje on: a) rodzaj błędu; b) zawodnika, który popełnił błąd (jeśli to konieczne); espół, który będzie zagrywał, podążając za sygnalizacją sędziego pierwszego. W tym przypadku sędzia pierwszy nie sygnalizuje rodzaju błędu ani zawodnika popełniającego błąd, a jedynie zespół, który będzie zagrywał.	12.2.2 R.11(2)	23.2.3	Sędzia pierwszy ma prawo decydować o wszystkich sprawach dotyczących meczu, w tym również w sprawach nieobjętych <i>Przepisami Gry</i> .	
22.2.3.3	W przypadku błędu ataku zawodnika linii obrony lub Libero, obaj sędziowie wskazują zgodnie z <i>Przepisami 22.2.3.1</i> i <i>22.2.3.2</i>.	12.2.2, 13.3.3, 13.3.5, 19.3.1.2, 23.3.2.3d, 23.3.2.3e, R.11(21)	23.2.4	Sędzia pierwszy nie może zezwolić na żadne dyskusje związane z podjętymi decyzjami. Jednak na prośbę grającego kapitana, sędzia pierwszy udziela wyjaśnień odnośnie zastosowania lub interpretacji <i>Przepisów Gry</i> , na podstawie, których podjął swoją decyzję.	20.1.2 5.1.2.1
22.2.3.4	W przypadku błędu obustronnego obaj sędziowie wskazują kolejno: a) rodzaj błędu; b) zawodników, którzy popełnili błąd (jeśli to konieczne); c) zespół, który będzie zagrywał, zgodnie ze wskazaniem sędziego pierwszego.	17.3, R.11(23) 12.2.2, R.11(2)	23.2.5	Sędzia pierwszy decyduje przed i podczas meczu, czy wyposażenie pola gry i warunki spełniają wymagania niezbędne do gry	Rozdział I, 23.3.1.1
23	SĘDZIA PIERWSZY		23.3	OBOWIĄZKI	
23.1	MIEJSCE SĘDZIEGO		23.3.1	Przed meczem sędzia pierwszy:	
			23.3.1.1	sprawdza stan pola gry, piłki i pozostały sprzęt,	Rozdział I, 23.2.5
			23.3.1.2	dokonuje losowania w obecności kapitanów zespołów,	7.1

23.3.1.3	nadzoruje rozgrzewkę zespołów.	7.2	24.2.2	Sędzia drugi może także, bez użycia gwizdka, sygnalizować nie należące w jego kompetencji błędy, ale nie może nalegać na sędziego pierwszego, aby je uznał.	24.3
23.3.2	W trakcie meczu sędzia pierwszy jest uprawniony do:				
23.3.2.1	upominania zespołów;	21.1	24.2.3	Sędzia drugi kontroluje pracę sekretarza (sekretarzy).	25.2, 26.2
23.3.2.2	udzielania sankcji za niewłaściwe zachowanie i opóźnianie gry;	16.2, 21.2	24.2.4	Sędzia drugi nadzoruje członków zespołu siedzących na ławce i informuje sędziego pierwszego o ich niewłaściwym zachowaniu.	4.2.1
23.3.2.3	decydowania o:		24.2.5	Sędzia drugi kontroluje zawodników w polach rozgrzewki.	4.2.3
	a) błędach zawodnika zagrywającego i błędach ustawienia zespołu zagrywającego, w tym dotyczących zasłony;	7.5, 12.4, 12.5, 12.7.1, R.4	24.2.6	Sędzia drugi udziela regulaminowych przerw w grze, kontroluje czas ich trwania i odrzuca prośby nieuzasadnione.	15, 15.11, 25.2.2.3
	b) błędach odbicia piłki;	9.3	24.2.7	Sędzia drugi kontroluje liczbę przerw na odpoczynek i zmian zawodników wykorzystanych przez każdy zespół. Sygnalizuje sędziemu pierwszemu i trenerowi, którego to dotyczy, drugą przerwę dla odpoczynku oraz piątą i szóstą zmianę zawodników.	15.1, 25.2.2.3
	c) błędach nad siatką i na górnej jej części;	11.3.1 , 11.4.1, 11.4.4	24.2.8	W przypadku kontuzji zawodnika sędzia drugi wyraża zgodę na zmianę narzuconą zawodnika lub przyznaje 3-minutową przerwę dla zawodnika kontuzjowanego.	15.7, 17.1.2
	d) błędach ataku Libero i zawodników linii obrony ;	13.3.3, 13.3.5, 24.3.2.4 , R.11(21)	24.2.9	Sędzia drugi sprawdza stan podłoża, zwłaszcza w strefie ataku. Sprawdza również w czasie meczu, czy piłki spełniają wymogi regulaminowe.	1.2.1, 3
	e) spełnionym ataku, jeśli zawodnik uderzył znajdującą się powyżej siatki piłkę, wystawioną palcami sposobem górnym przez Libero, znajdującego się w swojej strefie ataku;	1.4.1, 13.3.6, 24.3.2.4 , R.11(21)	24.2.10	Sędzia drugi nadzoruje członków zespołu znajdujących się w polach kar i informuje sędziego pierwszego o ich niewłaściwym zachowaniu.	1.4.6, 21.3.2
	f) piłce przekraczającej całkowicie pionową płaszczyznę siatki w przestrzeni pod siatką;	8.4.5, 24.3.2.7 , R.5			
	g) spełnionym bloku zawodników linii obrony lub próbie bloku Libero .	14.6.2, 14.6.6, R.11(12)			
23.3.3	Po zakończeniu meczu sędzia pierwszy sprawdza i podpisuje protokół zawodów.	25.2.3.3			
24	SĘDZIA DRUGI		24.3	OBOWIĄZKI	
24.1	MIEJSCE SĘDZIEGO		24.3.1	Na początku każdego seta, po zmianie stron boiska w secie decydującym oraz każdorazowo, jeśli jest to konieczne, sprawdza, czy faktyczne ustawienie zawodników na boisku jest zgodne z podanym na kartce z ustawieniem początkowym zespołu.	5.2.3.1, 7.3.2, 7.3.5, 18.2.2
	Sędzia drugi wykonuje swoje obowiązki stojąc poza boiskiem w pobliżu słupka, po przeciwnej stronie sędziego pierwszego, twarzą do niego.	R.1a, R.1b, R.10	24.3.2	Podczas meczu sędzia drugi gwizdząc i sygnalizując decyduje o:	
24.2	UPRAWNIENIA		24.3.2.1	kontakcie z boiskiem po stronie przeciwnika i przekroczeniu pod siatką w przestrzeń przeciwnika;	11.2, R.5
24.2.1	Sędzia drugi pomaga sędziemu pierwszemu, ale ma również własny zakres obowiązków.	24.3	24.3.2.2	błędach ustawienia zespołu przyjmującego zagrywkę;	7.5, R.4
	Sędzia drugi może zastąpić sędziego pierwszego, jeżeli ten stanie się niezdolny do wykonywania swoich obowiązków.				

24.3.2.3	błędny kontakt zawodnika z dolną częścią siatki, lub z antenką po stronie sędziego drugiego;	11.3.1	25.2.2	W czasie meczu sekretarz:	
24.3.2.4	spełnionym bloku zawodników linii obrony, próbie bloku Libero lub błędach ataku zawodników linii obrony albo Libero;	13.3.3, 14.6.2, 14.6.6, 23.3.2.3d,e,g, R.11(12)	25.2.2.1	zapisuje zdobyte punkty;	6.1
24.3.2.5	zetknięciu się piłki z ciałem obcym;	8.4.2, 8.4.3	25.2.2.2	sprawdza kolejność wykonywania zagrywek w każdym zespole i sygnalizuje sędziom każdy błąd natychmiast po wykonaniu zagrywki;	12.2
24.3.2.6	zetknięciu się piłki z podłożem w przypadku, gdy sędzia pierwszy nie jest w stanie tego zauważyć;	8.3	25.2.2.3	jest upoważniony do przyjmowania i ogłaszania próśb o zmianę zawodników przez użycie bręczka, kontrolowania ich liczby, zapisywania zmian zawodników i przerw na odpoczynek oraz informowania o nich sędziego drugiego;	15.1, 15.4.1, 24.2.6, 24.2.7
24.3.2.7	piłce przekraczającej pionową płaszczyznę siatki w kierunku boiska przeciwnika całkowicie lub częściowo poza przestrzeń przejścia lub mającej kontakt z antenką po stronie sędziego drugiego.	8.4.3, 8.4.4, R.5	25.2.2.4	sygnalizuje sędziom niezgodne z przepisami prośby o przerwę;	15.11
24.3.3	Po zakończeniu meczu podpisuje protokół zawodów.	25.2.3.3	25.2.2.5	informuje sędziów o zakończeniu setów oraz o zdobyciu ósmego punktu w secie decydującym;	6.2, 15.4.1, 18.2.2
25	SEKRETARZ		25.2.2.6	zapisuje wszystkie sankcje i prośby nieuzasadnione ;	15.11.3 , 16.2, 21.3
25.1	MIEJSCE SĘDZIEGO		25.2.2.7	instruowany przez sędziego drugiego zapisuje inne wydarzenia, takie jak: zmiana narzucona, przerwa dla zawodnika kontuzjowanego, przedłużające się przerwy w grze, zewnętrzne zdarzenia wpływające na grę itd.;	15.7, 17.1.2, 17.2, 17.3
	Sekretarz wypełnia swoje obowiązki siedząc przy stoliku po stronie boiska przeciwnej do sędziego pierwszego, twarzą do niego.	R.1a, R.1b, R.10	25.2.2.8	kontroluje czas przerw między setami.	18.1
25.2	OBOWIĄZKI		25.2.3	Po zakończeniu meczu sekretarz:	
	Sekretarz wypełnia protokół zawodów zgodnie z <i>Przepisami Gry</i> , współpracując z sędzią drugim.		25.2.3.1	zapisuje wynik końcowy meczu;	6.3
	Używa bręczka lub innego sygnalizatora dźwiękowego w celu zgłoszenia nieprawidłowości lub przekazania sygnału sędziom zgodnie z zakresem swoich obowiązków.		25.2.3.2	w przypadku protestu, za uprzednią zgodą sędziego pierwszego, wpisuje lub zezwala kapitanowi zespołu na wpisanie do protokołu zawodów treści protestu;	5.1.2.1, 5.1.3.2, 23.2.4
25.2.1	Przed meczem i setem sekretarz:		25.2.3.3	po podpisaniu się w protokole zawodów uzyskuje podpisy kapitanów zespołów a następnie sędziów.	5.1.3.1, 23.3.3, 24.3.3
25.2.1.1	wpisuje dane dotyczące meczu i zespołów, włącznie z nazwiskiem i numerem Libero, zgodnie z obowiązującymi procedurami, oraz uzyskuje podpisy kapitanów i trenerów;	4.1, 5.1.1, 5.2.2, 7.3.2, 19.1.2, 19.3.3.2	26	ASYSTENT SEKRETARZA	
25.2.1.2	wpisuje ustawienie początkowe każdego z zespołów na podstawie kartek z ustawieniem zawodników.	5.2.3.1, 7.3.2	26.1	MIEJSCE SĘDZIEGO	22.1, R.1a , R.1b , R.10
	Jeśli nie otrzyma tych kartek w odpowiednim czasie, musi natychmiast poinformować o tym sędziego drugiego.			Asystent sekretarza wypełnia swoje obowiązki siedząc przy stoliku obok sekretarza.	
			26.2	OBOWIĄZKI	19.3
				Zapisuje zastępowanie zawodników z udziałem Libero. Pomaga sekretarzowi w obowiązkach administracyjnych.	

	Jeżeli sekretarz stanie się niezdolny do wykonywania swoich obowiązków, asystent sekretarza zastępuje sekretarza.				
26.2.1	Przed meczem i przed setem asystent sekretarza:			27.2.1	Sędziowie wykonują swoje funkcje używając chorągiewek (40 x 40 cm), jak pokazano na <i>Rysunku 12</i> , sygnalizując:
26.2.1.1	przygotowuje protokół kontroli Libero,			27.2.1.1	piłkę „w boisku” lub piłkę „autową”, gdy upada ona w pobliżu obserwowanych przez nich linii;
26.2.1.2	przygotowuje rezerwowy protokół zawodów.			27.2.1.2	dotknięcie piłki „autowej” przez zespół, po którego stronie upada piłka;
26.2.2	Podczas meczu asystent sekretarza:			27.2.1.3	dotknięcie antenki przez piłkę, przejście piłki z zagrywki na drugą stronę siatki poza przestrzenią przejścia itd.;
26.2.2.1	zapisuje zastępowanie zawodników z udziałem Libero;	19.3.1.1		27.2.1.4	wyjście przez któregokolwiek z zawodników (z wyjątkiem zawodnika zagrywającego) poza swoje boisko w momencie wykonania zagrywki;
26.2.2.2	informuje z użyciem sygnalizatora dźwiękowego sędziów o błędach zastępowania Libero;	19.3.2.1		27.2.1.5	błędy stopy zawodnika zagrywającego;
26.2.2.3	rozpoczyna i kończy przerwy techniczne;	15.4.1		27.2.1.6	każdy kontakt z antenką po swojej stronie boiska któregokolwiek z zawodników w czasie gry piłką lub gdy wpływa to na grę;
26.2.2.4	obsługuje ręczną tablicę wyników na stoliku sekretarza;			27.2.1.7	przejście piłki przez pionową płaszczyznę siatki poza przestrzenią przejścia nad boisko przeciwnika lub dotknięcie antenki przez piłkę po swojej stronie boiska.
26.2.2.5	sprawdza zgodność tablic wyników;	25.2.2.1		27.2.2	Na prośbę sędziego pierwszego sędziego liniowy musi powtórzyć swoją sygnalizację.
26.2.2.6	jeśli potrzeba, aktualizuje rezerwowy protokół i przekazuje go sekretarzowi.	25.2.1.1		28	OFICJALNA SYGNALIZACJA
26.2.3	Po zakończeniu meczu asystent sekretarza:			28.1	SYGNALIZACJA RĘCZNA SĘDZIÓW
26.2.3.1	podpisuje protokół kontroli Libero i przedkłada go do sprawdzenia,				Sędziowie muszą wskazać za pomocą oficjalnej ręcznej sygnalizacji powód ich gwizdka (rodzaj odgwiszdanego błędu lub rodzaj przyznanej przerwy w grze). Sygnał musi być utrzymany przez moment i jeśli wykonywany jest jedną ręką, to ręka sygnalizująca musi odpowiadać stronie zespołu, który popełnił błąd lub zgłosił prośbę.
23.2.3.2	podpisuje protokół zawodów.			28.2	SYGNALIZACJA SĘDZIÓW LINIOWYCH
27	SĘDZIOWIE LINIOWI				Sędziowie liniowi muszą wskazać za pomocą oficjalnej sygnalizacji chorągiewką rodzaj popełnianego błędu i utrzymać sygnał przez moment.
27.1	MIEJSCE SĘDZIÓW				
	Jeżeli w obsadzie sędziowskiej jest tylko dwóch sędziów liniowych, stoją oni przy rogach boiska po prawej stronie każdego z sędziów (pierwszego i drugiego), po przekątnej w odległości 1 do 2 m od narożnika boiska. Każdy z nich obserwuje linię końcową i linię boczną po swojej stronie.	R.1a, R.1b, R.10			
	W światowych i oficjalnych zawodach FIVB musi być obowiązkowo czterech sędziów liniowych. Stoją oni w wolnej strefie w odległości 1–3 m od każdego narożnika boiska, na umownym przedłużeniu linii, którą obserwują.	R.10			
27.2	OBOWIĄZKI				