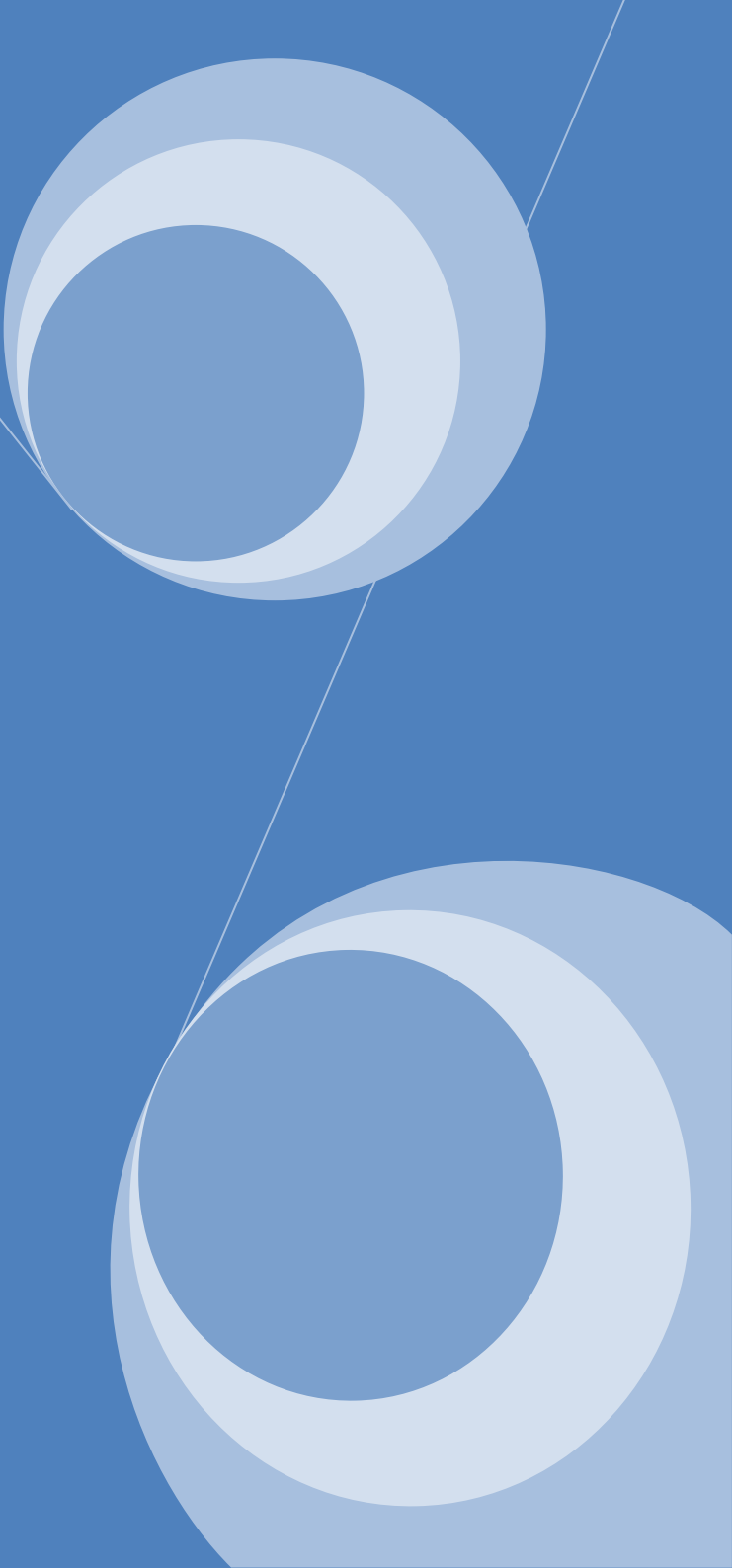




PRAVILA ODBOJKARSKE IGRE

2025 – 2028

39. kongres FIVB

Porto, od 15. do 17. novembra 2024

Pravila, z dodatnimi popravki začnejo veljati 1. aprila 2025.

Pravila igre 2025 – 2028, so popravljena in dopolnjena izdaja Pravil 2013-2024 (pripravil Emil Kolenc)

- **Spremembe in dopolnila, sprejete na 39. kongresu FIVB od 15. do 17. novembra 2024 v Portu in dodatne popravke je prevedla Klementina Jakopič, univ. dipl. prev. za slov., angl. in nem. jezik**
- **Oblikoval, uredil in lektoriral Emil Kolenc**
 - Skice in slikovne predloge, iz čeških Pravidla na voleybalu 2013-2016 v preoblikovanju Emila Kolenc
- **Strokovna komisija Zveze odbojcarskih sodnikov Slovenije**

marec 2025

KJE JE KAJ

POSEBNOSTI IGRE	6		
1. DEL: POVEZAVA PRAVIL IGRE IN SOJENJA	7		
2. DEL, 1. oddelek: IGRANJE ODBOJKE	10		
1. poglavje – IGRIŠČE IN OPREMA	11		
1. Igralno območje	11		
1.1 Razsežnosti igrišča	11		
1.2 Igralna površina	11		
1.3 Črte na igrišču	11		
1.4 Deli in prostori na igralnem območju	12		
1.5 Temperatura	12		
1.6 Razsvetljava	12		
2. Mreža in stebra	12		
2.1 Višina mreže	12		
2.2 Lastnost pletene mreže	13		
2.3 Stranska trakova	13		
2.4 Anteni	13		
2.5 Stebra	13		
2.6 Dodatna oprema	13		
3. Žoga	13		
3.1 Posebnosti žoge	13		
3.2 Poenotenje žog	14		
3.3 Uporaba petih žog	14		
2. poglavje – UDELEŽENCI V IGRI	15		
4. Ekipi	15		
4.1 Sestava ekipe in vpis v zapisnik	15		
4.2 Prostor za udeležence	15		
4.3 Oprema igralcev	16		
4.4 Zamenjava opreme	16		
4.5 Prepovedani predmeti	16		
5. Vodja ekipe	16		
5.1 Kapetan	17		
5.2 Trener	17		
5.3 Pomočnik trenerja	18		
3. poglavje – POTEK IGRE	19		
6. Osvojiti točko, zmagati v nizu in na tekmi	19		
6.1 Osvojitev točke	19		
6.2 Zmaga v nizu	19		
6.3 Zmaga na tekmi	19		
6.4 Izostanek in nepopolna ekipa	20		
7. Priprava tekme	20		
7.1 Žrebanje	20		
7.2 Uradno ogrevanje ekip ob mreži	20		
7.3 Začetna postavitve ekipe	20		
7.4 Postavitev igralcev	21		
7.5 Napake pri postavitvi igralcev	22		
7.6 Kroženje igralcev	22		
7.7 Napake pri kroženju	22		
4. poglavje – AKCIJE V IGRI	23		
8. Stanja v igri	23		
8.1 Žoga v igri	23		
8.2 Žoga iz igre	23		
8.3 Žoga »v igrišču«	23		
8.4 Žoga »izven igrišča«	23		
9. Igranje z žogo	23		
9.1 Odboji na strani ekipe	23		
9.2 Posebnosti odboja žoge	24		
9.3 Napake pri odbujanju žoge	24		

10. Žoga ob mreži	24		
10.1 Žoga preleti mrežo	24	15.9 Neveljavna zamenjava	31
10.2 Žoga se dotakne mreže	25	15.10 Postopek zamenjave igralcev	31
10.3 Žoga v mreži	25	15.11 Nedovoljene zahteve	32
11. Igralec ob mreži	25	16. Zavlačevanje med tekmo	32
11.1 Seganje preko mreže	25	16.1 Vrste zavlačevanj	32
11.2 Prehod pod mrežo	25	16.2 Ukrepi pri zavlačevanju	32
11.3 Dotik mreže	26	17. Izredne prekinitve igre	33
11.4 Napake igralca ob mreži	26	17.1 Poškodba, bolezen	33
2. Serviranje – začetni udarec	26	17.2 Zunanji vplivi	33
12.1 Prvi servis v nizu	26	17.3 Daljše prekinitve	33
12.2 Zaporedje serviranja	26	18. Odmori med nizi in menjava igrišča	33
12.3 Dovoljenje za serviranje	27	18.1 Odmori med nizi	33
12.4 Izvedba servisa	27	18.2 Menjava igrišča	34
12.5 Zaslanjanje	27		
12.6 Napake med serviranjem	27	6. poglavje – PROSTI IGRALEC – LIBERO	35
12.7 Napake po izvedbi servisa in pri postavitvi igralcev	28	19. Prosti igralec – libero	35
13. Napadalni udarec	28	19.1 Določitev libera	35
13.1 Posebnosti napadalnega udarca	28	19.2 Oprema	35
13.2 Omejitve pri napadalnem udarcu	28	19.3 Akcije libera v igri	35
13.3 Napake pri napadalnem udarcu	28	19.4 Imenovanje novega libera	36
14. Blok	29	19.5 Povzetek	37
14.1 Blokiranje	29	7. poglavje – OBNAŠANJE UDELEŽENCEV	38
14.2 Dotiki z žogo pri blokiranju	29	20. Zahtevano obnašanje	38
14.3 Blokiranje v nasprotnikovem prostoru	29	20.1 Športno obnašanje udeležencev	38
14.4 Blokiranje in dotiki z žogo	29	20.2 Poštena igra	38
14.5 Blokiranje servisa	29	21. Neprimerno obnašanje in ukrepi	38
14.6 Napake pri blokiranju	29	21.1 Manjše kršitve pravil obnašanja	38
5. poglavje – PREKINITVE, ODMORI IN ZAVLAČEVANJA	30	21.2 Neprimerno obnašanje, ki se kaznuje	38
15. Prekinitve igre	30	21.3 Lestvica ukrepov	39
15.1 Število rednih prekinitiv	30	21.4 Ukrepi ob neprimernem obnašanju	39
15.2 Zaporedje rednih prekinitiv	30	21.5 Neprimerno obnašanje pred in med nizi	39
15.3 Zahteva rednih prekinitiv	30	21.6 Povzetek o neprimernem obnašanju in uporabi kartonov	39
15.4 Odmori	30		
15.5 Zamenjava igralcev	30		
15.6 Omejitve pri zamenjavah igralcev	31		
15.7 Izredna zamenjava	31		
15.8 Zamenjava izključenega ali odstranjenega (diskvalificiranega) igralca	31		

2. DEL, 2. oddelek: SODNIKI – POOBLASTILA, PRISTOJNOSTI IN URADNI ZNAKI .	40	2. DEL, 3. oddelek: SHEME, SKICE	49
8. poglavje – SODNIKI	41		
22. Sodniški zbor in sojenje	41	S1a	Tekmovalno področje 50
22.1 Sestava	41	S1b	Igralna površina 51
22.2 Postopki	41	S1b	Igralna površina – možnosti prostorov za ogrevanje in gibanje trenerjev 52
23. Prvi sodnik	42	S2	Igrišče 53
23.1 Položaj	42	S3	Mreža 54
23.2 Pooblastila	42	S4	Pravilni in nepravilni položaj igralcev prednje in zadnje vrste 55
23.3 Pristojnosti	42	S5a	Prostor za prelet žoge proti nasprotnikovemu igrišču 56
24. Drugi sodnik	43	S5b	Žoga preleti navpično ravnino mreže proti nasprotni prosti coni 57
24.1 Položaj	43	S6	Zaslanjanje 58
24.2 Pooblastila	43	S7	Zaključeno blokiranje in blokiranje v nasprotnikovem prostoru 58
24.3 Pristojnosti	44	S8	Napadalni udarec igralca zadnje vrste 59
25. Sodnik za video nadzor (challenge)	44	S9a	Lestvica opozoril, ukrepov in posledic za neprimerno obnašanje 60
25.1 Položaj	44	S9b	Lestvica opozoril in ukrepov za zavlačevanje 60
25.2 Pristojnosti	45	S10	Položaj sodnikov in njihovih pomočnikov 61
26. Rezervni sodnik	45	S11	Uradni sodniški znaki z roko 62
26.1 Položaj	45	S12	Uradni sodniški znaki z zastavico 66
26.2 Pristojnosti	45		
27. Zapisnikar	46	3. DEL: OBRAZLOŽITVE	67
27.1 Položaj	46		
27.2 Pristojnosti	46		
28. Pomočnik zapisnikarja	47		
28.1 Položaj	47		
28.2 Pristojnosti	47		
29. Linijski sodniki	47		
29.1 Položaj	47		
29.2 Pristojnosti	48		
30. Uradni znaki	48		
30.1 Sodniški znaki z roko	48		
30.2 Znaki z zastavico linijskih sodnikov	48		

POSEBNOSTI IGRE



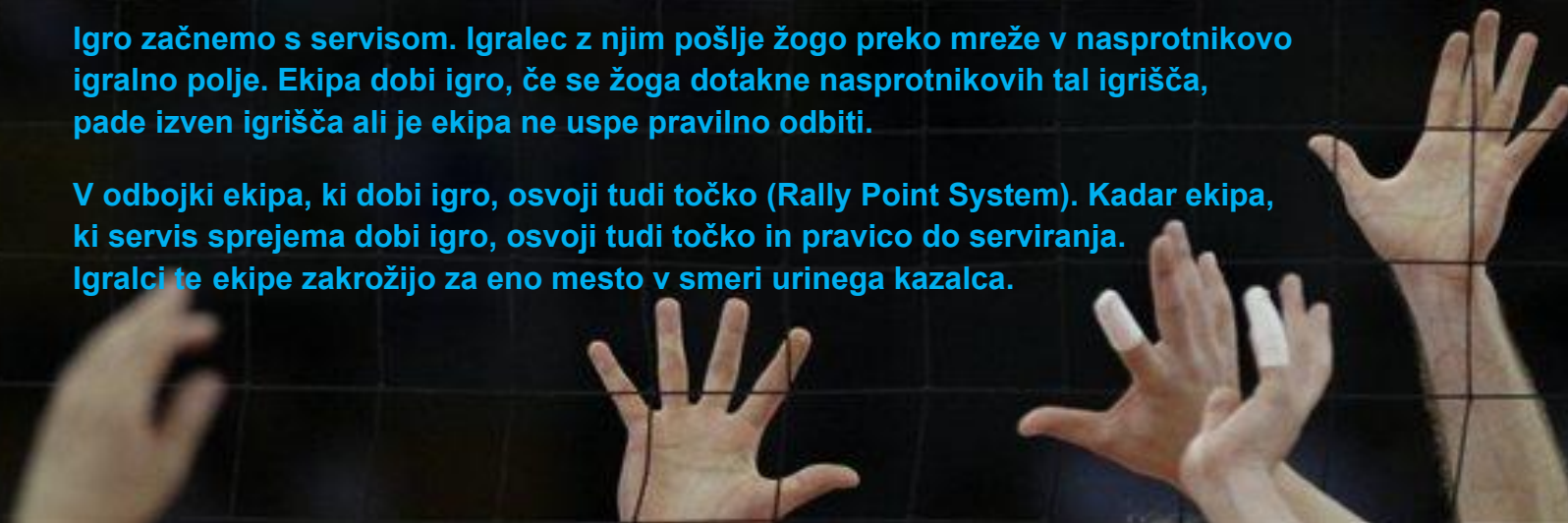
Odbojka je ekipna športna panoga, ki jo igrata dve ekipi na igrišču, razdeljenem z mrežo. Zaradi svoje raznovrstnosti in več različnih zvrsti, glede na različne okoliščine, omogoča igranje vsakomur.

Namen igre je poslati žogo preko mreže tako, da bi v nasprotnikovem igralnem polju padla na tla in preprečiti, da bi to uspelo nasprotniku.

Vsaka ekipa ima na voljo tri dotike (dotik v bloku se ne upošteva) za usmeritev žoge k nasprotniku.

Igro začnemo s servisom. Igralec z njim pošlje žogo preko mreže v nasprotnikovo igralno polje. Ekipa dobi igro, če se žoga dotakne nasprotnikovih tal igrišča, pade izven igrišča ali je ekipa ne uspe pravilno odbiti.

V odbojki ekipa, ki dobi igro, osvoji tudi točko (Rally Point System). Kadar ekipa, ki servis sprejema dobi igro, osvoji tudi točko in pravico do serviranja. Igralci te ekipe zakrožijo za eno mesto v smeri urinega kazalca.

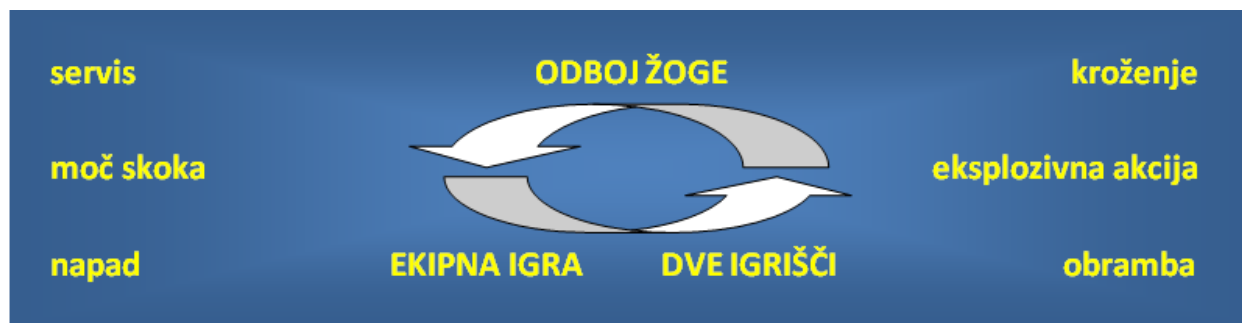




1. DEL: **POVEZAVA PRAVIL IGRE IN SOJENJA**

Uvod

Odbojka je eden izmed najuspešnejših in najpopularnejših tekmovalnih športov na svetu. Igra je **hitra, vznemirljiva** in vsebuje **eksplozivne** akcije. Odbojka združuje nekaj pomembnih elementov, zaradi katerih je ta športna igra edinstvena med športi, ki se igrajo po sistemu borbe za točko (rally games):



V zadnjih letih je FIVB naredila velik napredek v prilagajanju igre sodobnim gledalcem in obiskovalcem.

To besedilo je namenjeno vsem ljubiteljem odbojke – igralcem, trenerjem, sodnikom, gledalcem in komentatorjem – z namenom, da:

- z razumevanjem pravil doprinesejo k boljši igri – trenerji lahko bolje organizirajo igro in določijo taktiko, ki igralcem dovoljuje, da dosežejo svoj maksimum;
- razumevanje odnosov med pravili omogoča sodnikom ustreznejše odločitve.

S tem uvodom želimo prikazati odbojko kot tekmovalni šport, ki ga vodijo in usmerjajo kvalitetni, uspešni sodniki.

Odbojka je tekmovalni šport

Tekmovanje izvleče skrite moči. Pokaže maksimalne sposobnosti, duha, ustvarjalnost in estetiko. Pravila so sestavljena tako, da omogočajo vse te kvalitete. Z nekaj izjemami odbojka dovoljuje vsem igralcem, da igrajo tako ob mreži in napadajo kot tudi v zadnjem delu igrišča ob branjenju in serviranju.

William Morgan, »izumitelj odbojke«, bi jo še danes prepoznal, ker je igra skozi leta zadržala nekatere specifične in bistvene elemente. Nekatere od teh elementov si odbojka deli s tistimi igrami, ki vključujejo žogo, mrežo in lopar; ti elementi so:

- servis,
- kroženje igralcev (serviranje vseh igralcev),
- napad,
- obramba.

Vseeno pa je odbojka edinstvena med igrami ob mreži, saj zahteva, da je žoga čim dlje v zraku – "leteča žoga". Vsaki ekipi dovoljuje določeno število odbojev žoge med igralci ekipe, preden žogo vrnejo nasprotniku.

Z uvedbo specialnega obrambnega igralca, tj. "libera", je igra napredovala v smislu borbenosti igralcev za točko v večfazni igri. Sprememba pravila o serviranju dokazuje, da servis ni le začetni udarec v igri, temveč tudi orožje za napad.

Princip kroženja je uveden z namenom ustvarjanja vsestranskega športnika. Pravila o postavitvi igralcev morajo dovoljevati ekipi svobodo in možnost ustvarjanja in razvijanja zanimivih taktičnih akcij.

V okvirju teh pravil igralci medsebojno tekmujejo v tehniki, taktiki in moči. Ta pravila igralcem tudi omogočajo svobodo, da bi navdušili obiskovalce in televizijske gledalce.

Videz odbojke se s tem izboljšuje.

Sodnik v tem soodnosu

Dober sodnik mora biti pošten in dosleden, kar se kaže v tem, da je:

- pošten do vseh udeležencev,
- spoznan kot pošten od gledalcev.

To zahteva visoko stopnjo zaupanja – sodniku je potrebno zaupati, da bi lahko igralci navduševali gledalce.

Sodnik to doseže:

- z **natančnostjo** pri **odločitvah**,
- z **razumevanjem**, **zakaj je pravilo napisano**,
- če deluje kot **učinkovit organizator**,
- če dovoli nadaljevanje akcij in jih **usmerja** k zaključku,
- če je **vzgojitelj**, ko koristi pravila za kaznovanje nepoštenih potez ali za opominjanje za nevljudnost,
- če **podpira** igro s tem, da **dovoli atraktivne akcije** in da dovoli igralcem, da delajo to, kar najboljše znajo – **zabavajo** gledalce.

Zaključimo lahko, da bo dober sodnik uporabil ta pravila tako, da bodo vsi udeleženci tekmovanja pridobili **nove** izkušnje.

Tisti, ki ste prebrali vse napisano, smatrajte ta pravila kot trenutno stanje razvoja igre, vendar upoštevajte, da je teh nekaj odstavkov besedila enako pomembnih za vašo vlogo v športu.

mens sana in corpore sano

2. DEL, 1. oddelek: **IGRANJE ODBOJKE**



1.	IGRALNO OBMOČJE	
	Igralno območje obsega igrišče in prosto cono, biti mora ravno in simetrično.	1.1, S1a, S1b
1.1	RAZSEŽNOSTI IGRIŠČA Igrišče ima obliko pravokotnika, v izmeri 18 m x 9 m, in je omejeno s simetrično, pravokotno prosto cono, ki je široka najmanj 3 m. Prostor nad igralnim območjem mora biti prost in brez kakršnekoli ovire. V višino mora meriti najmanj 7 m. Na svetovnih tekmovanjih FIVB mora meriti prosta cona 5 m od stranskih črt in 6,5 m od zadnjih črt. Prostor nad igralnim območjem mora biti visok vsaj 12,5 metra.	S2
1.2	IGRALNA POVRŠINA	
1.2.1	Igralna površina mora biti ravna, vodoravna in iz enakega materiala. Ne sme predstavljati nevarnosti za poškodbe igralcev. Prepovedano je igrati na hrapavih ali spolzkih tleh. Na svetovnih in uradnih tekmovanjih FIVB je dovoljena le lesena površina ali površina iz umetnih mas. Vsako površino mora predhodno odobriti FIVB.	
1.2.2	Površina igrišča v dvoranah mora biti svetle barve. Na svetovnih in uradnih tekmovanjih FIVB je za črte obvezna bela barva in različne druge barve za označitev površine igrišča in proste cone okrog igrišča. Površina igrišča je lahko različnih barv, ki se razlikujejo od barv prednjega in zadnjega dela igrišča.	1.1, 1.3
1.2.3	Na zunanjih igriščih je dovoljen nagib 5 mm/m za odtekanje vode. Na igriščih so črte iz trdih materialov prepovedane.	1.3
1.3	ČRTE NA IGRIŠČU	S2
1.3.1	Vse črte so široke 5 cm. Biti morajo svetle in drugačne barve, kot so tla ali vse druge črte.	1.2.2
1.3.2	MEJNE ČRTE Igrišče označujeta dve stranski in dve zadnji črti. Tako stranski kot zadnji so narisane znotraj razsežnosti igrišča.	1.1
1.3.3	SREDNJA ČRTA Os srednje črte deli igrišče na dve enaki polji, velikosti 9 m x 9 m. Srednja črta se v vsej svoji širini prišteva kot sestavni del tako k enemu kot drugemu igrišču. Ta črta poteka pod mrežo od ene do druge stranske črte.	S2
1.3.4	ČRTA NAPADA Na vsaki polovici igrišča je narisana črta napada, oddaljena 3 m od osi srednje črte, in označuje prednji del igrišča. Na svetovnih in uradnih tekmovanjih FIVB je črta napada podaljšana z dodatnimi prekinjenimi črtami od obeh stranskih črt dolžine 15 cm, širine 5 cm, oddaljenih druga od druge 20 cm, v skupni dolžini 1,75 m.	1.3.3, 1.4.1 S2

1.4	DELI IN PROSTORI NA IGRALNEM OBMOČJU	S1b, S2
1.4.1	PREDNJI DEL Prednji del vsake polovice igrišča omejujeta os srednje črte in zunanji rob črte napada. Za prednji del velja, da se razteza neomejeno preko stranskih črt do konca proste cone.	19.3.1.4, 23.3.2.3 e, S2 1.3.3, 1.3.4, 19.3.1.4, 23.3.2.3 e 1.1, 1.3.2
1.4.2	PROSTOR ZA SERVIRANJE Prostor za serviranje je 9 m široko območje za zadnjo črto. Ob straneh je omejen z dvema kratkima, 15 cm dolgima črtama, vrisanima 20 cm za zadnjo črto kot podaljšek stranskih črt. Črti sta sestavni del prostora za serviranje. Prostor za serviranje se razteza od zadnje črte do konca proste cone.	1.3.2, 12, S1b 1.1
1.4.3	PROSTOR ZA ZAMENJAVE IGRALCEV Prostor za zamenjave igralcev je omejen s podaljškom obeh črt napada do zapisnikarjeve mize.	1.3.4, 15.10.1, S1b
1.4.4	PROSTOR ZA MENJAVANJE OBRAMBNEGA IGRALCA – LIBERA Prostor za menjavanje obrambnega igralca – libera – je del proste cone ob klopi za igralce, omejen s podaljškom črte napada do zadnje črte igrišča.	19.3.2.7, S1b
1.4.5	PROSTOR ZA OGREVANJE Na svetovnih in uradnih tekmovanjih FIVB sta prostora za ogrevanje, v izmeri 3 m x 3 m, narisana izven proste cone v vogalih na strani klopi za igralce, kjer ne ovirata pogleda gledalcev, ali za klopjo za igralce, kjer se tribuna prične dvigati 2,5 m nad površino igrišča.	24.2.5, S1a, S1b
1.5	TEMPERATURA	
	Temperatura ne sme biti nižja od 10 °C (50 °F). Na svetovnih in uradnih tekmovanjih FIVB najvišjo temperaturo v dvorani določi tehnični delegat tekme.	
1.6	RAZSVETLJAVA	
	Osvetljenost igralnega območja ne sme biti manj kot 300 luxov. Na svetovnih in uradnih tekmovanjih FIVB ne sme biti osvetljenost igralnega območja manjša kot 2000 luxov, merjeno 1 m nad igralno površino.	1
2.	MREŽA IN STEBRA	S3
2.1	VIŠINA MREŽE	
2.1.1	Mreža je postavljena navpično nad osjo srednje črte in je napeta na višini 2,43 m za moške in 2,24 m za ženske.	1.3.3, 2.1.2
2.1.2	Višino mreže merimo na sredini igrišča. Skrajna konca mreže, nad stranskima črtama, morata biti od igralne površine enako visoka in ne smeta presegati uradne višine za več kot 2 cm.	1.1, 1.3.2, 2.1.1

2.2	LASTNOSTI PLETENE MREŽE	
	Mreža je široka 1 m (+/- 3 cm) in dolga od 9,50 m do 10 m (25 cm do 50 cm na vsaki strani stranskega traku). Spletena je iz 10-centimetrskih črnih mrežnih kvadratkov. Na svetovnih in uradnih tekmovanjih FIVB je v povezavi s posebnimi pravili tekmovanja mrežo mogoče spremeniti tako, da omogoča oglaševanje v skladu s pogodбами o trženju. Na zgornjem robu mreže je po vsej dolžini prišit 7 cm širok trak. Izdelan je iz dvojnega belega platna. Skozi luknjici na skrajnih koncih traku je napenjalna vrvica, s katero je trak pritrjen na stebra tako, da drži vrh mreže napet. Skozi trak je na vsej dolžini mreže napeta prožna žica, s katero je mreža pritrjena na stebra tako, da je njen vrh stalno napet. Na spodnjem robu mreže je vшит 5 cm širok trak. Skozenj je napeljana vrv. Z vrvjo je mreža pritrjena na stebra tako, da je spodnji rob napet.	S3
2.3	STRANSKA TRAKOVA	
	Dva bela trakova sta pritrjena navpično na mrežo točno nad vsako stransko črto. Široka sta 5 cm in dolga 1 m. Stranska trakova sta sestavni del mreže.	1.3.2, S3
2.4	ANTENI	
	Antena je prožna palica. Dolga je 1,80 m in s premerom 10 mm. Narejena je iz steklenih vlaken ali podobnega prožnega materiala. Na zunanem robu vsakega stranskega traku sta na nasprotnih straneh mreže pritrjeni anteni. Zgornjih 80 cm vsake antene sega nad mrežo. Anteni sta označeni z 10-centimetrskimi pasovi v različnih barvah, po možnosti v rdeči in beli. Anteni sta sestavni del mreže in ob straneh omejujeta prostor, v katerem mora žoga preleteti mrežo.	2.3, S3 10.1.1, S3, S5a, S5b
2.5	STEBRA	
2.5.1	Stebra za oporo mreži morata biti pritrjena v razdalji 0,5 m – 1 m od vsake stranske črte. Steber je visok 2,55 m in je po možnosti prilagodljiv po višini. Na svetovnih in uradnih tekmovanjih FIVB sta stebra za oporo mreži pritrjena v razdalji 1 m od vsake stranske črte in morata biti zavarovana z zaščitno oblogo.	S3
2.5.2	Stebra sta valjasta, gladka in brez opore. Izogibati se je treba vsem nevarnim ali motečim napenjalom.	
2.6	DODATNA OPREMA	
	Vso dodatno opremo določajo pravilniki FIVB.	

3.	ŽOGA
3.1	POSEBNOSTI ŽOGE
	Žoga mora biti okrogla, izdelana iz naravnega ali umetnega usnja z notranjim delom (dušo) iz gume ali podobnega materiala.

Žoga je lahko svetla, enobarvna ali kombinirana iz različnih barvnih trakov.

Umetno usnje in kombinacija barv žoge, ki se uporablja na uradnih tekmovanjih, morata ustrezati standardom FIVB.

- obseg žoge je od 65 cm do 67 cm,
- masa žoge je od 260 g do 280 g,
- tlak v žogi je od **294,3 mbar do 318,82 mbar ali hPa** (ali od 4,26 psi do 4,62 psi).

3.2 POENOTENJE ŽOG

Vse žoge, uporabljene na tekmi, morajo imeti enake lastnosti, in sicer obseg, maso, tlak, vrsto, barvo itd.

Mednarodna tekmovanja FIVB, svetovna, državna ali ligaška tekmovanja, morajo biti odigrana z žogami, ki jih odobri FIVB, lahko pa odloči tudi drugače.

3.3 UPORABA PETIH ŽOG

Na svetovnih in uradnih tekmovanjih FIVB uporabljajo pet žog. V ta namen je razporejenih šest pobiralcev žog, po eden v vsakem vogalu proste cone in po eden za prvim in drugim sodnikom.

3.1

S10

4.	EKIPI	
4.1	SESTAVA EKIPE IN VPIS V ZAPISNIK	
4.1.1	Ekipo na tekmi sestavlja največ dvanajst igralcev in: • trenersko osebje: en trener in največ dva pomočnika trenerja, • medicinsko osebje: en fizioterapevt in en zdravnik. Samo na seznamu navedeni člani smejo vstopiti v kontrolni prostor in sodelovati pri uradnem ogrevanju in na tekmi. Na svetovnih in uradnih tekmovanjih FIVB za člane: V zapisnik je mogoče vpisati do 14 igralcev, kolikor jih lahko igra na tekmi. Trener sam izbere največ pet članov ekipe na klopi (skupaj s trenerjem), ki jih je treba vpisati v zapisnik in evidentirati na obrazcu O-2 (dodatek). Vodja ekipe in / ali novinar ekipe ne smeta sedeti na klopi ali za njo v kontrolnem prostoru. Na svetovnih in uradnih tekmovanjih FIVB morata biti zdravnik in fizioterapevt ekipe del delegacije in predhodno akreditirana pri FIVB. Če na svetovnih in uradnih tekmovanjih FIVB za člane nista člana ekipe na klopi, morata sedeti nasproti, za reklamnimi panoji, znotraj tekmovalnega/kontrolnega prostora ali na posebnem mestu, določenem v priročniku za posamezno tekmovanje, in lahko v primeru poškodbe igralca posredujejo le na povabilo sodnikov. Fizioterapevt (tudi, če ne sedi na klopi) lahko sodeluje pri ogrevanju vse do začetka uradnega ogrevanja. Uradni predpisi za vsako tekmo oz. tekmovanje bodo predstavljeni v priročniku za posamezno tekmovanje.	5.2, 5.3 S1a 7.2.1
4.1.2	Eden izmed igralcev je kapetan ekipe in mora biti označen v zapisniku.	5.1
4.1.3	Na igralno območje lahko vstopijo in igrajo na tekmi samo tisti igralci, ki so napisani v zapisniku. Potem ko kapetan in trener podpišeta zapisnik (tudi spisek za elektronski zapisnik), prijavljenih igralcev ni mogoče več zamenjati.	1, 4.1.1, 5.1.1, 5.2.2
4.2	PROSTOR ZA UDELEŽENCE	
4.2.1	Igralci, ki v igri ne sodelujejo, sedijo na klopi za igralce ali so v svojem prostoru za ogrevanje. Tudi trener in ostali člani ekipe sedijo na klopi, vendar jo lahko občasno zapustijo.	1.4.5, 5.2.3, 7.3.3
	Klopi za igralce sta nameščeni poleg zapisnikarjeve mize, izven proste cone.	S1a, S1b
4.2.2	Samo članom ekipe je dovoljeno sodelovati pri uradnem ogrevanju in med tekmo vstopati v igralno območje in sedeti na klopi.	4.1.1, 7.2
4.2.3	Igralci, ki ne igrajo, se lahko med tekmo ogrevajo brez žog:	
4.2.3.1	med igro v prostoru za ogrevanje,	1.4.5, S1a, S1b
4.2.3.2	med odmori v prosti coni za igriščem.	1.3.3, 15.4
4.2.4	V odmorih med nizi se lahko igralci z žogami ogrevajo v prosti coni.	18.1

4.3 OPREMA IGRALCEV		
	Opremo igralcev sestavljajo uniforma (majica, hlačke, nogavice) in športna obutev.	
4.3.1	Uniforma mora biti enotno izdelana v enaki barvi za vse člane ekipe (razen za libera). Oprema igralcev mora biti čista.	4.1, 19.2
4.3.2	Obutev mora biti lahka in upogljiva, z gumijastimi ali usnjenimi podplati brez pete.	
4.3.3	Majice igralcev morajo biti oštevilčene od 1 do 20.	4.3.3.2
	Na svetovnih in uradnih tekmovanjih FIVB za člane, kjer igrajo ekipe z večjim naborom igralcev, je dovoljena uporaba tudi višjih števil.	
4.3.3.1	Številka mora biti nameščena spredaj in zadaj na sredini majice. Barva in jasnost števil morata biti v kontrastu z barvo majice.	
4.3.3.2	Številke morajo biti visoke najmanj 15 cm na prsih in 20 cm na hrbtu. Široke morajo biti najmanj 2 cm.	
4.3.4	Kapetan ekipe mora imeti na majici trak 8 cm x 2 cm, s katerim je podčrtana številka na njegovih prsih.	5.1
4.3.5	Prepovedano je nositi uniformo v drugi barvi kot ostali igralci (razen libera) in/ali brez uradnih števil.	19.2
4.4 ZAMENJAVA OPREME		
	Prvi sodnik lahko dovoli enemu ali več igralcem:	23
4.4.1	• da igra bos,	
4.4.2	• da si preobleče mokro ali poškodovano uniformo med nizi ali po zamenjavi igralcev pod pogojem, da so barva, oblika in številka nove uniforme enake,	4.3, 15.5
4.4.3	• da v mrzlem vremenu igrajo v trenirkah pod pogojem, da ima celotna ekipa trenirke enake barve in kroja (razen libera) ter da so primerno opremljene s številkami, skladno s Pravilom 4.3.3.	4.1.1, 19.2
4.5 PREPOVEDANI PREDMETI		
4.5.1	Prepovedano je nositi predmete, ki lahko igralca poškodujejo ali mu nudijo nedovoljeno prednost.	
4.5.2	Igralci smejo na lastno odgovornost nositi očala ali leče.	
4.5.3	Igralci lahko za zaščito in oporo uporabljajo ščitnike (podložene pripomočke za zaščito pred poškodbami).	
	Na svetovnih in uradnih tekmovanjih FIVB za člane morajo biti ti pripomočki enake barve kot ustrezni del uniforme (majice ali hlačk). Dovoljena je tudi uporaba črne, bele ali nevtralne barve pod pogojem, da vsi igralci uporabljajo isto barvo.	
5. VODJA EKIPE		
	Kapetan ekipe in trener sta odgovorna za vedenje in disciplino igralcev svojega ekipe.	20
	Libero je lahko kapetan ali kapetan v igri.	

5.1	KAPETAN	
5.1.1	PRED TEKMO kapetan ekipe podpiše zapisnik in zastopa ekipo pri žrebanju.	7.1, 25.2.1.1
5.1.2	MED TEKMO deluje kapetan ekipe, dokler je na igrišču, tudi kot kapetan v igri. Kadar kapetana ekipe ni na igrišču, določi trener ali kapetan sam drugega igralca, ki prevzame vlogo kapetana v igri. Ta v igri opravlja naloge kapetana, dokler ni zamenjan ali se v igro vrne kapetan ekipe ali se niz konča. Ko je žoga iz igre, je med vsemi člani ekipe samo kapetanu v igri dovoljeno govoriti s sodniki, in sicer:	15.2.1
5.1.2.1	prosi za pojasnilo o uporabi oziroma tolmačenju Pravil igre in tudi posreduje zahteve ali vprašanja svojih soigralcev. V primeru, da ni zadovoljen s pojasnilom, mora takoj povedati sodniku, da si pridržuje pravico, da bo dal ob koncu tekme svoj ugovor na zapisnik kot uradni protest.	8.2
5.1.2.2	prosi za dovoljenje:	23.2.4
	a) za delno ali popolno zamenjavo opreme,	4.3, 4.4.2
	b) da preverijo postavitev ekipe,	7.4, 7.6
	c) da preverijo tla, mrežo, žoge ipd.	1.2, 2, 3
5.1.2.3	da ob odsotnosti trenerja – če ekipa nima pomočnika trenerja, ki prevzame naloge trenerja – zahteva redne prekinitve igre (odmor ali zamenjavo).	5.2, 5.3, 15.3.1, 15.4.1, 15.5.2
5.1.3	NA KONCU TEKME kapetan ekipe	6.3
5.1.3.1	se zahvali sodnikom in podpiše zapisnik ter s tem overi izid,	25.2.3.3
5.1.3.2	lahko, če je med igro ustno izrazil prvemu sodniku, da ne soglaša z odločitvijo in tolmačenjem Pravil, nestrinjanje potrdi v zapisniku kot uradni protest.	5.1, 5.2, 25.2.3.2
5.2	TRENER	
5.2.1	Trener vodi igro ekipe izven igrišča od začetka do konca tekme, izbere igralce začetne postavitve, izvede zamenjave in zahteva odmore za dajanje navodil. Svoje zahteve izrazi drugemu sodniku.	1.1, 7.3.2, 15.4.1, 15.5.2
5.2.2	PRED TEKMO trener preda seznam igralcev, preveri imena in številke svojih igralcev v zapisniku ter ga nato podpiše.	4.1, 19.1.3, 25.2.1.1
5.2.3	MED TEKMO trener:	
5.2.3.1	pred vsakim nizom izroči drugemu sodniku ali zapisnikarju natančno izpolnjene in podpisane obrazce z začetno postavitvijo,	7.3.2, 7.4, 7.6
5.2.3.2	sedi na klopi svoje ekipe najbližje zapisnikarju, vendar jo začasno lahko tudi zapusti,	4.2
5.2.3.3	zahteva redne prekinitve igre (odmore, zamenjave),	15.4, 15.5
5.2.3.4	tako kot drugi člani ekipe lahko daje navodila igralcem na igrišču. Trener lahko daje navodila, tudi stoje ali v hoji, v prosti coni pred svojo klopjo za igralce, od podaljška črte napada do prostora za ogrevanje v vogalu tekmovalnega / kontrolnega prostora. Pri tem ne sme motiti ali zavlačevati igre. Če je prostor za ogrevanje za klopjo za igralce, se trener lahko premika od podaljška črte napada do konca igrišča njegove ekipe, pri čemer ne sme ovirati pogleda linijskih sodnikov.	1.3.4, 1.4.5, S1a, S1b, S2

5.3 POMOČNIK TRENERJA

- 5.3.1 Pomočnik trenerja sedi na klopi za igralce, vendar nima pravice ukrepati na tekmi.
- 5.3.2 Kadar mora trener zapustiti svojo ekipo iz kateregakoli razloga, vključno zaradi izrečenega ukrepa, razen v primeru, ko vstopi v igro kot igralec, lahko pomočnik trenerja na zahtevo kapetana v igri in z dovoljenjem prvega sodnika prevzame naloge trenerja za čas odsotnosti.

[4.2.1](#)

[5.1.2.3](#), [5.2](#)

6.	OSVOJITI TOČKO, ZMAGATI V NIZU IN NA TEKMI	
6.1	OSVOJITEV TOČKE	
6.1.1	TOČKA Ekipa osvoji točko:	
6.1.1.1	ko se žoga dotakne tal nasprotnikovega igralnega polja,	8.3
6.1.1.2	kadar nasprotna ekipa naredi napako,	6.1.2
6.1.1.3	kadar je nasprotna ekipa kaznovana.	16.2.3, 21.3.1
6.1.2	NAPAKA Kadarkoli ekipa izvede akcijo, ki je v nasprotju s pravili, oziroma na kakšen drug način krši pravila, stori napako. Sodnika dosodita napako in določita posledice v skladu s temi Pravili:	
6.1.2.1	če sta bili storjeni dve ali več napak zaporedoma, se upošteva le prva napaka,	
6.1.2.2	če igralca nasprotnih ekip storita istočasno dve ali več napak, se šteje kot OBOJESTRANSKA NAPAKA. Igra se ponovi.	S11 (24)
6.1.3	POSLEDICE DOBLJENE IGRE Igranje je niz igralnih akcij od trenutka izvedbe servisa do trenutka, ko je žoga izven igre. Zaključeno igranje je niz igralnih akcij, ki privedejo do osvojene točke. To vključuje tudi: • dodeljeno točko zaradi kazni in • izgubo pravice serviranja zaradi prekoračene časovne omejitve.	8.1, 8.2, 12.2.2.1, 15.2.3, 15.11.1.3, 19.3.2.1, 19.3.2.9 21.3.1 12.4.4
6.1.3.1	Če ekipa, ki servira dobi igro, osvoji točko in nadaljuje s serviranjem.	
6.1.3.2	Če ekipa, ki sprejema servis dobi igro, osvoji točko in servira naslednja.	
6.2	ZMAGA V NIZU Niz (razen odločilnega, 5. niza) osvoji ekipa, ki prva doseže 25 točk z najmanj dvema točkama prednosti. V primeru neodločenega izida 24 : 24 se igra nadaljuje, dokler ena izmed ekip ne doseže prednosti dveh točk (26 : 24; 27 : 25; ...).	S11 (10) 6.3.2
6.3	ZMAGA NA TEKMI	S11 (10)
6.3.1	Na tekmi zmaga ekipa, ki prva osvoji tri nize.	6.2
6.3.2	V primeru neodločenega izida v nizih 2 : 2 se odločilni, peti niz, igra do 15. osvojene točke z najmanj dvema točkama prednosti.	7.1

6.4	IZOSTANEK IN NEPOPOLNA EKIPA	
6.4.1	Če ekipa, ki je bila poklicana k igranju, tega noče storiti, se jo razglasi za odsotno, s tem pa izgubi tekmo z izidom 0 : 3 in 0 : 25 za vsak niz.	6.2, 6.3
6.4.2	Ekipo, ki se brez opravičljivega razloga ne pojavi pravočasno na igrišču, se razglasi za odsotno z enakim izidom kot v Pravilu 6.4.1.	
6.4.3	Ekipa, ki se jo razglasi kot NEPOPOLNO za niz ali tekmo, izgubi niz oziroma tekmo. Nasprotna ekipa dobi točke, oziroma točke in nize, potrebne za osvojitve niza in tekme. Nepopolna ekipa zadrži svoje točke in nize.	6.2, 6.3, 7.3.1
7.	PRIPRAVA TEKME	
7.1	ŽREBANJE	
	Pred tekmo izvede prvi sodnik žrebanje, da določi, katera izmed ekip bo servirala prva in na kateri strani igrišča bo igrala v prvem nizu.	12.1.1
	Če je treba odigrati odločilni, peti niz, prvi sodnik izvede še eno žrebanje.	6.3.2
7.1.1	Žrebanje se izvede v prisotnosti kapetanov ekip.	5.1
7.1.2	Zmagovalec žrebanja izbere:	
	7.1.2.1 pravico do prvega servisa oziroma sprejema servisa <u>ALI</u>	12.1.1
	7.1.2.2 stran igrišča.	
	Poraženec dobi preostalo možnost.	
7.2	URADNO OGREVANJE EKIP OB MREŽI	
7.2.1	Če sta imeli ekipi pred tekmo za ogrevanje na voljo celotno igrišče, jima pripada 6 minut skupnega ogrevanje ob mreži; sicer 10 minut. Na svetovnih in uradnih tekmovanjih FIVB imata ekipi pravico do 10-minutnega skupnega ogrevanja ob mreži.	
7.2.2	Če se eden od kapetanov odloči za ločeno ogrevanje ob mreži, imata v skladu s Pravilom 7.2.1 na voljo 3 oziroma 5 minut.	7.2.1
7.2.3	V primeru ločenega ogrevanja ob mreži, je prva na vrsti ekipa, ki ima prvi servis. Na svetovnih in uradnih tekmovanjih FIVB morajo med uradnim postopkom (protokolom) in ogrevanjem igralci ves čas nositi uniformo.	7.1.2.1, 7.2.2
7.3	ZAČETNA POSTAVITEV EKIP	
7.3.1	Na igrišču mora imeti vsaka ekipa vedno po šest igralcev. Začetna postavitve ekipe pokaže potek kroženja igralcev na igrišču. Kroženje med nizom mora potekati v enakem vrstnem zaporedju.	6.4.3 7.6
7.3.2	Pred začetkom vsakega niza morata trenerja najaviti začetno postavitve svojih igralcev na posebnem obrazcu ali z elektronsko napravo, če je v rabi. Izpolnjene in podpisane obrazce izroči drugemu sodniku ali zapisnikarju – oziroma jih v elektronski obliki <u>pošlje</u> direktno v elektronski zapisnik.	5.2.3.1, 24.3.1, 25.2.1.2
7.3.3	Igralci, ki niso v začetni postavitvi ekipe za niz, so rezervni igralci (razen enega ali dveh liberov).	7.3.2, 15.5
7.3.4	Po oddaji obrazca z začetno postavitvijo 2. sodniku ali zapisnikarju spremembe v začetni postavitvi niso več dovoljene, razen redne zamenjave.	15.2.2, 15.5, S11 (5)

7.3.5	Ukrepanje v primeru odstopanja med postavitvijo igralcev na igrišču in obrazcem začetne postavitve:	24.3.1
7.3.5.1	če se odstopanje odkrije pred začetkom niza, se morajo igralci premakniti na mesta, ki jih navaja obrazec. Kazni ni.	7.3.2
7.3.5.2	če je pred začetkom niza na igrišču igralec, ki ni prijavljen na obrazcu, je treba v skladu z obrazcem igralca zamenjati. Kazni ni.	7.3.2
7.3.5.3	v primeru, da trener želi zadržati neprijavljenega igralca na igrišču, mora (z znakom) zaprositi za redno zamenjavo, ki se vpiše v zapisnik. Če se odstopanje med pozicijo igralcev na igrišču in postavitvijo na obrazcu začetne postavitve ugotovi pozneje, se morajo igralci postaviti pravilno. Vse točke, ki jih je ekipa osvojila, od začetka napačne postavitve do trenutka, ko se napaka ugotovi, se črtajo. Nasprotna ekipa obdrži osvojene točke, dobi točko in pravico serviranja.	15.2.2, S11 (5)
7.3.5.4	Ko se ugotovi, da igra igralec, ki ni prijavljen na seznamu ekipe in vpisan v zapisnik, nasprotnik obdrži svoje točke, dobi točko in pravico serviranja. Ekipa, ki je napravila napako, izgubi vse točke (tudi nize, če je treba, z 0 : 25) od trenutka igranja nevpisanega igralca. Poleg tega mora predložiti popravljen listek postavitve, namesto nevpisanega igralca pa mora v igro vstopiti igralec, ki je vpisan v zapisniku.	6.1.2, 7.3.2
7.4	POSTAVITEV IGRALCEV	S4
	V trenutku izvedbe servisa morata biti ekipi znotraj svojega igralnega polja. Izjema je izvajalec servisa.	7.6.1, 8.1, 12.4
	Igralci ekipe, ki sprejema, se morajo ob servisnem udarcu postaviti v pravilnem zaporedju kroženja igralcev.	
	Igralci ekipe, ki servira, lahko ob servisnem udarcu poljubno zavzamejo katerokoli mesto.	
7.4.1	Postavitev igralcev na igrišču je naslednja:	
7.4.1.1	trije igralci ob mreži so igralci prednje vrste in zavzemajo mesta oz. cone 4 (prednji levi), 3 (prednji srednji) in 2 (prednji desni).	
7.4.1.2	preostali trije igralci so igralci zadnje vrste in zavzemajo mesta oz. cone 5 (zadnji levi), 6 (zadnji srednji) in 1 (zadnji desni).	
7.4.2	Soodvisnost postavitve igralcev na igrišču:	
7.4.2.1	vsak igralec zadnje vrste mora biti postavljen dlje od mreže kot ustrezni igralec prednje vrste,	
7.4.2.2	igralci prednje vrste in igralci zadnje vrste morajo biti bočno postavljeni v skladu s Pravilom 7.4.1.	
7.4.3	Položaj igralcev je določen in se nadzoruje glede na položaj njihovih stopal, ki se dotikajo tal (zadnji stik s tlemi določa igralčev položaj), nadzoruje na naslednje načine:	S4
7.4.3.1	vsak igralec zadnje vrste mora biti enako oddaljen kot ustrezni soigralec prednje vrste ali imeti vsaj del enega stopala dlje od srednje črte, kot je sprednje stopalo ustreznega soigralca prednje vrste,	1.3.3, 7.4.2.1, 7.4.3
7.4.3.2	vsak igralec na desni (levi) strani igrišča mora biti enako oddaljen kot ostali soigralci v vrsti ali imeti vsaj del enega stopala bliže desni (levi) stranski črti, kot so stopala ostalih igralcev njegove vrste, ki so dlje od desne (leve) stranske črte .	1.3.2, 7.4.1.2, 7.4.2.2, 7.4.3
7.4.4	Ko je servis izveden, se smejo igralci obeh ekip poljubno premeščati in zavzeti katerokoli mesto v svojem igralnem polju ali prosti coni.	

7.5	NAPAKE PRI POSTAVITVI IGRALCEV	S4, S11 (14)
7.5.1	Ekipa naredi napako pri postavitvi, če katerikoli igralec ni na svojem pravem mestu v trenutku, ko igralec, ki servira, udari žogo. Ko je na igrišču igralec po neveljavni zamenjavi in se igra ponovno začne, se to šteje kot napaka pri postavitvi, katere posledice so enake kot pri neveljavni zamenjavi.	7.3, 7.4, 15.9
7.5.2	Če igralec, ki servira, zagreši napako v trenutku, ko se dotakne žoge, je njegova napaka pred morebitno napako v postavitvi igralcev.	12.4, 12.7.1
7.5.3	Če je napaka narejena po izvedbi servisa, se kaznuje napako pri postavitvi igralcev.	12.7.2
7.5.4	Napaka pri postavitvi igralcev ima naslednje posledice:	
7.5.4.1	ekipa je kaznovana s točko in servisom za nasprotnika ,	6.1.3
7.5.4.2	igralci morajo zavzeti pravilna mesta na igrišču.	7.3, 7.4
7.6	KROŽENJE IGRALCEV	
7.6.1	Zaporedje kroženja je določeno z obrazcem začetne postavitve, preverjamo pa ga z vrstnim redom igralcev, ki servirajo, in postavitvijo igralcev med nizom.	7.3.1, 7.4.1, 12.2
7.6.2	Ko dobi ekipa, ki je sprejemala servis, pravico do serviranja, se morajo njeni igralci premakniti za eno mesto v smeri urinega kazalca: igralec na mestu 2 zakroži na mesto 1, igralec na mestu 1 zakroži na mesto 6 itd.	12.2.2.2
7.7	NAPAKE PRI KROŽENJU	S11 (14)
7.7.1	Do napake pri kroženju pride, kadar SERVIS ni izveden v skladu s kroženjem. Napaka pri kroženju ima naslednje posledice:	7.6.1, 12
7.7.1.1	zapisnikar prekine igro z uporabo sirene; nasprotnik osvoji točko in servis,	6.1.3
	če je napaka pri kroženju ugotovljena šele po zaključku igralne akcije, ki se je začela z napako pri kroženju, nasprotnik osvoji zgolj eno točko, ne glede na izid igralne akcije.	
7.7.1.2	igralci ekipe, ki je naredila napako pri kroženju, morajo zavzeti pravilna mesta.	7.6.1
7.7.2	Zapisnikar mora natančno določiti, v katerem trenutku je bila napaka storjena. Vse točke ekipe, ki je napako pri kroženju zagrešila, osvojene po napaki, je treba razveljaviti. Točke, ki jih je osvojila nasprotna ekipa, veljajo še naprej.	25.2.2.2
	Kadar trenutka storjene napake ni mogoče določiti, osvojenih točk v tem času ne brišemo, temveč je edina kazen točka in servis za nasprotnika .	6.1.3

8.	STANJA V IGRI	
8.1	ŽOGA V IGRI	
	Žoga je v igri od trenutka, ko igralec izvede servis. Dovoljenje za izvedbo servisa da prvi sodnik.	12, 12.3
8.2	ŽOGA IZ IGRE	
	Žoga je iz igre od trenutka, ko je eden od sodnikov zapiskal, ne glede na to, ali je napaka bila ali ne.	
8.3	ŽOGA "V IGRIŠČU"	S11 (15), S12 (1)
	Žoga je v igrišču, ko se v kateremkoli trenutku dotika s tlemi del žoge dotakne igrišča, vključno z mejnimi črtami.	1.1, 1.3.2
8.4	ŽOGA "IZVEN IGRIŠČA"	
	Žoga je izven igrišča, kadar:	
8.4.1	se dotakne tal izven omejitvenih črt,	1.3.2, S11 (16), S12 (2)
8.4.2	se dotakne predmeta izven igrišča, stropa ali osebe, ki ni v igri,	S11 (16), S12(4)
8.4.3	se dotakne anten, vrvi, stebrov ali same mreže izven stranskih trakov,	2.3, S3, S5a, S11 (16), S12 (4)
8.4.4	preleti v celoti navpično ravnino mreže povsem ali le delno izven prostora, kjer je prelet mreže dovoljen, razen v primeru Pravila 10.1.2,	2.3, S5a, S5b, S11 (16), S12 (4)
8.4.5	če popolnoma preide v nasprotnikovo polje pod mrežo.	23.3.2.3 f, S5a, S11 (23)
9.	IGRANJE Z ŽOGO	
	Vsaka ekipa mora igrati znotraj svojega igralnega območja in prostora nad njim (razen Pravila 10.1.2). Žogo se sme vrniti tudi iz prostora izven lastne proste cone in celotnega območja nad zapisnikarjevo mizo.	S1b
9.1	ODBOJI NA STRANI EKIPE	
	Vsak dotik igralca v igri z žogo je odboj.	
	Vsaka ekipa ima pravico do največ treh odbojev. Pri tem se blokiranje (Pravilo 14.4.1) ne šteje kot odboj. Če se ekipa žoge dotakne več kot trikrat, naredi napako »ŠTIRJE ODBOJI«.	14.4.1
9.1.1	ZAPOREDNI DOTIKI	
	Igralec se ne sme dvakrat zaporedoma dotakniti žoge (razen pri Pravilih 9.2.3, 14.2 in 14.4.2).	9.2.3, 14.2, 14.4.2
9.1.2	ISTOČASNI DOTIKI	
	Žoge se lahko v istem trenutku dotakneta dva ali več igralcev.	

9.1.2.1	Kadar se dva ali trije soigralci dotaknejo žoge, se to šteje kot dva ali trije dotik (razen pri blokiranju). Če sežeta po žogi dva ali več soigralcev, dotakne pa se je le eden, se to šteje kot en dotik. Če se igralci zaletijo drug v drugega, s tem ne naredijo napake.	
9.1.2.2	V primeru istočasnega dotika igralcev nasprotnih ekip z žogo nad mrežo, ko žoga ostane v igri, ima ekipa, ki žogo sprejme, pravico do nadaljnjih treh odbojev. Če pade tako odigrana žoga iz igrišča, je to napaka ekipe na nasprotni strani.	
9.1.2.3	Kadar se nasprotnika istočasno dotakneta žoge iznad mreže in jo zadrži, se igranje nadaljuje.	9.1.2.2
9.1.3	POMOČ PRI ODBOJU Znotraj igralnega območja igralcu ni dovoljeno sprejeti pomoči soigralca ali opore, da bi dosegel žogo. Igralca, ki bi storil napako (dotik mreže ali prestop srednje črte ipd.), sme zaustaviti ali zadržati soigralec.	1 1.3.3, 11.4.4
9.2	POSEBNOSTI ODBOJA ŽOG	
9.2.1	Žoga se lahko dotakne katerega koli dela telesa.	
9.2.2	Žoga mora biti odbita, ne ulovljena in/ali vržena. Odbije se lahko v katerokoli smeri.	9.3.3, S11(17)
9.2.3	Žoga se lahko dotakne različnih delov telesa le, če so dotiki istočasni.	
Izjemi:	9.2.3.1 pri blokiranju lahko pride do zaporednih dotikov z žogo enega ali več igralcev v bloku pod pogojem, da se to zgodi med eno samo akcijo, 9.2.3.2 ob prvem dotiku žoge na strani ekipe se lahko žoga dotakne različnih delov telesa zaporedoma pod pogojem, da pride do dotikov med eno samo akcijo.	14.1.1, 14.2 9.1, 14.4
9.3	NAPAKE PRI ODBIJANJU ŽOG	
9.3.1	ŠTIRJE ODBOJI: preden ekipa vrne žogo, se je dotakne štirikrat.	9.1, S11 (19)
9.3.2	POMOČ PRI ODBOJU: igralec dobi pomoč soigralca ali kakršnekoli opore, da bi dosegel žogo znotraj igralnega območja.	9.1.3
9.3.3	ULOVljena ŽOGA: igralec žoge ne odbije, žogo ulovi in/ali vrže.	9.2.2, S11 (17)
9.3.4	DVOJNI DOTIK: igralec se dotakne žoge dvakrat zaporedoma ali pa se žoga dotakne različnih delov njegovega telesa drugega za drugim.	9.2.3, S11 (18)
10.	ŽOGA OB MREŽI	
10.1	ŽOGA PRELETI MREŽO	
10.1.1	Žoga, poslana v nasprotnikovo polje, mora preleteti mrežo znotraj za to določenega prostora. Prostor za prelet žoge je del navpične ravnine mreže, ki ga omejuje: 10.1.1.1 spodaj – vrh mreže, 10.1.1.2 ob straneh – anteni in njuna namišljena podaljška, 10.1.1.3 zgoraj – strop.	2.4, 10.2, S5a 2.2 2.4

10.1.2	Žoga, ki je ob prvem dotiku ekipe prešla ravnino mreže popolnoma ali delno skozi zunanji prostor v nasprotnikovo prosto cono, je lahko vrnjena v okviru treh dovoljenih odbojev na strani ekipe pod naslednjimi pogoji:	9.1, S5b
10.1.2.1	da se igralec ne dotakne nasprotnikovega igrišča, (z izjemo Pravila 11.2.2.1)	11.2.2
10.1.2.2	da žoga, ki je vrnjena, prehaja ravnino mreže popolnoma ali delno skozi zunanji prostor na isti strani igrišča – v nasprotnem primeru se šteje, da je žoga izven igrišča. Nasprotna ekipa takšnega dejanja ne sme preprečiti.	11.4.4, S5b
10.1.2.3	da žoge, ki je bila ob drugem ali tretjem dotiku ekipe poslana v nasprotnikovo prosto cono v celoti ali delno skozi zunanji prostor, ni mogoče vrniti in se šteje za žogo IZVEN IGRIŠČA v trenutku, ko preleti ravnino mreže.	S5b
	Nasprotna ekipa takšnih akcij ne sme ovirati.	
10.1.3	Žoga, ki je usmerjena proti nasprotnikovemu polju pod mrežo, je v igri, dokler s celotnim obsegom ne preleti ravnine mreže.	23.3.2.3 f, S5a, S11 (23)
10.2	ŽOGA SE DOTAKNE MREŽE	
	Žoga se mreže ob preletu lahko dotakne.	10.1.1
10.3	ŽOGA V MREŽI	
10.3.1	Žogo, ki je udarjena v mrežo, se sme odbiti in rešiti v okviru treh dotikov, ki jih ima na voljo ekipa.	9.1
10.3.2	Če žoga raztrga ali zruši mrežo, je igra po zadnjem servisu razveljavljena in se ponovi.	
11.	IGRALEC OB MREŽI	
11.1	SEGANJE PREKO MREŽE	
11.1.1	Igralec se sme pri blokiranju dotakniti žoge na nasprotnikovi strani mreže pod pogojem, da ne moti nasprotnikove igre pred ali med napadalnim udarcem.	14.1, 14.3
11.1.2	Po napadalnem udarcu sme igralec stegniti roko preko mreže, če je žogo udaril v svojem igralnem prostoru	
11.2	PREHOD POD MREŽO	
11.2.1	Prehod v nasprotnikov zračni prostor pod mrežo je dovoljen le, če to ne moti nasprotnikove igre.	
11.2.2	Pri prehodu v nasprotnikovo polje preko srednje črte, je dovoljen:	1.3.3, 11.2.2.1, S11 (23)
11.2.2.1	dotik nasprotnikovega polja s stopalom (stopaloma), če ostane del stopala (stopal) v stiku s srednjo črto ali neposredno nad njo in če akcija ne posega v nasprotnikovo igro,	1.3.3, S11 (23)
11.2.2.2	dotik nasprotnikovega polja s katerikoli drugim delom telesa nad stopali pod pogojem, da ne ovira nasprotnika pri igri.	1.3.3, 11.2.2.1, S11 (23)
11.2.3	Igralec sme vstopiti v nasprotnikovo polje šele potem, ko je žoga iz igre.	8.2
11.2.4	Igralec lahko med igro stopi v nasprotnikovo prosto cono, če pri tem ne moti nasprotnikove igre.	

11.3	DOTIK MREŽE	
11.3.1	Dotik igralca z mrežo med antenama med akcijo igranja z žogo, je napaka. Akcija igranja z žogo (med drugim) vključuje odziv, udarec (ali poskus) in varen doskok v pripravljenosti na novo akcijo.	11.4.4, 23.3.2.3 c, 24.3.2.3, S3
11.3.2	Igralec se sme dotakniti stebrov, vrvi ali kateregakoli drugega dela izven anten, lahko tudi mreže, če s tem ne ovira igre (razen Pravila 9.1.3).	S3
11.3.3	Kadar žoga ob udarcu mrežo potisne v nasprotnikovega igralca, to ni napaka.	
11.4	NAPAKE IGRALCA OB MREŽI	
11.4.1	Igralec se dotakne žoge ali nasprotnikovega igralca v nasprotnikovem prostoru pred ali med izvajanjem nasprotnikovega napadalnega udarca.	11.1.1, S11 (21)
11.4.2	Igralec stopi v nasprotnikov prostor pod mrežo in pri tem moti nasprotnikovo igro.	11.2.1
11.4.3	Igralec stopi v nasprotnikovo igrišče s celim stopalom.	11.2.2.2, S11 (23)
11.4.4	Igralec vpliva na igro (med drugim): • če se med akcijo igranja z žogo dotakne mreže med antenama ali antene, • če si pomaga z mrežo med antenama ali se nanjo opira, • če si z dotikom mreže ustvari prednost pred nasprotnikom, • če izvede akcijo, s katero ovira nasprotnika, da pravilno odigra žogo, • če se ujame oziroma zadrži mrežo. Vsak igralec, ki je v bližini žoge ali se ji približuje, je del akcije igranja z žogo, čeprav se žoge ne dotakne. Dotik mreže izven anten se ne obravnava kot napaka (z izjemo pravila 9.1.3.).	11.3.1 S11 (20)

12.	SERVIRANJE – ZAČETNI UDAREC	
	Serviranje je dejanje, s katerim desni igralec zadnje vrste, ki stoji v prostoru za serviranje, pošlje žogo v igro.	1.4.2, 8.1, 12.4.1
12.1	PRVI SERVIS V NIZU	
12.1.1	Prvi servis v prvem nizu, kot tudi v odločilnem, petem nizu, izvede ekipa, določena pri žrebanju.	6.3.2, 7.1
12.1.2	V ostalih nizih prvi servis izvede ekipa, ki ni prva izvedla servis v prejšnjem nizu.	
12.2	ZAPOREDJE SERVIRANJA	
12.2.1	Igralci se morajo ravnati po zaporedju izvajanja servisa, kot to določa obrazec začetne postavitve.	7.3.1, 7.3.2
12.2.2	Po prvem začetnem udarcu v nizu se določi igralca, ki bo izvajal servis, na naslednji način: 12.2.2.1 kadar igro osvoji ekipa, ki je servirala, nadaljuje s serviranjem isti igralec ali igralec, ki ga je zamenjal, 12.2.2.2 kadar igro osvoji ekipa, ki je sprejemala servis, si s tem pridobi pravico do serviranja in pred izvedbo zakroži za eno mesto. Igralec, ki se premakne z desnega položaja v prednji vrsti (cona 2) na desni položaj v zadnji vrsti (cona 1), izvede servis.	12.1 6.1.3, 15.5 6.1.3, 7.6.2

12.3	DOVOLJENJE ZA SERVIRANJE	
	Prvi sodnik da dovoljenje za izvedbo servisa, potem ko je preveril, da ima igralec, ki bo serviral, žogo in da sta ekipi pripravljene za igro.	12, S11 (1)
12.4	IZVEDBA SERVISA	S11 (11)
12.4.1	Žoga mora biti udarjena z dlanjo ali drugim delom ene roke, potem ko je vržena v zrak oziroma spuščena iz roke.	
12.4.2	Dovoljen je samo en met žoge v zrak ali spust. Udarjanje ob tla ali žoganje iz roke v roko je dovoljeno.	
12.4.3	V trenutku izvedbe servisa ali odriva za servis v skoku se igralec, ki servira, ne sme dotakniti igrišča (vključno z zadnjo črto) niti tal izven prostora za serviranje. Po izvedenem servisu sme igralec stopiti ali doskočiti v prostor izven prostora za serviranje ali v igrišče.	1.4.2, 29.2.1.4, S11 (23), S12 (4)
12.4.4	Igralec, ki servira, mora servis izvesti v 8 sekundah po pisku prvega sodnika.	12.3, S11 (12)
12.4.5	Servis, izveden pred sodnikovem piskom, se razveljavi in ponovi.	12.3
12.5	ZASLANJANJE	S6, S11 (13)
12.5.1	Igralci ekipe, ki bo servirala, ne smejo s posamičnim ali skupinskim zaslonom preprečevati nasprotniku, da vidi začetni udarec in let žoge.	12.5.2
12.5.2	Igralec ali skupina igralcev iz ekipe, ki servira, naredijo zaslon, če mahajo, skačejo ali se premikajo vstran med izvajanjem servisa ali če stojijo v skupini ter s tem zakrijejo začetni udarec in let žoge, vse dokler žoga ne doseže navpične ravnine mreže. Če ekipa, ki sprejema servis, to lahko vidi, ne gre za zaslanjanje.	12.4, S6
12.5.3	Nihče iz ekipe, ki servira, med izvajanjem servisa ne sme dvigniti rok nad glavo, dokler žoga ne preleti mreže. Prvi sodnik lahko ekipo opozori (obvesti) preko kapetana v igri, če domneva, da gre za namerno zaslanjanje.	12.4, 12.5.2, S6, S11 (13)
12.6	NAPAKE MED SERVIRANJEM	
12.6.1	NAPAKE PRI IZVEDBI SERVISA	
	Naslednje napake vodijo v menjavo servisa, tudi če je nasprotnik naredil napako v postavitvi. Igralec, ki izvaja servis:	12.2.2.2, 12.7.1
	12.6.1.1 prekrši zaporedje serviranja,	12.2
	12.6.1.2 servisa ne izvede pravilno.	12.4
12.6.2	NAPAKE PO IZVEDBI SERVISA	
	Po pravilno izvedenem servisu postane servis napaka (razen če je kateri izmed igralcev napačno postavljen), če se žoga:	12.4, 12.7.2
	12.6.2.1 dotakne igralca iz ekipe, ki servira, ali ne preleti navpične ravnine mreže,	8.4.4, 8.4.5, 10.1.1, S11 (20)
	12.6.2.2 pade izven igrišča,	8.4, S11 (16)
	12.6.2.3 preleti nad zaslonom.	12.5, S11 (13)

12.7	NAPAKE PO IZVEDBI SERVISA IN PRI POSTAVITVI IGRALCEV	
12.7.1	Če igralec, ki servira, naredi napako (nepravilno izvede servis, napaka pri kroženju igralcev itd.) in nasprotna ekipa ni pravilno postavljena, se za napako šteje napačno izveden servis.	7.5.1, 7.5.2, 12.6.1
12.7.2	Če je bil servis izveden pravilno, pozneje pa postane napaka (gre »iz igrišča«, preko zaslona itd.), se za napako šteje nepravilna postavitev igralcev nasprotna ekipe in se jo kaznuje.	7.5.3, 12.6.2
13.	NAPADALNI UDAREC	
13.1	POSEBNOSTI NAPADALNEGA UDARCA	12, 14.1.1
13.1.1	Vse akcije z namenom poslati žogo v nasprotnikov prostor, razen servisa in bloka, veljajo za NAPADALNE UDARCE.	
13.1.2	Med napadalnim udarcem je dovoljeno igranje s prsti (udarec z varanjem), če je kontakt čist in žoga ni ulovljena ali vržena.	9.2.2
13.1.3	Napadalni udarec je zaključen v trenutku, ko žoga v celoti preleti navpično ravnino mreže ali se je dotakne nasprotni igralec.	
13.2	OMEJITVE PRI NAPADALNEM UDARCU	
13.2.1	Igralec prednje vrste sme zaključiti napadalni udarec na katerikoli višini pod pogojem, da se je dotaknil žoge v svojem igralnem prostoru (razen Pravil 13.2.4 in 13.3.6).	7.4.1.1
13.2.2	Igralec zadnje vrste sme zaključiti napadalni udarec na katerikoli višini iz dela igrišča za črto napada:	1.4.1, 7.4.1.2, 19.3.1.2, S8
13.2.2.1	če se pri odzivu njegovo stopalo ne dotika črte napada ali če je ni prestopil,	1.3.4
13.2.2.2	po udarcu lahko igralec doskoči v prednji del igrišča.	1.4.1
13.2.3	Igralec zadnje vrste lahko zaključi napadalni udarec tudi iz prednjega dela, če žoga v trenutku dotika ni povsem nad zgornjim robom mreže.	1.4.1, 7.4.1.2, S8
13.2.4	Nobenemu igralcu ni dovoljeno zaključiti napadalnega udarca na nasprotnikov servis, kadar je žoga v prednjem delu igrišča in v celoti nad zgornjim robom mreže.	1.4.1
13.3	NAPAKE PRI NAPADALNEM UDARCU	
13.3.1	Igralec udari žogo v igralnem prostoru nasprotna ekipe.	13.2.1, S11 (21)
13.3.2	Igralec pošlje žogo izven igrišča.	8.4, S11 (16)
13.3.3	Igralec iz zadnje vrste zaključi napadalni udarec iz prednjega dela, ko je žoga v trenutku udarca v celoti nad zgornjim robom mreže.	1.4.1, 7.4.1.2, 13.2.3, S11 (22)
13.3.4	Igralec zaključi napadalni udarec na nasprotnikov servis, kadar je žoga v prednjem delu igrišča in v celoti nad zgornjim robom mreže.	1.4.1, 13.2.4, S11 (22)
13.3.5	Libero zaključi napadalni udarec na igralnem območju, če je žoga v trenutku udarca v celoti nad zgornjim robom mreže.	19.3.1.2, 23.3.2.3 d, S11 (22)
13.3.6	Igralec zaključi napadalni udarec, ko je žoga v celoti nad zgornjim robom mreže in mu jo je podal s prsti libero iz prednjega dela.	1.4.1, 19.3.1.4, 23.3.2.3 e, S11 (22)

14.	BLOK	
14.1	BLOKIRANJE	
14.1.1	Blokiranje je akcija igralcev v bližini mreže, da bi prestregli žogo z nasprotnikove strani in ki pri tem sežejo nad višino zgornjega roba mreže, ne glede na višino dotika. Blokiranje je dovoljeno le igralcem prve vrste, če so v trenutku dotika z žogo vsaj z delom telesa nad višino mreže.	7.4.1.1
14.1.2	POSKUS BLOKIRANJA Poskus blokiranja je akcija blokiranja brez dotika žoge.	
14.1.3	ZAKLJUČENO BLOKIRANJE Blokiranje je zaključeno, ko se igralec v bloku dotakne žoge.	S7
14.1.4	SKUPINSKO BLOKIRANJE Skupinsko blokiranje izvajata dva ali trije igralci drug ob drugem in je zaključeno, kadar se eden izmed njih dotakne žoge.	
14.2	DOTIKI Z ŽOGO PRI BLOKIRANJU Dovoljeni so zaporedni (hitri in nepretrgani) dotiki enega ali več igralcev v bloku iste akcije.	9.1.1, 9.2.3
14.3	BLOKIRANJE V NASPROTNIKOVEM PROSTORU Med blokiranjem sme igralec seči z dlanmi ali rokama preko mreže pod pogojem, da s tem ne ovira nasprotnikove igre. Tako se ni dovoljeno dotakniti žoge onstran mreže, preden nasprotni igralec ne izvede napadalnega udarca.	S11 (21) 13.1.1
14.4	BLOKIRANJE IN DOTIKI Z ŽOGO	
14.4.1	Dotik pri blokiranju se ne šteje kot odboj na strani ekipe. Po dotiku žoge v bloku ima ekipa pravico do treh odbojev za vrnitev žoge nasprotniku.	9.1, 14.4.2
14.4.2	Prvi odboj po blokiranju sme izvesti vsak igralec, tudi tisti, ki se je žoge dotaknil pri blokiranju.	14.4.1
14.5	BLOKIRANJE SERVISA Blokiranje nasprotnikovega servisa ni dovoljeno.	12, S11 (13)
14.6	NAPAKE PRI BLOKIRANJU	S11 (21)
14.6.1	Igralec v bloku se dotakne žoge v nasprotnikovem prostoru pred nasprotnikovim napadalnim udarcem.	14.3
14.6.2	Igralec zadnje vrste ali libero zaključi blokiranje oziroma sodeluje pri skupinskem blokiranju.	14.1, 14.5, 19.3.1.3
14.6.3	Igralec blokira nasprotnikov servis.	14.5, S11 (13)
14.6.4	Žoga se od bloka odbije izven igrišča.	8.4
14.6.5	Igralec blokira žogo v nasprotnikovem prostoru izven anten.	
14.6.6	Libero poskuša samostojno blokirati ali sodeluje v skupinskem blokiranju.	14.1.1, 19.3.1.3

15.	PREKINITVE IGRE	
	Prekinitev je čas med zaključenim igranjem in piskom prvega sodnika za izvedbo naslednjega servisa.	6.1.3, 8.1, 8.2, 15.4, 15.5, 24.2.6
	Redne prekinitve igre so ODMORI in ZAMENJAVE IGRALCEV.	
15.1	ŠTEVILO REDNIH PREKINITEV	
	Vsaka ekipa ima pravico do največ dveh odmorov in šestih zamenjav igralcev v enem nizu.	6.2, 15.4, 15.5
15.2	ZAPOREDJE REDNIH PREKINITEV	
15.2.1	Ena ali dve zahtevi po odmoru in ena zahteva po zamenjavi igralca vsake ekipe si smejo slediti druga drugi, ne da se igra nadaljuje.	15.4, 15.5
15.2.2	Ekipi ni dovoljeno zaporedno zahtevati zamenjave igralcev v eni sami prekinitvi. Lahko pa med isto prekinitvijo zamenja dva igralca ali več.	15.5, 15.6.1
15.2.3	Med dvema zahtevama po zamenjavah igralcev iste ekipe mora biti izvedena ena zaključena akcija. (Izjema je zahtevana zamenjava zaradi poškodbe ali izključitve/odstranitve (diskvalifikacije) (15.5.2, 15.7, 15.8)).	6.1.3, 15.5
15.2.4	Redne prekinitve igre ni dovoljeno zahtevati, potem ko je bila zahteva zavrnjena in izrečeno opozorilo za zavlačevanje med prekinitvijo (tj. pred koncem naslednje zaključene akcije).	16.1.2
15.3	ZAHTEVA ZA REDNO PREKINITEV	
15.3.1	Redne prekinitve smeta zahtevati samo trener ali, če ni trenerja, kapetan na igrišču.	5.1.2.3, 5.2.3.3, 5.3.2, 15
15.3.2	Zahteva za zamenjavo je dovoljena tudi pred začetkom niza. Zamenjava se vnese v zapisnik kot redna zamenjava v tem nizu.	7.3.4
15.4	ODMORI	
15.4.1	Zahteva za odmor mora biti izražena z ustreznim znakom z roko samo takrat, ko je žoga iz igre, in pred piskom za izvedbo servisa. Vsak odmor traja 30 sekund.	6.1.3, 8.2, 12.3, S11 (4)
	Na svetovnih in uradnih tekmovanjih FIVB je dolžino odmorov lahko prilagoditi, če FIVB odobri tovrstno zahtevo organizatorja.	S11 (4)
	Na svetovnih in uradnih tekmovanjih FIVB je ob zahtevi za odmor obvezna uporaba sirene in nato znak z roko za odmor.	
15.4.2	Igralci, ki so v igri, morajo iti med odmori v prosto cono blizu svoje klopi.	S1a
15.5	ZAMENJAVA IGRALCEV	
15.5.1	Zamenjava igralcev je dejanje, s katerim igralec (ki ni libero ali igralec, ki ga je libero nadomestil) po vpisu v zapisnik vstopi v igrišče in zavzame mesto igralca, ki je igrišče zapustil.	19.3.2.1, S11 (5)
15.5.2	Ob poškodbi igralca na igrišču mora trener ali kapetan v igri z ustreznim znakom zahtevati zamenjavo.	5.1.2.3, 5.2.3.3, 6.1.3, 8.2, 12.3, S11 (5)

15.6	OMEJITVE PRI ZAMENJAVAH IGRALCEV	
15.6.1	Igralec začetne postavitve sme zapustiti igro in se lahko ponovno vrne, a le enkrat v nizu in le na svoje prvotno mesto v postavitvi.	7.3.1
15.6.2	Rezervni igralec sme vstopiti v igro le enkrat v nizu namesto igralca začetne postavitve. Zamenja ga lahko le isti igralec začetne postavitve.	7.3.1
15.7	IZREDNA ZAMENJAVA	
	Igralca (razen libera), ki igre ne more nadaljevati zaradi poškodbe / bolezni ali izključitve / odstranitve, zamenja drugi igralec po rednem postopku. Če to ni možno, ima ekipa pravico do IZREDNE zamenjave, ne glede na Pravilo 15.6.	15.6, 19.4.3, 21.3.2, 21.3.3, S11 (5)
	Izredna zamenjava pomeni, da lahko namesto poškodovanega / bolnega / izključenega / odstranjenega igralca v igro vstopi katerikoli igralec, ki v tem trenutku ni v igri, razen libera ali igralca, ki ga je zamenjal libero. Zamenjani, poškodovani / bolni / izključeni igralec se do konca tekme ne more več vrniti v igro.	
	Izredna zamenjava se v nobenem primeru ne šteje kot redna zamenjava, vendar se jo upošteva v seštevku v zapisniku.	
15.8	ZAMENJAVA IZKLJUČENEGA ALI ODSTRANJENEGA (DISKVALIFICIRANEGA) IGRALCA	
	IZKLJUČENI ali ODSTRANJENI igralec mora biti zamenjan po rednem postopku. Če to ni možno, ima ekipa pravico do izredne zamenjave. Če tudi to ni možno, se ekipo razglasi za NEPOPOLNO.	6.4.3, 7.3.1, 15.6, 21.3.2, 21.3.3, S11 (5)
15.9	NEVELJAVNA ZAMENJAVA	
15.9.1	Zamenjava igralca je neveljavna, če presega omejitve, navedene v Pravilu 15.6 (razen v primeru Pravila 15.7), ali vključuje nevpisanega igralca v zapisnik.	
15.9.2	Kadar ekipa izvede neveljavno zamenjavo in se tekma nadaljuje, je treba uporabiti naslednji postopek:	8.1, 15.6
15.9.2.1	ekipo se kaznuje s točko in servisom za nasprotnika,	6.1.3
15.9.2.2	zamenjavo se popravi,	
15.9.2.3	točke, ki jih je dosegla ekipa po neveljavni zamenjavi, se razveljavijo. Nasprotna ekipa zadrži osvojene točke.	
15.10	POSTOPEK ZAMENJAVE IGRALCEV	
15.10.1	Zamenjave igralcev morajo potekati v za to določenem prostoru.	1.4.3, S1b
15.10.2	Zamenjava naj traja le toliko časa, kolikor je potrebnega za označitev zamenjave v zapisniku ter za vstop in izstop igralcev.	15.10, 24.2.6, 25.2.2.3
15.10.3	15.10.3.1 Dejanska zahteva po zamenjavi je vstop igralca, ki bo zamenjal, v prostor za zamenjavo. To se mora zgoditi med redno prekinitvijo, igralec pa mora biti pripravljen za vstop. Trenerju ni treba pokazati znaka za zamenjavo, razen ob poškodbi igralca ali pred začetkom niza.	
	15.10.3.2 Če igralec v trenutku, ko je podana zahteva za zamenjavo ni pripravljen, se zahtevo po zamenjavi zavrne, ekipi pa se izreče ustrezen ukrep zaradi zavlačevanja.	16.2, S9
	15.10.3.3 Zahtevo za zamenjavo odobri in naznani zapisnikar s sireno ali drugi sodnik s piščalko. Drugi sodnik dovoli dokončno zamenjavo.	24.2.6

Na svetovnih in uradnih tekmovanjih FIVB se uporabljajo oštevilčene tablice za poenostavitev in pospešitev zamenjave igralca (razen ob uporabi elektronskih naprav za posredovanje podatkov zapisnikarju).

15.10.4	Če namerava trener izvesti več kot eno zamenjavo, morajo hkrati v prostor za zamenjavo priti vsi igralci, ki bodo zamenjali. V tem primeru je treba opraviti zamenjave zaporedno, par za parom. Če katera od zamenjav ni pravilna, se pravilne odobri in nepravilne zavrne, ekipo se kaznuje za zavlačevanje.	1.4.3, 15.2.2
15.11	NEDOVOLJENE ZAHTEVE	
15.11.1	Prekinitve ni dovoljeno zahtevati:	15
15.11.1.1	med igro oziroma v trenutku, ko se zasliši pisk za izvedbo servisa, ali po njem,	12.3
15.11.1.2	če postavi zahtevo nepooblaščen član ekipe,	5.1.2.3, 5.2.3.3
15.11.1.3	za zamenjavo igralcev, preden se je igra nadaljevala po predhodni zamenjavi v isti ekipi (tj. pred zaključkom naslednje zaključene akcije), razen v primeru poškodbe / bolezni / izključitve / odstranitve igralca v igri,	15.2.2, 15.2.3, 15.8, 16.1, 25.2.2.6
15.11.1.4	potem ko je ekipa izkoristila dovoljeno število odmorov in zamenjav igralcev,	15.1
15.11.2	Prvo nedovoljeno zahtevo po redni prekinitvi, ki ne ovira oziroma zadržuje igre, se zavrne brez kazni, vendar se jo vpiše v zapisnik.	16.1, 25.2.2.6
15.11.3	Vsaka ponovitev nedovoljene zahteve na tekmi s strani kateregakoli člana iste ekipe se obravnava kot zavlačevanje.	16.1.4, S11 (26)

16. ZAVLAČEVANJE MED TEKMO

16.1 VRSTE ZAVLAČEVANJ

Vsako nedovoljeno akcijo ekipe, ki odlaga nadaljevanje igre, imenujemo zavlačevanje. Takšne nedovoljene akcije so:

16.1.1	• zavlačevanje ob rednih prekinitvah,	15.10.2
16.1.2	• podaljševanje drugih prekinitev, potem ko so bili igralci pozvani k nadaljevanju igre,	15
16.1.3	• zahteva po neveljavni zamenjavi igralcev,	15.9
16.1.4	• ponovitev nedovoljene zahteve na tekmi,	15.11.3
16.1.5	• zavlačevanje igre s strani člana ekipe.	

16.2 UKREPI PRI ZAVLAČEVANJU

16.2.1	Opozorilo in kazen za zavlačevanje sta EKIPNA UKREPA.	S9
16.2.1.1	Ukrepi za zavlačevanje veljajo celo tekmo.	6.3
16.2.1.2	Vsi ukrepi za zavlačevanje se vpišejo v zapisnik.	25.2.2.6
16.2.2	Vsak prvi primer zavlačevanja s strani člana ekipe je označen kot "OPOZORILO ZA ZAVLAČEVANJE".	4.1.1, S11 (26)

16.2.3	Drugo in nadaljnja zavlačevanja katerekoli vrste, ki jih povzroči katerikoli član iste ekipe na tekmi, pomenijo napako in so označena z ukrepom "KAZEN ZA ZAVLAČEVANJE". Točka in servis za nasprotnika.	6.1.3, S11 (26)
16.2.4	Ukrepi za zavlačevanje, izrečeni pred tekmo ali med nizi, se upoštevajo v naslednjem nizu.	18.1
17. IZREDNE PREKINITVE IGRE		
17.1	POŠKODBA, BOLEZEN	8.1
17.1.1	Kadar pride med tem, ko je žoga v igri, do resne nezgode, mora sodnik igro nemudoma prekiniti in dovoliti medicinskemu osebju vstop na igrišče. Igro je treba ponoviti.	6.1.3
17.1.2	Če poškodovanega ali obolelega igralca ni mogoče zamenjati na redni ali izredni način, se mu dodeli 3 minute časa, da si opomore, vendar ne več kot enkrat na tekmi za istega igralca. Če si poškodovani igralec ne opomore, se njegovo ekipo razglasi za nepopolno.	15.6, 15.7, 24.2.8 6.4.3, 7.3.1
17.2	ZUNANJI VPLIVI	
	Če pride med tekmo do kakršnihkoli motenj od zunaj, je treba igro ustaviti in jo ponoviti.	6.1.3, S11 (24)
17.3	DALJŠE PREKINITVE	
17.3.1	Če nepredvidljive okoliščine tekmo prekinajo, odločajo o ukrepih, ki jih je treba izvesti za normalizacijo razmer: prvi sodnik, organizator tekmovanja in tehnični delegat (nadzorna komisija, če obstaja) tekmovanja.	23.2.3
17.3.2	V primeru, da pride do več prekinitev, ki skupaj ne presegajo štirih ur:	17.3.1
	17.3.2.1 in se tekma nadaljuje na istem igrišču, se prekinjeni niz nadaljuje normalno z istim izidom, igralci (izvzeti so izključeni ali odstranjeni igralci) in postavitvami. Izidi že odigranih nizov veljajo.	1, 7.3
	17.3.2.2 in se tekma nadaljuje na drugem igrišču, se prekinjeni niz razveljavi in ponovi z istimi člani ekipe, z istima začetnima postavitvama (izvzeti so izključeni ali odstranjeni igralci) in veljavnimi vpisanimi ukrepi. Izidi že odigranih nizov veljajo.	7.3, 21.4.1, S9
17.3.3	V primeru ene ali več prekinitev, ki bi skupaj presegle štiri ure, je treba ponovno odigrati celotno tekmo.	
18. ODMORI MED NIZI IN MENJAVA IGRIŠČA		
18.1	ODMORI MED NIZI	
	Odmor je čas med nizi. Vsi odmori med nizi trajajo tri minute.	4.2.4
	V tem času se opravi menjavo igrišča in se vpiše v zapisnik začetni postavitvi obeh ekip.	7.3.2, 18.2, 25.2.1.2
	Na prošnjo organizatorja lahko delegat podaljša odmor med drugim in tretjim nizom do 10 minut.	

18.2 MENJAVA IGRIŠČA

S11 (3)

18.2.1 Po vsakem nizu, razen v odločilnem, 5. nizu, ekipi menjata igrišči.

7.1

18.2.2 Potem ko ena izmed ekip v odločilnem nizu doseže osmo (8.) točko, ekipi brez zavlačevanja menjata igrišči, razmestitvi igralcev pa ostaneta enaki.

6.3.2, 7.4.1, 25.2.2.5

Če menjava ni bila opravljena pravočasno, po doseženi osmi točki, jo je treba opraviti takoj, ko se napako opazi. Izid ostane enak kot ob času menjave igrišč.

19.	OBRAMBNI IGRALEC – LIBERO	
19.1	DOLOČITEV LIBERA	5
19.1.1	Vsaka ekipa ima pravico, da na seznamu igralcev v zapisniku, imenuje največ dva (2) obrambna igralca – libera. Na svetovnih in uradnih tekmovanjih FIVB za člane mora ekipa, če ima v zapisniku navedenih več kot 12 igralcev, na seznamu ekipe obvezno navesti DVA libera.	4.1.1
19.1.2	Oba libera morata biti pred tekmo vpisana v za to namenjeno rubriko zapisnika.	5.2.2, 25.2.1.1, 26.2.1.1
19.1.3	Libero, ki je v igrišču, je aktivni libero. Če je določen še en libero, je to drugi libero. Samo en libero je lahko v istem trenutku na igrišču.	
19.2	OPREMA Libera morata nositi uniformo (ali BREZROKAVNIK ZA NOVOIMENOVANEGA libera) DRUGAČNE BARVE, ki je v kontrastu z barvo uniforme drugih članov ekipe. Libera lahko nosita različno uniformo, ki se hkrati razlikuje od uniforme drugih članov ekipe. Uniforme liberov morajo biti oštevilčene enako kot uniforme drugih članov ekipe. Na svetovnih in uradnih tekmovanjih FIVB mora novoimenovani libero nositi dres enake oblike in barve kot aktivni libero, pri tem pa mora obdržati svojo številko.	4.3
19.3	AKCIJE LIBERA V IGRI	
19.3.1	Akcije v igri	
19.3.1.1	Libero lahko menja katerega koli igralca zadnje vrste.	7.4.1.2
19.3.1.2	Igra libera je omejena s pravili igre igralca zadnje vrste. Liberu ni nikjer dovoljeno (vključujoč igralno območje in prosto cono) zaključiti napadalnega udarca, če je žoga v trenutku dotika s celotnim obsegom nad zgornjim robom mreže.	13.2.2, 13.2.3, 13.3.5
19.3.1.3	Libero ne sme servirati, blokirati ali poskušati blokirati.	12.4.1, 14.6.2, 14.6.6, S11 (13)
19.3.1.4	Žoga, ki jo libero poda s prsti in se pri tem nahaja v prednji coni oziroma v njenem namišljenem podaljšku, ne sme biti udarjena, če se s celotnim obsegom nahaja nad zgornjim robom mreže. Kadar libero izvede enako akcijo, vendar se pri tem nahaja za napadalno cono, je lahko taka žoga udarjena brez omejitev.	1.4.1, 13.3.6, 23.3.2.3 d, e, S1b
19.3.2	Menjava igralca z liberom	
19.3.2.1	Menjave, ki vključujejo libera, se ne štejejo kot redne zamenjave. Število menjav ni omejeno, vendar pa mora biti med dvema menjavama igralca z liberom odigrana zaključena akcija (razen če je prišlo do rotacije libera v cono 4 zaradi kazni ali če se akcija ni zaključila zaradi nesposobnosti nadaljevanja igre libera).	6.1.3, 15.5

19.3.2.2	Igralec, ki ga je menjal libero, se lahko vrne v igro namesto prvega ali drugega libera. Prvega libera lahko menja samo igralec, ki ga je libero menjal, ali drugi libero.	
19.3.2.3	Pred začetkom vsakega niza libero ne sme vstopiti na igrišče, dokler drugi sodnik ne pregleda začetne postavitve in mu dovoli vstopa.	7.3.2, 12.1
19.3.2.4	Menjava libera se izvrši, ko je žoga izven igre, in pred piskom sodnika za izvedbo servisa.	8.2, 12.3
19.3.2.5	Izvedena menjava libera po pisku prvega sodnika za serviranje, toda pred udarcem, ne bo zavrnjena, vendar pa mora sodnik preko kapetana v igri opozoriti libera, da takšen postopek ni dovoljen. Ponovne zakasnitve menjave so predmet ukrepov za zavlačevanje igre.	12.3, 12.4, S9
19.3.2.6	Ob vsaki naslednji zakasnitvi menjave igralca z liberom bo sodnik prekinil igro in ustrezno ukrepal za zavlačevanje. Glede na stopnjo ukrepa bo sodnik določil, katera ekipa bo naslednja servirala.	16.2, S9
19.3.2.7	Libero in igralec, ki ga bo menjal, lahko stopita na ali z igrišča samo v prostoru za menjavo libera.	1.4.4, S1b
19.3.2.8	Menjave igralcev z liberom se morajo vpisovati v zapisnik za libera (če se uporablja) ali v elektronski zapisnik.	28.2.2.1, 28.2.2.2
19.3.2.9	Neppravilna menjava igralca z liberom vključuje (med drugim) situacije, ko: - ni zaključene akcije med dvema menjavama igralca in libera, - libera menja katerikoli igralec, razen drugega libera oziroma igralca, namesto katerega je vstopil libero. Neppravilno menjavo igralca z liberom je treba opredeliti enako kot nepravilno zamenjavo igralca: - če nepravilno menjavo igralca z liberom opazimo pred nadaljevanjem igre, napako popravimo, ekipo kaznujemo za zavlačevanje, - če napako opazimo po izvedbi servis, so posledice enake kot pri nepravilni zamenjavi igralcev.	6.1.3 15.9 15.9 S9 15.9

19.4 IMENOVANJE NOVEGA LIBERA

19.4.1	Libero postane nesposoben za nadaljevanje igre, če je poškodovan, bolan, izključen ali odstranjen. Libero je lahko opredeljen za nesposobnega za igranje iz kakršnegakoli razloga s strani trenerja ali kapetana v igri, če ni trenerja.	21.3.2, 21.3.3, S9 5.1.2.1, 5.1.2.3, 5.2.1
19.4.2	EKIPA Z ENIM LIBEROM:	
19.4.2.1	V primeru, ko ima ekipa samo enega libera skladno s Pravilom 19.4.1 ali ko je samo eden libero vpisan v zapisnik in še ta postane ali je opredeljen kot nesposoben za igranje, lahko trener (ali kapetan v igri, če ni trenerja) določi kateregakoli igralca za novega libera (razen igralca, ki ga je menjal libero), ki ni na igrišču v tem trenutku. Naloge novoimenovani libero opravlja do konca tekme.	5.1.2.3, 19.4, 19.4.1
19.4.2.2	Ko postane aktivni libero nesposoben za igro, ga lahko menja igralec, namesto katerega je vstopil, ali s takojšnjim vstopom novoimenovani libero . Libero, ki ga je zamenjal novoimenovani libero, ne sme več igrati do konca tekme. Namera za imenovanje novega libera je lahko izražena tudi, če libera ni v igrišču. Zamenjani libero se na tekmi ne more več vrniti v igro.	
19.4.2.3	Trener (ali kapetan v igri, če ni trenerja) obvesti drugega sodnika o nameri imenovanja novega libera .	5.1.2.1, 5.1.2.3, 5.2.1
19.4.2.4	Tudi nadaljnja imenovanja novega libera so mogoča, če prejšnji novoimenovani libero postane nesposoben za nadaljevanje igre.	19.4.1
19.4.2.5	Na zahtevo trenerja je za libera lahko imenovan tudi kapetan ekipe.	5.1.2, 19.4.1

19.4.2.6 V primeru novega imenovanja libera mora biti številka igralca vnesena v zapisniku pod »Opombe« in v zapisniku za kontrolo libera ter tudi v elektronski zapisnik, če se uporablja.

27.2.2.7, 28.2.2.1

19.4.3

EKIPA Z DVEMA LIBEROMA:

19.4.3.1 Če ima ekipa v zapisniku vpisana dva libera in eden ni zmožen nadaljevati igre, ekipa igra z enim liberom.

4.1.1, 19.1.1

Novo imenovanje libera bo dovoljeno le v primeru, da tudi drugi libero ne more nadaljevati igre.

19.4

19.5

POVZETEK

Če ima ekipa samo enega libera, ima ob njegovi izključitvi ali odstranitvi pravico do imenovanja novega libera.

19.4, 21.3.2, 21.3.3

V primeru, da ima ekipa dva libera in je eden izključen ali odstranjen, je lahko ta direktno zamenjan z drugim liberom.

20.	ZAHTEVANO OBNAŠANJE	
20.1	ŠPORTNO OBNAŠANJE UDELEŽENCEV	
20.1.1	Udeleženci morajo poznati Uradna pravila odbojkarske igre in se po njih ravnati.	
20.1.2	Udeleženci morajo sprejeti odločitve sodnikov športno in brez ugovaranja. Samo kapetan v igri lahko zahteva pojasnilo o nejasnostih sodniških odločitev.	5.1.2.1
20.1.3	Udeleženci se morajo odpovedati dejanjem ali vedenju, s katerimi bi vplivali na odločitve sodnikov oziroma prikrivali napake, ki jih je zagrešila ekipa.	
20.2	POŠTENA IGRA	
20.2.1	Udeleženci se morajo obnašati spoštljivo in vljudno v duhu poštene igre , ne le do sodnikov, temveč tudi do drugih uradnih oseb, nasprotnika, soigralcev in gledalcev.	
20.2.2	Pogovor med člani ekipe med tekmo je dovoljen.	5.2.3.4
21.	NEPRIMERNO OBNAŠANJE IN UKREPI	
21.1	MANJŠE KRŠITVE PRAVIL OBNAŠANJA	
	Ob manjših kršitvah pravil obnašanja sodnik ne ukrepa. Dolžnost prvega sodnika je preprečiti neprimerno obnašanje do stopnje ukrepanja. Prvi sodnik to opravi na dveh stopnjah:	5.1.2, 21.3 S9, S11 (6)
	1. stopnja: ustni opomin preko kapetana v igri,	
	2. stopnja: uporaba RUMENEGA KARTONA za člana ekipe. Opomin je znak, da je član ekipe (s tem tudi ekipa) dosegel stopnjo za kaznovanje na tej tekmi. Opomin nima nobenih posledic, razen vpisa v zapisnik.	
21.2	NEPRIMERNO OBNAŠANJE, KI SE KAZNUJE	
	Neprimerno obnašanje člana ekipe proti uradnim osebam, nasprotnikom, soigralcem ali gledalcem razvrščamo v tri razrede glede na stopnjo žalitve.	4.1.1
21.2.1	NEVLJUDNO OBNAŠANJE je dejanje v nasprotju z oliko ali moralnimi načeli.	
21.2.2	ŽALJIVO OBNAŠANJE so kletvice oziroma žaljive besede ali kretnje, ki izražajo omalovaževanje.	
21.2.3	NAPADALNO OBNAŠANJE je fizični napad ali poskus napada.	

21.3	LESTVICA UKREPOV	S9
	Glede na presojo prvega sodnika in resnost prekrška se v zapisnik vpišejo naslednji ukrepi: kazen, izključitev in odstranitev.	21.2, 25.2.2.6
21.3.1	KAZEN Prvi primer nevljudnega obnašanja kateregakoli člana ekipe na tekmi se kaznuje s točko in servisom za nasprotno ekipo.	S11 (7) 4.1.1, 21.2.1
21.3.2	IZKLJUČITEV 21.3.2.1 Član ekipe, ki je izključen, do konca niza ne sme igrati in mora oditi v slačilnico ekipe do zaključka igranega niza. Drugih posledic ni. Izključeni trener izgubi pravico posredovanja v nizu in mora oditi v slačilnico ekipe do zaključka igranega niza. 21.3.2.2 Prvi primer žaljivega obnašanja člana ekipe se kaznuje z izključitvijo, brez drugih posledic. 21.3.2.3 Drugi primer nevljudnega obnašanja istega člana ekipe na tekmi se kaznuje z izključitvijo, brez drugih posledic.	S11 (8) 4.1.1, 5.2.1, 5.3.2, S1a, S1b 5.2.3.3 4.1.1, 21.2.2 4.1.1, 21.2.1
21.3.3	ODSTRANITEV (DISKVALIFIKACIJA) 21.3.3.1 Odstranjeni član ekipe mora biti pravilno zamenjan po rednem / izrednem postopku , če je na igrišču, in oditi v slačilnico ekipe do konca tekme. Drugih posledic ni. 21.3.3.2 Prvi primer napadalnega obnašanja se kaznuje z odstranitvijo, brez drugih posledic. 21.3.3.3 Drugi primer žaljivega obnašanja istega člana ekipe na tekmi se kaznuje z odstranitvijo, brez drugih posledic. 21.3.3.4 Tretji primer nevljudnega obnašanja istega člana ekipe na tekmi se kaznuje z odstranitvijo, brez drugih posledic.	S11 (9) 4.1.1, S1a 21.2.3 4.1.1, 21.2.2 4.1.1, 21.2.1
21.4	UKREPI OB NEPRIMERNEM OBNAŠANJU	
21.4.1	Vsi ukrepi so posamični in ostanejo v veljavi vso tekmo ter se zapišejo v zapisnik.	21.3, 25.2.2.6
21.4.2	Ukrepanje ob ponavljanju neprimerne obnašanja istega člana ekipe na tekmi je stopnjevalno, torej strožji ukrep.	4.1.1, 21.2, 21.3, S9
21.4.3	Izključitev ali odstranitev zaradi napadalnega obnašanja sta možni tudi brez predhodnih ukrepov.	21.2, 21.3
21.5	NEPRIMERNO OBNAŠANJE PRED IN MED NIZI Ob vsakem neprimerne obnašanju pred tekmo in v odmorih med nizi se ukrepa v skladu s Pravilom 21.3. Ukrepi so pojasnjeni v naslednjem nizu.	18.1, 21.2, 21.3
21.6	POVZETEK O NEPRIMERNEM OBNAŠANJU IN UPORABI KARTONOV	S11 (6, 7, 8, 9)
	- Ukrep: opozorilo, brez posledic 1. stopnja: ustno opozorilo 2. stopnja: rumeni karton, vpis v zapisnik - Ukrep: kazen - rdeči karton - Ukrep: izključitev - rumeni + rdeči karton (v eni roki) - Ukrep: odstranitev - rumeni + rdeči karton (ločeno)	21.1 21.3.1 21.3.2 21.3.3



2. DEL, 2. oddelek: **SODNIKI**

POOBLASTILA, PRISTOJNOSTI IN URADNI ZNAKI

22. SODNIŠKI ZBOR IN SOJENJE**22.1 SESTAVA**

Sodniški zbor za tekmo sestavljajo naslednje uradne osebe:

- prvi sodnik,
- drugi sodnik,
- sodnik za video nadzor (challenge),
- rezervni sodnik,
- zapisnikar,
- štirje (dva) linijski sodniki.

23
24
25
26
27, 28
29

Njihovo razmestitev prikazuje slika 10.

Na svetovnih in uradnih tekmovanjih FIVB so obvezni sodnik za video nadzor (če se uporablja sistem za video nadzor), rezervni sodnik in rezervni zapisnikar.

25, 26, 28

22.2 POSTOPKI

22.2.1 Med tekmo lahko uporabljata piščalko le prvi in drugi sodnik:

22.2.1.1 prvi sodnik da s piščalko znak za izvedbo servisa, s katerim se igra začne,

6.1.3, 12.3, S11 (1)

22.2.1.2 prvi in drugi sodnik dajeta s piščalko znak za konec igre, kadar sta prepričana, da je bila storjena napaka in da poznata vrsto napake.

22.2.2. Med prekinitvijo igre lahko s piskom pokažeta, da dovoljujeta oziroma zavračata zahtevo ekipe.

5.1.2, 8.2

22.2.3. Takoj, ko sodnik zapiska in da znak za zaključek igre, mora z uradnim znakom z roko nakazati:

22.2.1.2, 30.1

22.2.3.1 Če napako piska prvi sodnik, pokaže:

- a) ekipo, ki bo naslednja servirala,
- b) vrsto napake,
- c) igralca, ki je naredil napako (če je treba).

12.2.2, S11 (2)

22.2.3.2 Če napako piska drugi sodnik, pokaže:

- a) vrsto napake,
- b) igralca, ki je naredil napako (če je treba),
- c) za prvim sodnikom pokaže ekipo, ki bo naslednja servirala.

12.2.2

Prvi sodnik pokaže samo v smeri ekipe, ki bo servirala.

S11 (2)

22.2.3.3	V primeru napačne izvedbe napadalnega udarca ali blokiranja igralca zadnje vrste ali libera lahko napako pokažeta oba sodnika v skladu z navedenima Praviloma 22.2.3.1 in 22.2.3.2.	12.2.2, 13.3.3, 13.3.5, 19.3.1.2, 23.3.2.3 d, e, S11 (22)
22.2.3.4	V primeru obojestranske napake oba sodnika pokažeta:	
	a) vrsto napake,	17.3, S11 (24)
	b) igralca, ki sta naredila napako (če je treba),	
	Ekipo, ki bo naslednja servirala, pokaže prvi sodnik.	12.2.2, S11 (2)

23.	PRVI SODNIK	
23.1	POLOŽAJ	
	Prvi sodnik opravlja svojo nalogo stoje na sodniškem stolu. Ta je postavljen za stebrom, na enem koncu mreže, na nasprotni strani zapisnikarja. Njegovo vidno polje mora biti približno 50 cm nad mrežo.	S1a, S1b, S10
23.2	POOBLASTILA	
23.2.1	Prvi sodnik usmerja tekmo od začetka do konca. Njegova pooblastila so nad pooblastili vseh uradnih oseb in člani ekip. Med tekmo so odločitve prvega sodnika dokončne. Zavrne lahko odločitve drugih članov sodniškega zbora če meni, da so napačne. Prvi sodnik lahko člana sodniškega zbora, ki svoje naloge ne opravlja korektno, tudi zamenja.	4.1.1, 6.3
23.2.2	Prvi sodnik nadzira delo pobiralcev žog in hitrih brisalcev.	3.3
23.2.3	Prvi sodnik je pooblaščen, da odloča o vseh zadevah v zvezi s tekmo, tudi če jih Uradna pravila odbojcarske igre ne omenjajo.	
23.2.4	Prvi sodnik ne sme dovoliti razpravljanja o svojih odločitvah. Vendar pa na zahtevo kapetana v igri poda pojasnilo o uporabi oziroma razlagi pravil, na katerih je temeljila njegova odločitev. Če si kapetan takoj za tem, ko je izrazil nestrinjanje s sodnikovim pojasnilom, pridrži pravico do vložitve uradnega protesta v zvezi s spornim dogodkom ob koncu tekme, mora prvi sodnik to dovoliti.	20.1.2 5.1.2.1 5.1.2.1, 5.1.3.2, 25.2.3.2
23.2.5	Prvi sodnik je odgovoren, da pred tekmo in med njo ugotovi, ali igralna površina in oprema ustrezata zahtevam za igro.	1. poglavje, 23.3.1.1
23.3	PRISTOJNOSTI	
23.3.1	PRED TEKMO prvi sodnik:	
	23.3.1.1 pregleda pogoje na igralni površini, žoge in drugo opremo,	1. poglavje, 23.2.5
	23.3.1.2 izvede žrebanje s kapetanoma ekip,	7.1
	23.3.1.3 nadzira uradno ogrevanje ekip.	7.2

23.3.2 **MED TEKMO** je samo prvi sodnik pristojen, da:

23.3.2.1 izreka opomine igralcem,

23.3.2.2 ukrepa ob neprimernem obnašanju in zavlačevanju v igri,

23.3.2.3 odloča o:

- a) napakah igralca pri serviranju, postavitvi ekipe, ki bo servirala, ter o zaslanjanju,
- b) napakah pri igranju z žogo,
- c) napakah nad mrežo in dotikih igralcev z mrežo, predvsem (vendar ne samo) ekipe, ki izvaja napadalne akcije,
- d) napačnem napadalnem udarcu libera in igralca zadnje vrste,
- e) napadalnem udarcu igralca, ko je žoga nad zgornjim robom mreže, ki mu jo je s prsti podal libero iz prednjega dela,
- f) žogah, ki pod mrežo prehajajo v nasprotnikovo polje,
- g) zaključenem blokiranju igralca zadnje vrste in poskusu blokiranja libera,
- h) če žoga delno ali popolnoma preleti mrežo izven prostora za prelet ali če se dotakne antene na njegovi strani mreže,
- i) če žoga po izvedenem servisu, drugem in tretjem dotiku preleti preko ali izven antene na njegovi strani igrišča.

23.3.3 **NA KONCU TEKME** prvi sodnik preveri in podpiše zapisnik.

21.1

16.2, 21.2, S9, S11 (6, 7, 8, 9, 26)

7.5, 12.4, 12.5, 12.7.1, S4, S6, S11 (13, 14, 23)

9.3, S11 (17, 18, 19)

11.3.1, 11.4.1, 11.4.4, S11 (21)

13.3.3, 13.3.5, 24.3.2.4, S8, S11 (22)

1.4.1, 13.3.6, 24.3.2.4, S11 (22)

8.4.5, 24.3.2.7, S5a, S11 (23)

14.6.2, 14.6.6, S11 (13)

S11 (16)

S11 (16)

24.3.3, 25.2.3.3

24. DRUGI SODNIK

24.1 POLOŽAJ

Drugi sodnik opravlja svojo nalogo stoje, ob drogu izven igrišča, nasproti prvemu sodniku, obrnjen proti njemu.

S1a, S1b, S10

24.2 POOBLASTILA

24.2.1 Je pomočnik prvemu sodniku, vendar ima tudi svoje pristojnosti.

24.3

V primeru, da bi postal prvi sodnik nesposoben nadaljevati svoje delo, ga sme zamenjati.

24.2.2 Lahko brez piskanja prvemu sodniku z znaki nakaže napake izven svoje pristojnosti, vendar pri njih ne sme vztrajati.

24.3

24.2.3 Nadzira delo zapisnikarja in pomočnika zapisnikarja (če je prisoten).

25.2, 28.2

24.2.4 Nadzira člane ekip na klopi in o njihovem neprimernem obnašanju poroča prvemu sodniku.

4.2.1

24.2.5 Nadzira igralce v prostoru za ogrevanje.

4.2.3

24.2.6 Odobrava prekinitve, nadzira njihovo trajanje in zavrača nedovoljene zahteve.

15, 15.11, 25.2.2.3

24.2.7	Nadzira število odmorov in zamenjav igralcev na strani vsake ekipe, prvega sodnika in trenerja pa obvesti o drugem odmoru ter peti in šesti zamenjavi igralca.	15.1, 25.2.2.3
24.2.8	V primeru poškodbe igralca drugi sodnik odobri izredno zamenjavo igralca oziroma odobri igralcu 3 minute, da si opomore.	15.7, 17.1.2
24.2.9	Preverja stanje igralne površine, zlasti v prednjem delu. Med tekmo tudi preverja, ali so žoge v skladu s pravili.	1.2.1, 3
24.2.10	Na svetovnih in uradnih tekmovanjih FIVB je dolžan naloge iz Pravila 24.2.5 opravljati rezervni sodnik.	26.2.6
24.3	PRISTOJNOSTI	
24.3.1	Drugi sodnik pred začetkom vsakega niza, ob menjavi polja v odločilnem nizu in kadarkoli po potrebi preverja, ali je dejanska postavitev igralcev na igrišču v skladu z obrazcem začetne postavitve.	5.2.3.1, 7.3.2, 7.3.5, 18.2.2
24.3.2	MED TEKMO drugi sodnik odloča, zapiska in nakaže z znakom:	
24.3.2.1	prehod v nasprotnikovo polje in prostor pod mrežo,	1.3.3, 11.2, S5a, S11 (23)
24.3.2.2	postavitvene napake ekipe, ki servis sprejema,	7.5, S4, S11 (14)
24.3.2.3	nedovoljen dotik igralca z mrežo, predvsem (vendar ne samo) ekipe, ki blokira, ali z anteno na njegovi strani igrišča,	11.3.1
24.3.2.4	zaključen blok igralca zadnje vrste ali poskus blokiranja libera, napako pri napadalnem udarcu igralca zadnje vrste ali libera,	13.3.3, 14.6.2, 14.6.6, 23.3.2.3 d, e, g, S11 (13, 22)
24.3.2.5	dotik žoge z zunanjim predmetom,	8.4.2, 8.4.3, S11 (16)
24.3.2.6	dotik žoge s tlemi, kadar prvi sodnik dotika ne more videti,	8.3
24.3.2.7	če žoga delno ali popolnoma preleti ravnino mreže izven prostora za prelet ali če se dotakne antene na njegovi strani mreže.	8.4.3, 8.4.4, S5a, S11 (16)
24.3.2.8	če žoga po izvedenem servisu, drugem in tretjem dotiku preleti preko ali izven antene na njegovi strani igrišča.	S11 (16)
24.3.3	NA KONCU TEKME podpiše zapisnik.	23.3.3, 25.2.3.3

25. SODNIK ZA VIDEO NADZOR (CHALLENGE)

Če se na svetovnih in uradnih tekmovanjih FIVB uporablja sistem za video nadzor (Video Challenge System, VCS), je obvezen sodnik za video nadzor.

25.1 POLOŽAJ

Sodnik za video nadzor (challenge) opravlja svojo nalogo na posebnem mestu za video nadzor, ki ga določi tehnični delegat FIVB.

25.2 PRISTOJNOSTI

- 25.2.1 Nadzira postopek video nadzora in zagotavlja, da poteka v skladu z veljavnimi predpisi za video nadzor
- 25.2.2 Sodnik za video nadzor mora med opravljanjem svoje naloge nositi uradno sodniško uniformo
- 25.2.3 Po opravljenem postopku video nadzora prvemu sodniku svetuje glede vrste napake.
- 25.2.4 Po zaključku tekme podpiše zapisnik.

26. REZERVNI SODNIK

Na svetovnih in uradnih tekmovanjih FIVB je obvezen rezervni sodnik.

26.1 POLOŽAJ

Rezervni sodnik opravlja svojo nalogo na posebnem mestu, ki je določeno glede na razporeditev igrišča FIVB.

26.2 PRISTOJNOSTI

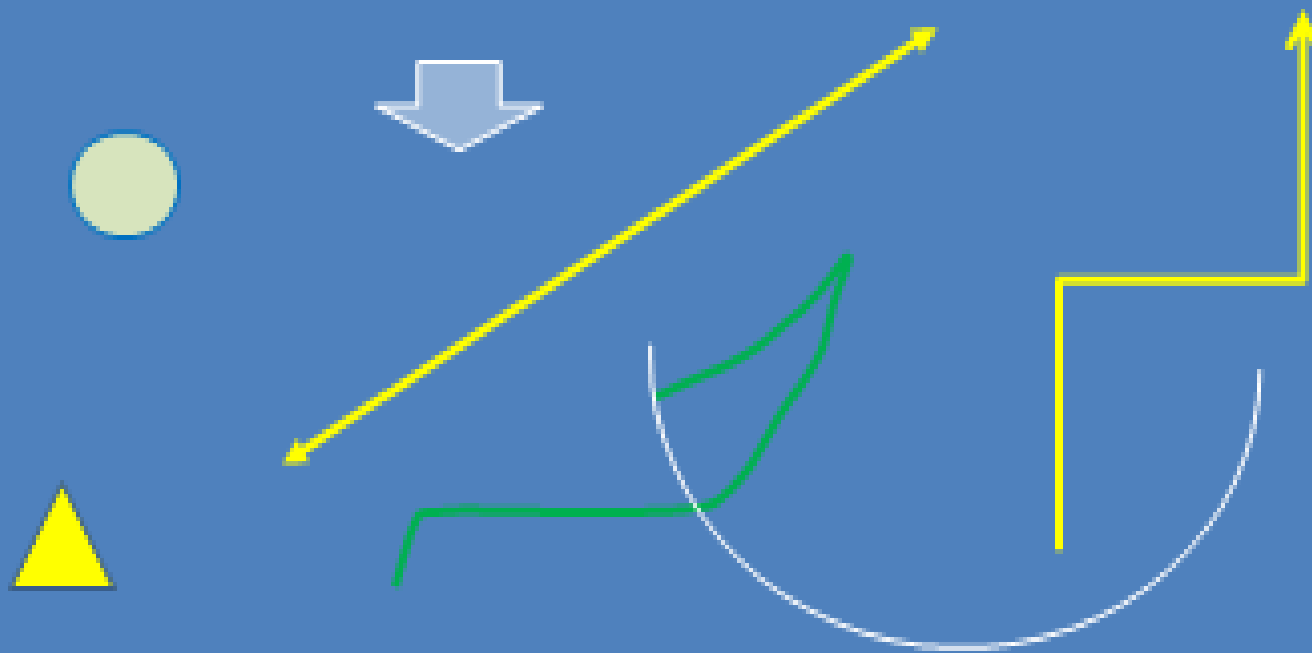
Rezervni sodnik mora:

- 26.2.1 med opravljanjem svoje funkcije nositi uradno sodniško uniformo,
- 26.2.2 zamenjati drugega sodnika, če je ta odsoten ali ne more nadaljevati svojega dela ali prevzame funkcijo prvega sodnika,
- 26.2.3 pred tekmo in med nizi preveriti tablice za zamenjavo igralcev (če se uporabljajo),
- 26.2.4 v primeru težav pred začetkom niza in med nizi preveriti delovanje tabličnih računalnikov na klopi,
- 26.2.5 pomagati drugemu sodniku pri ohranjanju pregledne proste cone, 1.1
- 26.2.6 pomagati drugemu sodniku pri napotitvi izključenega / odstranjenega (diskvalificiranega) člana ekipe v slačilnico, 21.3.2.1, 21.3.3.1
- 26.2.7 nadzirati rezervne igralce v prostoru za ogrevanje in na klopi, 1.4.5, 24.2.5, 24.2,10
- 26.2.8 prinesiti štiri žoge za tekmo drugemu sodniku takoj po predstavitvi igralcev začetne postavitve in žogo za tekmo drugemu sodniku podati, 24.3.1
- 26.2.9 pomagati prvemu sodniku pri usmerjanju dela hitrih brisalcev. 23.2.2

27.	ZAPISNIKAR	
27.1	POLOŽAJ	
	Zapisnikar opravlja svoje delo sede ob zapisnikarjevi mizi nasproti prvemu sodniku, obrnjen proti njemu.	S1a, S1b, S10
27.2	PRISTOJNOSTI	
	Vodi zapisnik v skladu s Pravili igre in pri tem sodeluje z drugim sodnikom.	
	Pri svojem delu lahko uporablja sireno ali kakšno drugo zvočno napravo, s katero opozori sodnika na nepravilnosti in napake, ki so v njegovi pristojnosti.	
27.2.1	PRED TEKMO IN NIZOM zapisnikar:	
	27.2.1.1 zapiše podatke o tekmi in ekipah, vključno s priimki in številkami liberov, po veljavnih postopkih ter pridobi podpise kapetanov in trenerjev,	4.1, 5.1.1, 5.2.2, 7.3.2, 19.1.2, 19.4.2.6
	27.2.1.2 v zapisnik prepiše začetni postavitvi ekip z obrazca začetne postavitve (oziroma preveri podatke, ki so bili posredovani v elektronski obliki). Če ne dobi obrazcev začetne postavitve pravočasno, o tem takoj obvesti drugega sodnika.	5.2.3.1, 7.3.2 5.2.3.1
27.2.2	MED TEKMO zapisnikar:	
	27.2.2.1 zapisuje dosežene točke,	6.1
	27.2.2.2 nadzira zaporedje izvajanja servisa pri obeh ekipah in takoj po izvedbi servisa sporoči morebitno napako sodnikoma,	12.2
	27.2.2.3 je pooblaščen, da opazuje in označi zahteve za zamenjave igralcev s sireno (piščalko), preveri njihove številke, zapisuje zamenjave in odmore ter o tem obvešča drugega sodnika,	15.1, 15.4.1, 15.10.3.3, 24.2.6, 24.2.7
	27.2.2.4 obvesti sodnika, če postavljena zahteva po prekinitvi ni v skladu s pravili,	15.11
	27.2.2.5 obvesti sodnika o koncu niza in o doseženi osmi (8.) točki v odločilnem nizu,	6.2, 15.4.1, 18.2.2
	27.2.2.6 vpisuje ukrepe za neprimerno obnašanje in nedovoljene zahteve,	15.11.3, 16.2, 21.3
	27.2.2.7 v zapisnik zapiše druge dogodke po navodilih drugega sodnika, kot so npr. izredna zamenjava, čas za okrevanje poškodovanega igralca, podaljšane prekinitve, zunanji vplivi, novo imenovanje libera itd.	15.7, 17.1.2, 17.2, 17.3, 19.4
	27.2.2.8 kontrolira prekinitve med nizi.	18.1
27.2.3	NA KONCU TEKME zapisnikar:	
	27.2.3.1 vpiše končni izid tekme,	6.3
	27.2.3.2 v primeru protesta po predhodni odobritvi prvega sodnika napiše oziroma dovoli napisati kapetanu ekipe v igri v zapisnik izjavo o spornem dogodku,	5.1.2.1, 5.1.3.2, 23.2.4
	27.2.3.3 potem ko sam podpiše zapisnik, ga da v podpis kapetanoma ekip in sodnikoma.	5.1.3.1, 23.3.3, 24.3.3

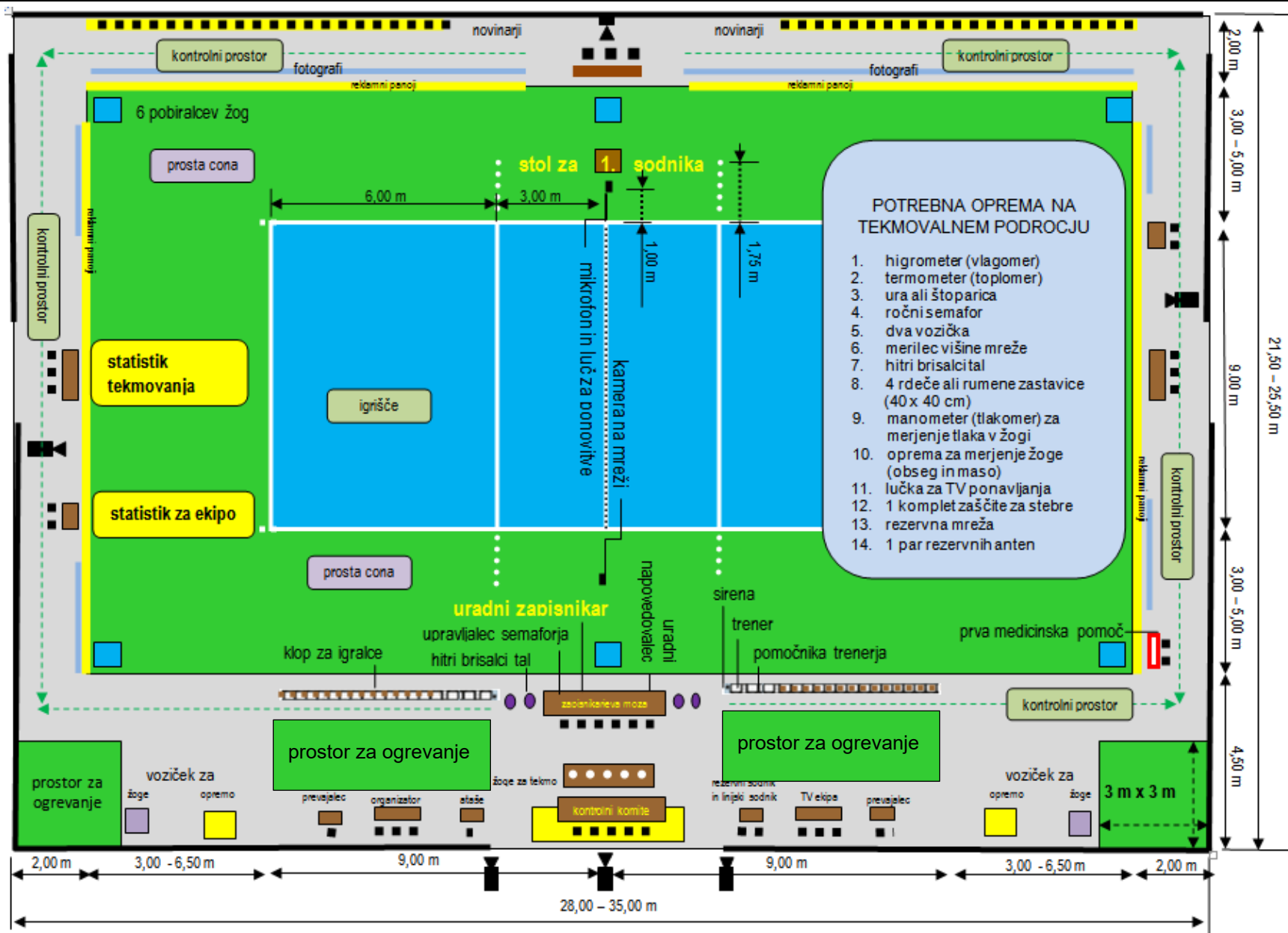
28.	POMOČNIK ZAPISNIKARJA	
28.1	POLOŽAJ	
	Pomočnik zapisnikarja opravlja svoje delo sede ob zapisnikarju za zapisnikarjevo mizo.	22.1, S1a, S1b, S10
28.2	PRISTOJNOSTI	19.3
	Pomočnik zapisnikarja vodi zapisnik za menjave libera.	
	Pomaga pri administrativnih delih zapisnikarju.	
	Če zapisnikar ni sposoben nadaljevati svojega dela, ga zamenja pomočnik zapisnikarja.	
28.2.1	PRED ZAČETKOM TEKME IN NIZA pomočnik zapisnikarja:	
	28.2.1.1 pripravi zapisnik za kontrolo libera,	
	28.2.1.2 pripravi rezervni zapisnik odbojarske tekme.	
28.2.2	MED TEKMO pomočnik zapisnikarja:	
	28.2.2.1 zapisuje podatke o vstopu in izstopu libera na igrišče in o imenovanju novega libera,	19.3.1.1, 19.4
	28.2.2.2 sodnika s sireno opozori o kakršnih koli napakah menjave libera, o vstopu in izstopu,	19.3.2
	28.2.2.3 obrača ročni semafor na zapisnikarjevi mizi,	
	28.2.2.4 spremlja in kontrolira rezultat na elektronskem semaforju,	27.2.2.1
	28.2.2.5 če je treba, pripravi rezervni zapisnik o tekmi in ga poda zapisnikarju.	27.2.1.1
28.2.3	NA KONCU TEKME pomočnik zapisnikarja:	
	28.2.3.1 podpiše zapisnik za kontrolo libera in ga odda v pregled sodnikoma,	
	28.2.3.2 podpiše zapisnik odbojarske tekme.	
	Na svetovnih in uradnih tekmovanjih FIVB, kjer uporabljajo elektronski zapisnik, pomočnik zapisnikarja sodeluje z zapisnikarjem ob zamenjavah igralcev in menjavah igralcev z liberom ter pri usmerjanju drugega sodnika k ekipi, ki zahteva prekinitev.	
29.	LINIJSKI SODNIKI	
29.1	POLOŽAJ	
	Če sta na tekmi le dva linijska sodnika, stojita na ogliščih igrišča, na desni strani najbližjega sodnika, diagonalno od 1 do 2 metra stran od oglišča.	S1a, S1b, S10
	Vsak linijski sodnik nadzira tako zadnjo kot stransko črto na svoji strani.	
	Če so na svetovnih in uradnih tekmovanjih FIVB štirje linijski sodniki, stojijo v prosti coni od 1 do 3 metre stran od vsakega oglišča igrišča, na namišljenem podaljšku črte, ki jo nadzorujejo. so obvezni štirje linijski sodniki.	S10

29.2	PRISTOJNOSTI	
29.2.1	Linijski sodniki opravljajo naloge z uporabo zastavice (40 cm x 40 cm), da pokažejo:	S12
29.2.1.1	ali je žoga »v igrišču« ali »izven igrišča«, kadar žoga pade v bližino njihovih črt,	8.3, 8.4, S12 (1, 2)
29.2.1.2	kadar se ekipa, ki sprejema, dotakne žoge, ki gre iz igrišča,	8.4, S12 (3)
29.2.1.3	dotik žoge z anteno ali prelet žoge preko mreže izven za to določenega prostora po izvedenem servisu, drugem in tretjem igranju žoge,	8.4.3, 8.4.4, 10.1.1, S5b, S12 (4)
29.2.1.4	če kdo izmed igralcev (razen igralca, ki servira) stoji izven igrišča v trenutku izvedbe servisa,	7.4, 12.4.3, S12 (4)
29.2.1.5	prestop zadnje črte igralca ob izvedbi servis,	12.4.3
29.2.1.6	vsak dotik igralca z anteno na njegovi strani igrišča med akcijo igranja z žogo ali oviranja v igri,	11.3.1, 11.4.4, S3, S12 (4)
29.2.1.7	kadar preleti žoga mrežo izven za to določenega prostora v nasprotnikovo igrišče ali če se dotakne antene.	10.1.1, S5a, S12 (4)
29.2.2	Na zahtevo prvega sodnika mora linijski sodnik ponoviti svoj znak.	
30.	URADNI ZNAKI	
30.1	SODNIŠKI ZNAKI Z ROKO	S11
	Sodniki morajo z uradnim znakom z roko takoj pokazati, zakaj so prekinili igro s piskom (vrsto napake ali namen odobrene prekinitve). Znak morajo za trenutek zadržati. Če je znak nakazan z eno roko, ta ustreza strani ekipe, ki je naredila napako oziroma postavila zahtevo.	
30.2	ZNAKI LINIJSKIH SODNIKOV Z ZASTAVICO	S12
	Linijski sodniki morajo z uradnimi znaki z zastavico nakazati vrsto storjene napake in znak za trenutek zadržati.	



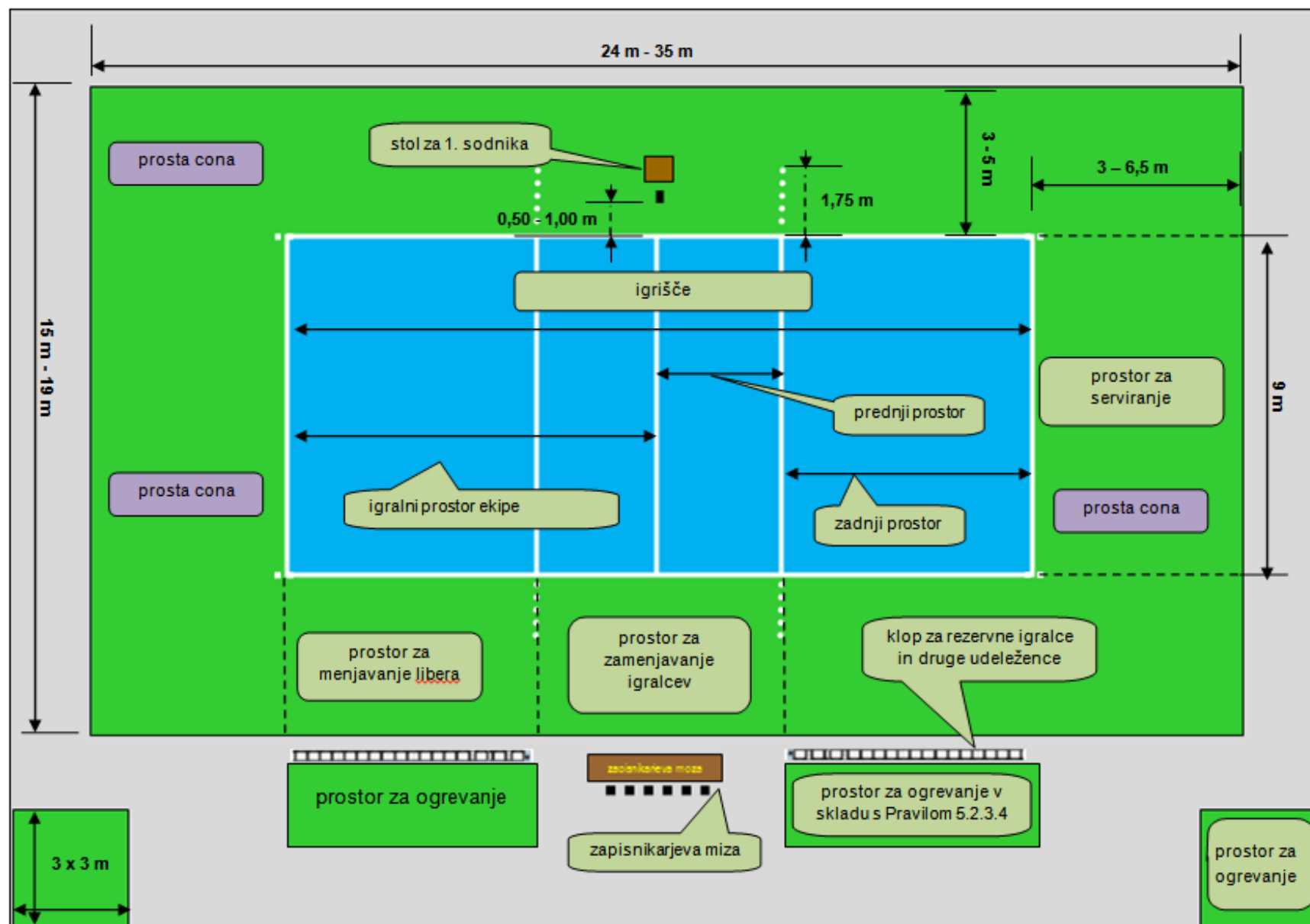
2. DEL, 3. oddelek: **SCHEME, SKICE**

TEKMOVALNO PODROČJE



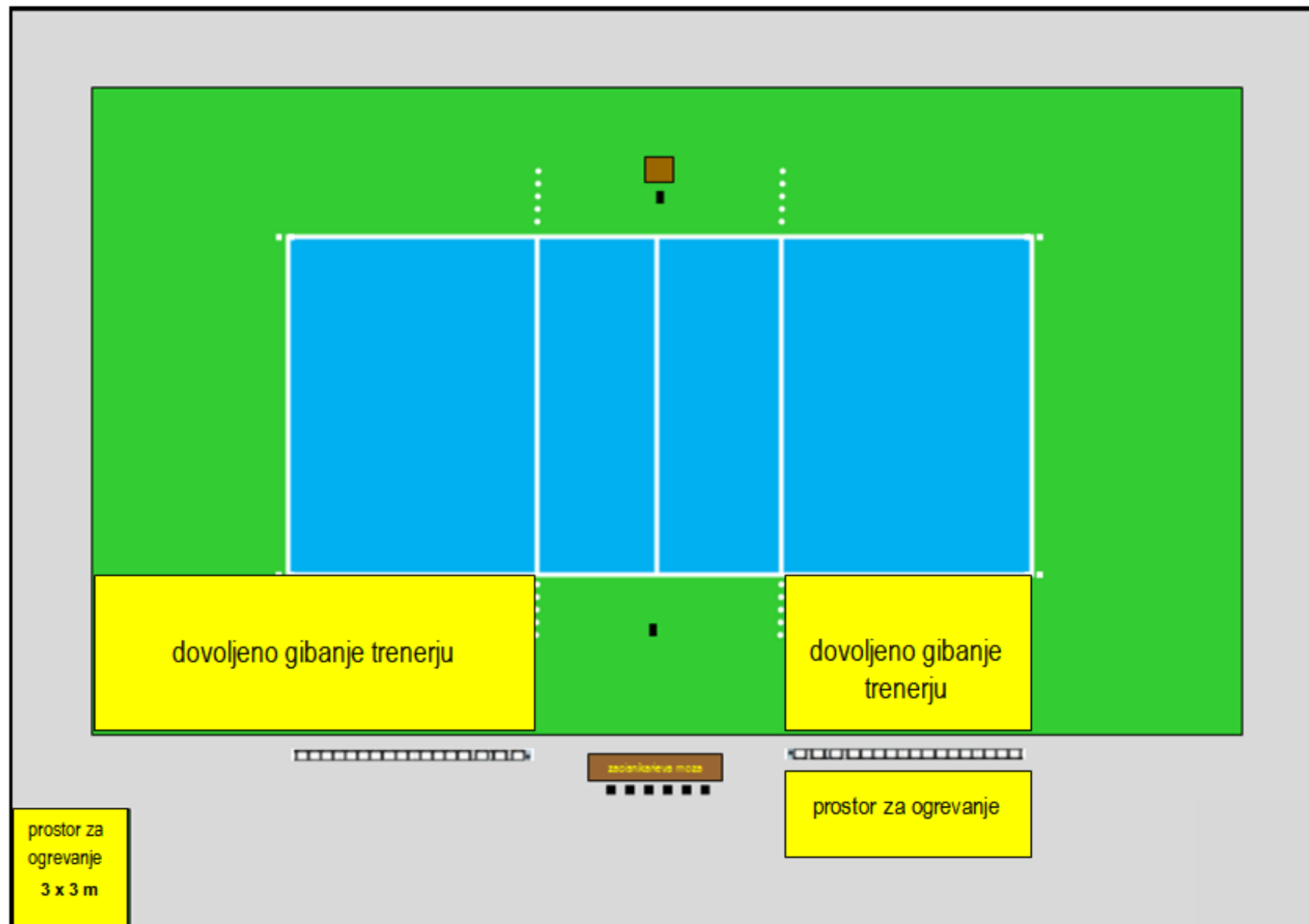
Slika 1 a Pravila: 1, 1.4.5, 4.2.1, 4.2.3.1, 15.4.2, 21.3.2.1, 21.3.3.1, 27.1, 28.1

IGRALNA POVRŠINA



Slika 1b Pravila: 1, 1.4, 1.4.2, 1.4.3, 1.4.4, 1.4.5, 4.2.1, 4.2.3.1, 15.10.1, 19.3.1.4, 19.3.2.7, 23.1, 24.1

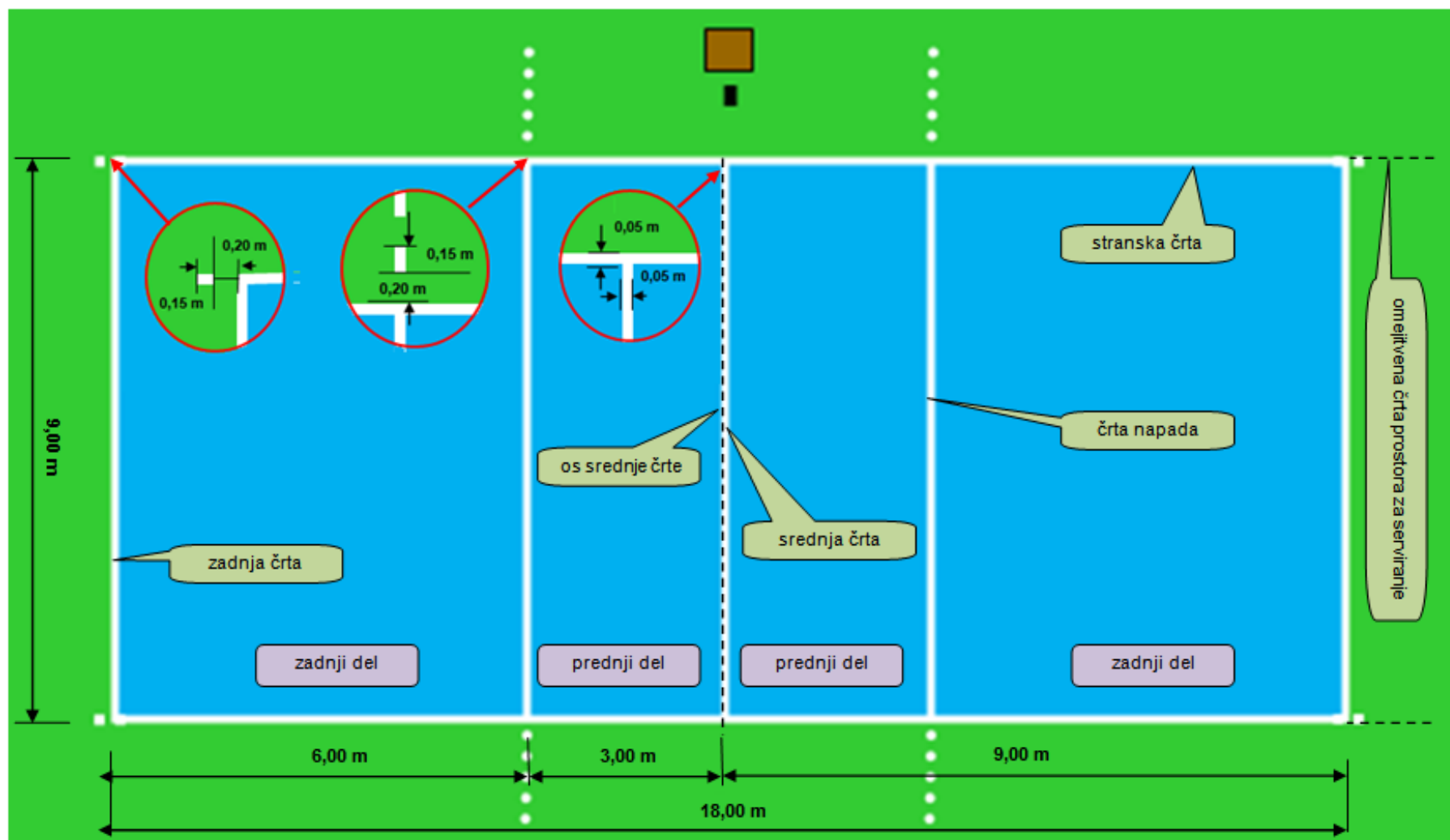
IGRALNA POVRŠINA – MOŽNOSTI PROSTOROV ZA OGREVANJE IN GIBANJA TRENERJEV



Slika 1b

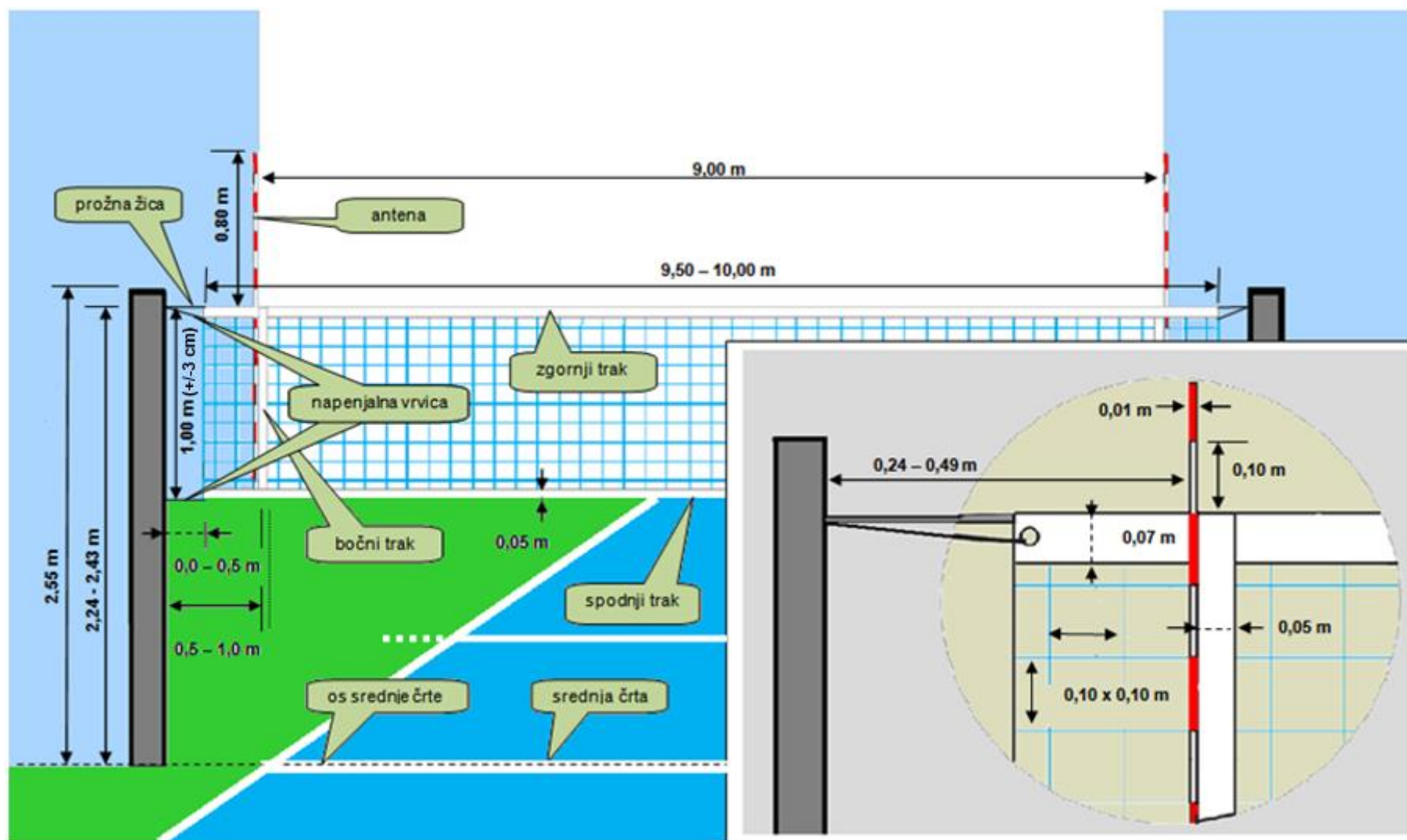
Pravili: 1.4.5, 5.2.3.4

IGRIŠČE



Slika 2 Pravila: 1.1, 1.3, 1.3.3, 1.3.4, 1.4.1

PLETENA MREŽA



Slika 3 Pravila: 2, 2.2, 2.3, 2.4, 2.5.1, 11.3.1, 11.3.2, 29.2.1.6

PRAVILNI in NEPRAVILNI POLOŽAJI IGRALCEV PREDNJE in ZADNJE VRSTE

Pravilo 7.4.3.1

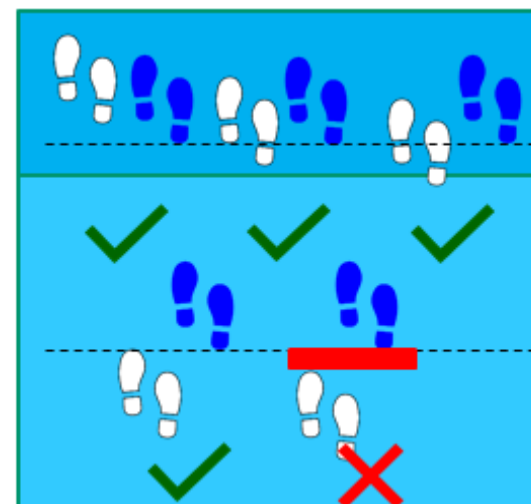
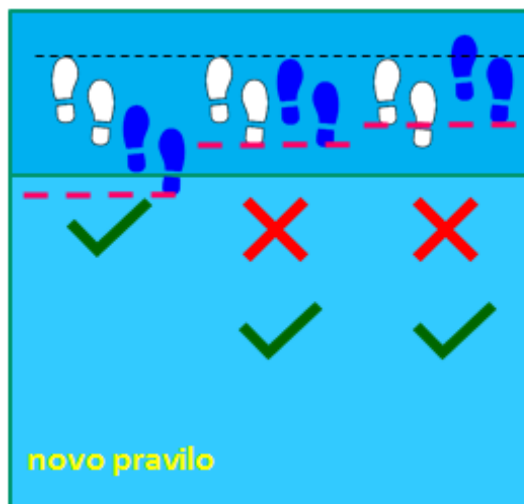
Določitev položaja igralcev prednje vrste in ustreznega igralca zadnje vrste.



igralec prednje vrste



igralec zadnje vrste



Pravilo 7.4.3.2

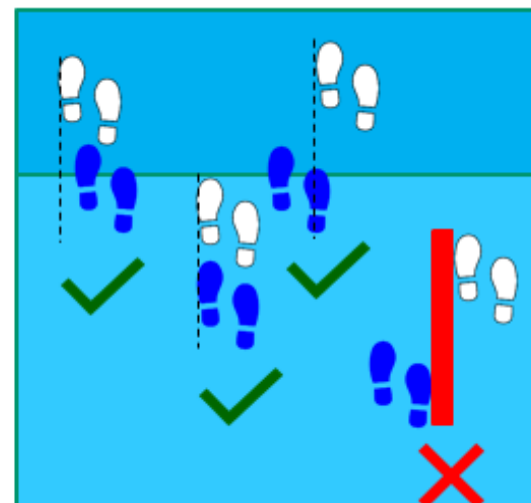
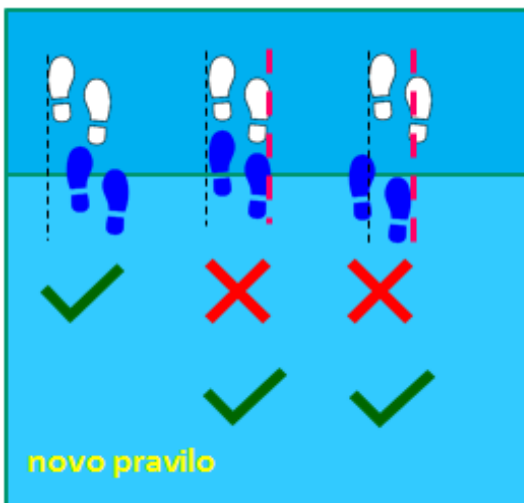
Določitev položaja igralcev iste vrste.



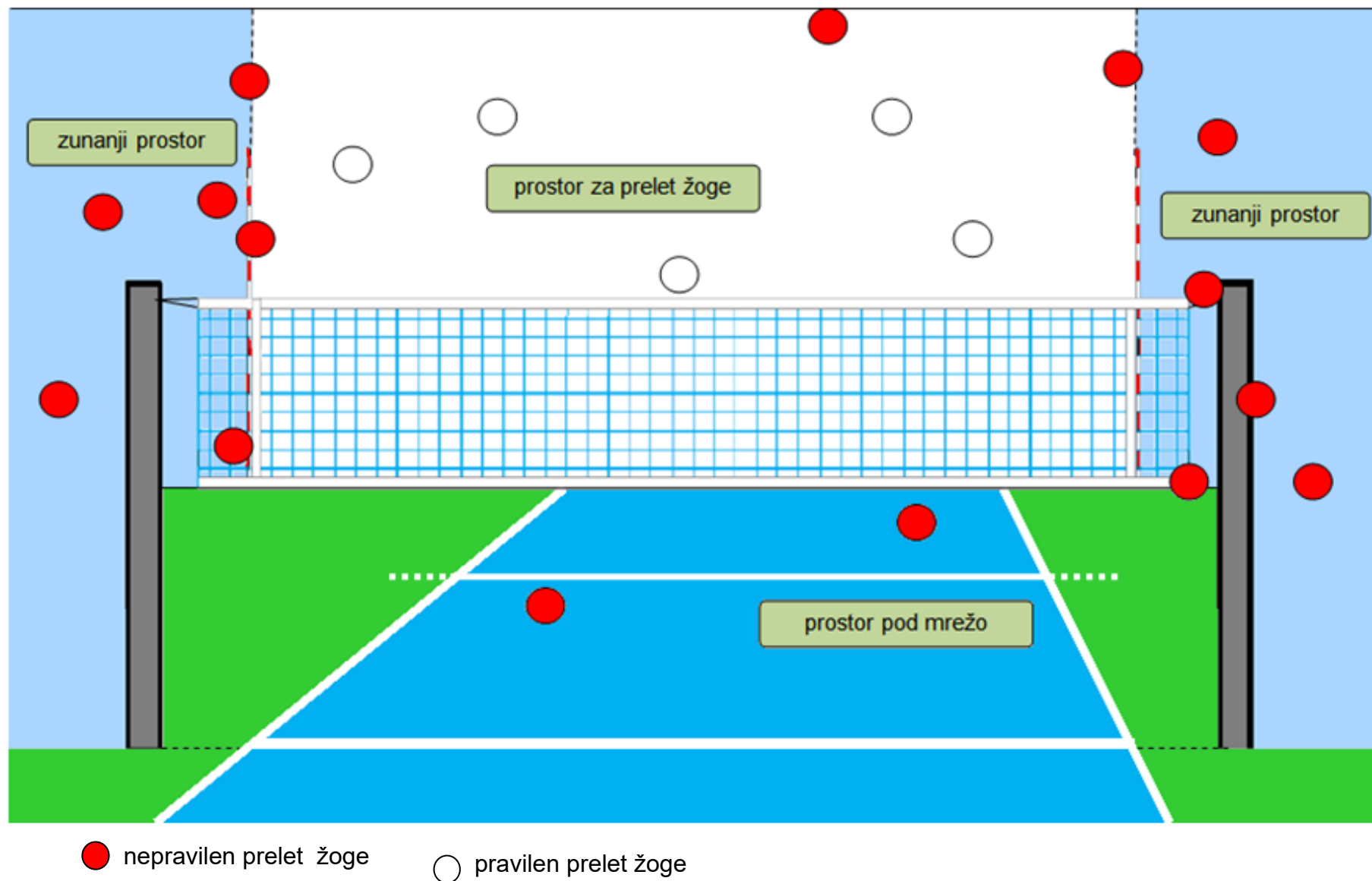
levi (desni) igralec iste vrste



srednji igralec iste vrste

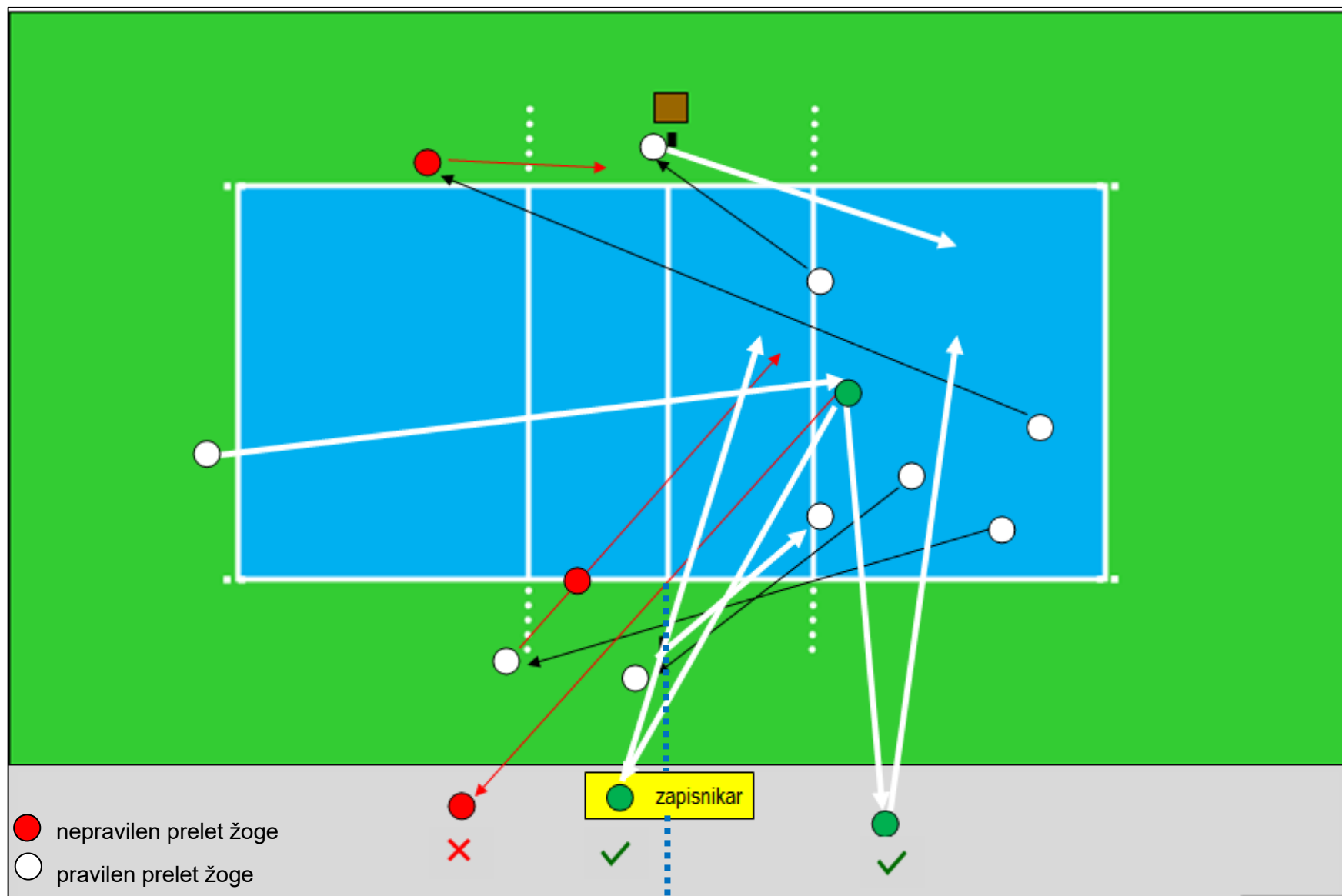


PROSTOR ZA PRELET ŽOGI PROTI NASPROTNIKOVEMU IGRIŠČU



Slika 5a Pravila: 2.4, 8.4.3, 8.4.4, 8.4.5, 10.1.1, 10.1.2.3, 10.1.3, 24.3.2.7, 29.2.1.3, 29.2.1.7

ŽOGA PRELETI NAVPIČNO RAVNINO MREŽE PROTI NASPROTNIKOVI PROSTI CONI



Slika 5 b

Pravila: 10.1.2, 10.1.2.2, 24.3.2.7

ZASLANJANJE

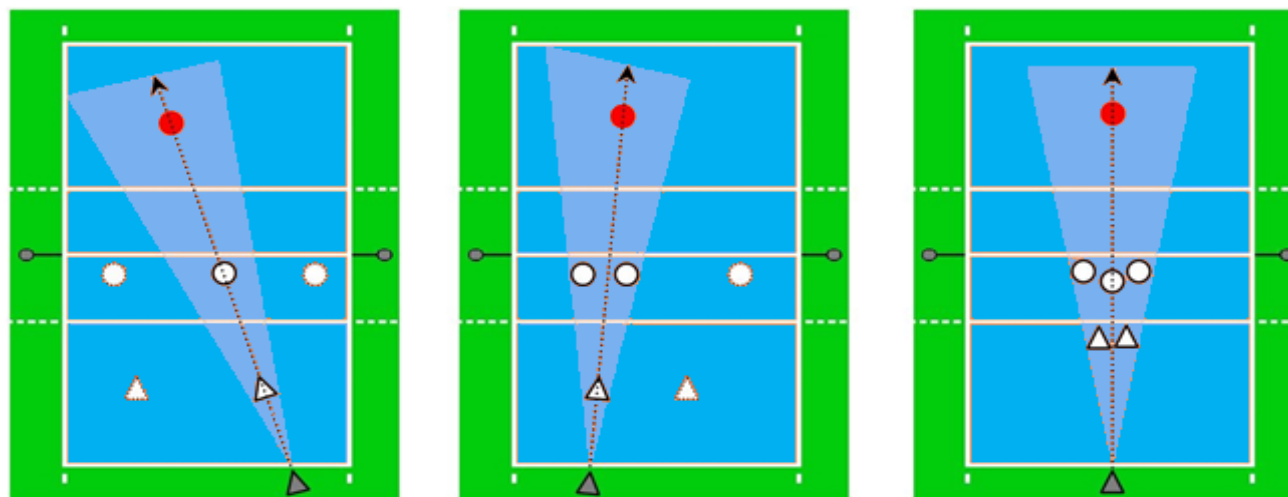
ZASLANJANJE

● žoga v preletu

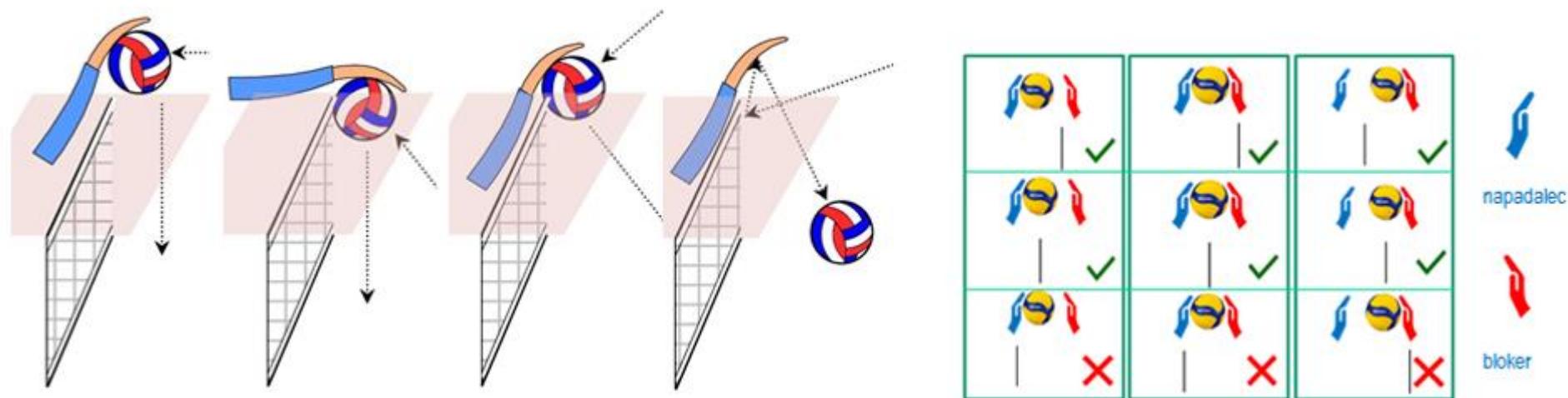
△○ igralci zaslanjajo
let žoge

Slika 6

Pravilo 12.5,
12.5.2, 23.3.2.3 a



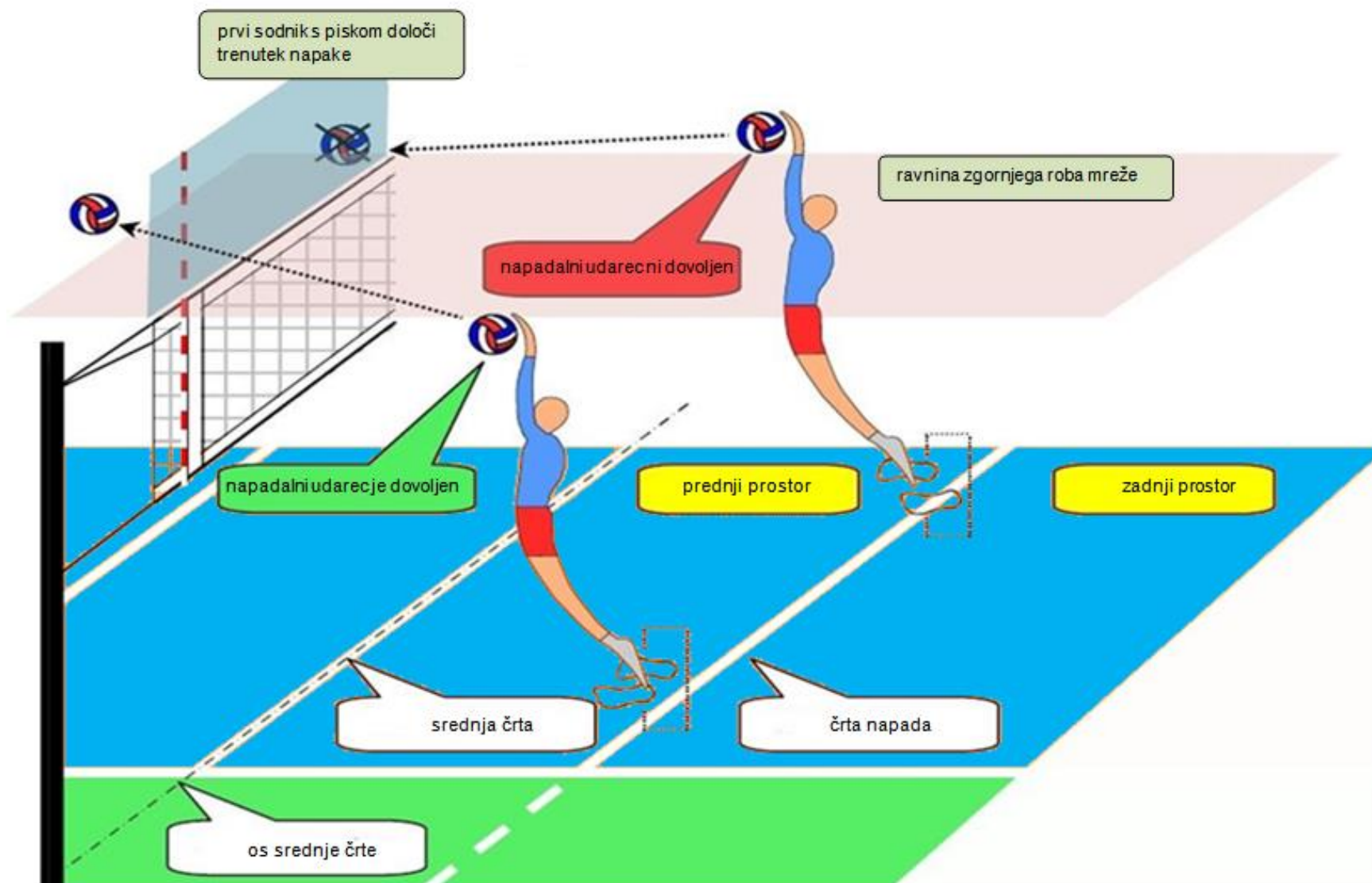
BLOKIRANJE in BLOKIRANJE V NASPROTNIKOVEM PROSTORU



Slika 7

Pravilo: 14.1.3

NAPADALNI UDAREC IGRALCA ZADNJE VRSTE



Slika 8 Pravila: 13.2.2, 13.2.3, 23.3.2.3 d, 24.3.2.4

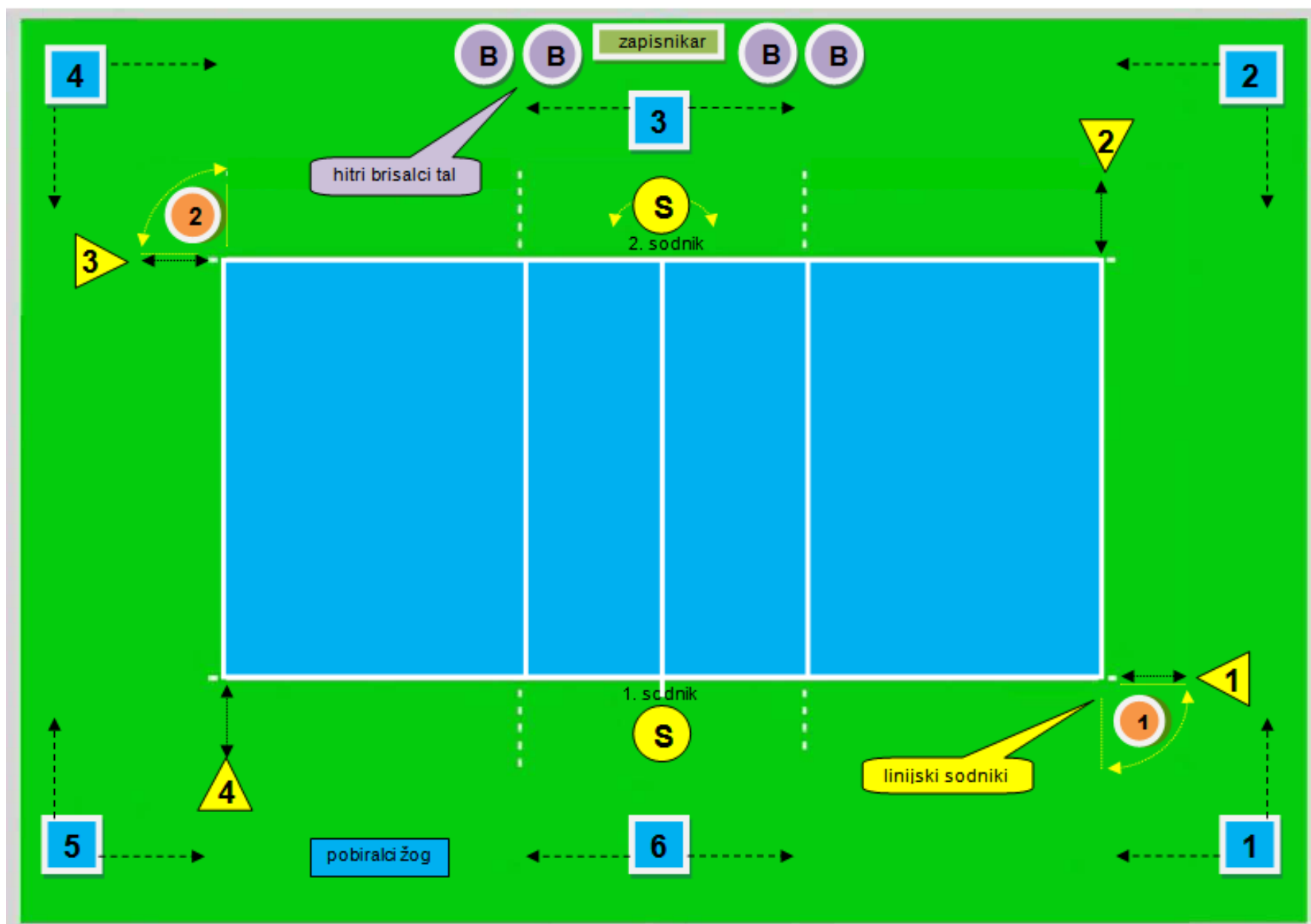
LESTVICA OPOZORIL, UKREPOV IN POSLEDIC ZA NEPRIMERNO OBNAŠANJE

KATEGORIJA	KDAJ?	KDO?	UKREP	KARTON	POSLEDICE
MANJŠI PREKRŠKI	1. stopnja	kdorkoli	opozorilo, 1 x na tekmi	ustno – brez kartona	brez posledic
	2. stopnja			rumeni 	vpis posamezniku, velja za ekipo
	ponovitev, kadarkoli		kazen	rdeči 	točka in servis za nasprotnika
NEVLJUDNO OBNAŠANJE	prvič	kdorkoli	kazen	rdeči 	točka in servis za nasprotnika
	drugič	isti igralec	izključitev	rumeni + rdeči skupaj 	zapusti igralno površino in do konca niza počaka v slačilnici
	tretjič	isti igralec	odstranitev, diskvalifikacija	rumeni + rdeči ločeno 	zapusti igralno površino in do konca tekme počaka v slačilnici
ŽALJIVO OBNAŠANJE	prvič	kdorkoli	izključitev	rumeni + rdeči skupaj 	zapusti igralno površino in do konca niza počaka v slačilnici
	drugič	isti igralec	odstranitev, diskvalifikacija	rumeni + rdeči ločeno 	zapusti igralno površino in do konca tekme počaka v slačilnici
NAPADALNO OBNAŠANJE	prvič	kdorkoli	odstranitev, diskvalifikacija	rumeni + rdeči ločeno 	zapusti igralno površino in do konca tekme počaka v slačilnici

LESTVICA OPOZORIL IN UKREPOV ZA ZAVLAČEVANJE

ZAVLAČEVANJE – za ekipo	prvič	kdorkoli	opozorilo, 1 x na tekmi	znak 26, rumeni karton 	vpis v zapisnik, brez posledic
	naslednjič	kdorkoli	kazen	znak 26, rdeči karton 	točka in servis za nasprotnika

POLOŽAJ SODNIKOV IN NJIHOVIH POMOČNIKOV



Slika 10 Pravila: 3.3, 23.1, 24.1, 27.1, 28.1, 29.1

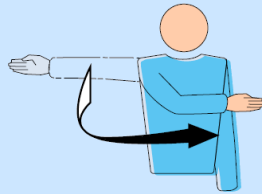
SODNIŠKI ZNAKI Z ROKO

1 2 Sodnik, ki mora znak nakazati v skladu s svojimi pristojnostmi.

1 DOVOLJENJE ZA SERVIRANJE

Pravili: 12.3, 22.2.1.1

Z roko zamahne v smeri izvedbe servisa.

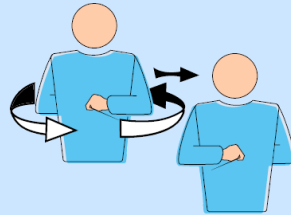


1

3 MENJAVA IGRALNEGA POLJA

Pravilo: 18.2

Lakti pokrči pred in za telesom ter jima nato zamenja položaj.



1

5 ZAMENJAVA IGRALCA

Pravila: 15.5.1, 15.5.2, 15.8

Krožni gib z lahtjo ene roke okoli druge roke.



1

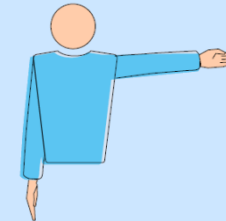
2

1 2 Sodnik, ki znak nakaže v posebnih situacijah.

2 EKIPA, KI BO SERVIRALA

Pravila: 22.2.3.1, 22.2.3.2, 22.2.3.4

Roko iztegne proti ekipi, ki bo izvedla servis.



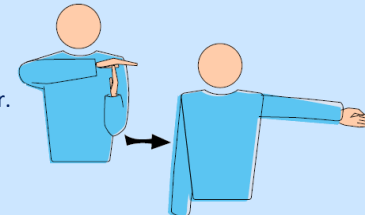
1

2

4 ODMOR

Pravilo: 15.4.1

Z dlanema oblikuje črko T in pokaže ekipo, ki je zahtevala odmor.



1

2

6 NEPRIMERNO OBNAŠANJE – OPOZORILO

Pravili: 21.1, 21.6, 23.3.2.2

Pokaže rumeni karton za opozorilo.



1

7 NEPRIMERNO OBNAŠANJE – KAZEN

Pravila: 21.3.1, 21.6, 23.3.2.2

Pokaže rdeči karton za kazen.

1



8 NEPRIMERNO OBNAŠANJE – IZKLJUČITEV

Pravila: 21.3.2, 21.6, 23.3.2.2

Pokaže rumeni in rdeči karton skupaj za izključitev.

1



9 NEPRIMERNO OBNAŠANJE – ODSTRANITEV (DISKVALIFIKACIJA)

Pravila: 21.3.3, 21.6, 23.3.2.2

Pokaže rumeni in rdeči karton ločeno za odstranitev (diskvalifikacijo).

1



10 KONEC NIZA ali TEKME

Pravili: 6.2, 6.3

Roki z odprtima dlanema prekriža na prsih.

1

2

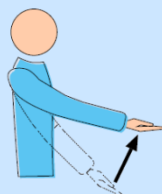


11 ŽOGA PRI SERVIRANJU NI BILA VRŽENA ALI SPUŠČENA

Pravilo: 12.4.1

Dvigne iztegnjeno roko z obrnjeno dlanjo navzgor.

1



12 ZAKASNITEV PRI SERVIRANJU

Pravilo: 12.4.4

Dvigne dlani in pokaže osem prstov.

1



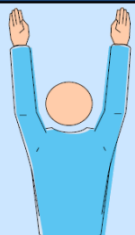
13 NAPAKA BLOKIRANJA ali ZASLANJANJA

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

Dvigne iztegnjeni roki z obrnjenima dlanema naprej.

1

2



14 POSTAVITVENA NAPAKA ali NAPAKA PRI KROŽENJU

Pravila: 7.5, 7.7, 23.3.2.3 a, 24.3.2.2

S kazalcem izvede krožni gib.

1

2



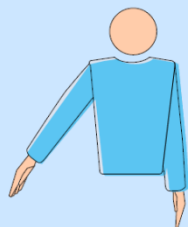
15 ŽOGA "V IGRIŠČU"

Pravilo: 8.3

Z iztegnjeno roko in dlanjo pokaže v igrišče.

1

2



16 ŽOGA "IZ IGRIŠČA"

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

Podlatti dvigne v navpični položaj z odprtima,
k telesu obrnjenima dlanema.

1

2



17 ULOVLJENA ALI VRŽENA ŽOGA

Pravila: 9.2.2, 9.3.3, 23.3.2.3 b

Počasi dvigne v komolcu pokrčeno roko z
navzgor obrnjeno dlanjo.

1



18 DVOJNI DOTIK

Pravili: 9.3.4, 23.3.2.3 b

Dvigne dva prsta.

1



19 ŠTIRJE DOTIKI

Pravili: 9.3.1, 23.3.2.3 b

Dvigne štiri prste.

1



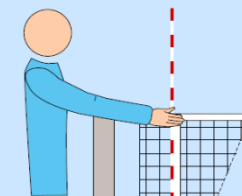
20 DOTIK IGRALCA Z MREŽO ali ŽOGA PO SERVIRANJU NE PRELETI MREŽE

Pravili: 11.4.4, 12.6.2.1

Z dlanjo pokaže na ustrezno stran
mreže.

1

2

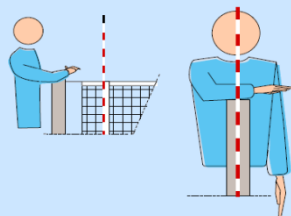


21 SEGANJE PREKO MREŽE

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

Roko položi nad mrežo z navzdol
obrnjeno dlanjo.

1



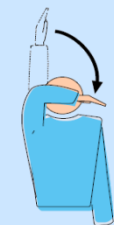
22 NAPAKA PRI NAPADALNEM UDARCU

Pravila: 13.3.3, 13.3.4, 13.3.5, 23.3.2.3 d,e, 24.3.2.4;
Pravilo: 13.3.6.

Iztegnjeno roko pokrči z odprto
dlanjo v smeri navzdol.

1

2



23 PREHOD IGRALCA V NASPROTNIKOVO IGRIŠČE ali ŽOGA PREIDE V NASPROTNIKOV PROSTOR POD MREŽO ali IGRALEC OB SERVIRANJU PRESTOPI ZADNJO ČRTO ali IGRALEC STOJI IZ IGRIŠČA V TRENUTKU SERVIRANJA

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

S kazalcem pokaže na ustrezno črto.

1

2



24 OBOJESTRANSKA NAPAKA IN PONOVITEV IGRE

Pravila: 6.1.2.2, 17.2, 22.2.3.4

Dvigne oba palca.

1



25 DOTIK Z ŽOGO

Pravili: 23.3.2.3 b, 24.2.2

Z dlanjo ene roke podrsa po prstih druge roke.

1



26 OPOZORILO IN KAZEN ZA ZAVLAČEVANJE

Pravila: 15.11.3, 16.2.2, 16.2.3, 23.3.2.2

Na zapestje druge roke položi rumeni karton za opozorilo ali rdeči karton za kazen.

1



Slika 11 **Pravilo: 30.1 – Uradni znaki z roko**

ZNAKI LINIJSKIH SODNIKOV Z ZASTAVICO

1 ŽOGA "V IGRIŠČU"

Pravili: 8.3, 29.2.1.1

Pokaže z zastavico proti tlor.

L



2 ŽOGA "IZ IGRIŠČA"

Pravili: 8.4.1, 29.2.1.1

Dvigne zastavico v zrak.

L



3 DOTIK Z ŽOGO

Pravilo: 29.2.1.2

Dvignjene zastavice se dotakne z dlanjo druge roke.

L



4 NAPAČEN PRELET ŽOGE ali DOTIK ŽOGE Z ZUNANJIM PREDMETOM ali PRESTOP KATEREGA KOLI IGRALCA V TRENUTKU IZVEDBE SERISA

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

L

Z zastavico maha nad glavo in s kazalcem pokaže na anteno ali ustrezno črto.



5 OPREDELITEV NI MOŽNA

Dlani prekriža na prsih.

L



Slika 12 Pravilo: 30.2 – Uradni znaki z zastavico

igralec

trener

športna dvorana

niz

prostor za ogrevanje

rumeni karton

kazenska točka

zamenjava igralca

zapisnikar

blok

zmaga

3. DEL: **OBRAZLOŽITVE**

sodnik

obramba

izključitev

libero

odmor

poškodba

postavljena napaka

napadalni udarec

zaslanjanje

tekma

prostor za zamenjave

linijski sodnik

žoga zastavica

TEKMOVALNI/KONTROLNI PROSTOR

Tekmovalni/kontrolni prostor je prostor (koridor) okrog igrišča in proste cone, vključujoč ves prostor do zunanjih ali zaščitnih ograd. Glej sliko 1a.

OBMOČJA NA IGRALNI POVRŠINI

Območja na igralni površini (igrišče in prosta cona) s posebnim namenom (tudi omejitvami), določena v Pravilih. Sem spadajo: prednji del igrišča, zadnji del igrišča, prostor za serviranje, prostor za zamenjave igralcev, prostor za menjave libera in prosta cona.

PROSTOR S POSBENIM NAMENOM

S Pravili določen prostor izven proste cone s posebnim namenom je **prostor za ogrevanje**.

PROSTOR POD MREŽO

Prostor pod mrežo je omejen s spodnjim robom mreže in vrvjo, s katero je mreža pritrjena na stebra, ter igralno površino.

PROSTOR ZA PRELET ŽOGE

Prostor za prelet žoge je omejen:

- z zgornjim trakom mreže,
- z antenama in njunima podaljškoma,
- s stropom.

Žoga, usmerjena v nasprotnikovo igrišče, mora preleteti skozi ta prostor.

ZUNANJI PROSTOR

Zunanji prostor je ravninski prostor mreže, omejen s prostorom za prelet žoge in prostorom pod mrežo.

PROSTOR ZA ZAMENJAVE IGRALCEV

Prostor za zamenjave igralcev je omejen s podaljškom obeh črt napada vse do zapisnikarjeve mize.

PO DOGOVORU S FIVB

Dogovor, s katerim so v posebnih primerih dovoljena odstopanja od predpisov in standardov opreme in objektov z namenom promoviranja ali testiranja novih igralnih pogojev in pravil.

STANDARDI FIVB

Tehnične specifikacije ali omejitve, predpisane s strani FIVB za proizvodnjo opreme.

NAPAKA

- a) akcija v igri v nasprotju s pravili,
- b) kakršnakoli akcija (razen akcije v igri) v nasprotju s pravili.

POIGRAVANJE

Poigravanje je kratko odbijanje žoge (običajno pred izvedbo servisa). Med drugim je lahko metanje žoge iz roke v roko.

POBIRALCI ŽOG IN HITRI BRISALCI PODA

Pobiralci žog skrbijo za visok ritem igre, kar omogočajo s hitrim vročanjem žog igralcu, ki bo serviral (sistem igre s tremi žogami). Hitri brisalci poda skrbijo za čistost in suhost tal. Igralno površino z manjšimi brisačami po potrebi pobrišejo po vsaki odigrani akciji.

OSVAJANJE TOČK

Sistem, ki omogoča doseganje točk na kakršen koli način (vsaka napaka, točka) (RALLY POINT SYSTEM).

ODMOR

Odmor je interval med nizi. Menjava polj v petem (odločilnem) nizu pri 8. doseženi točki ne predstavlja odmora.

IMENOVANJE NOVEGA LIBERA

Postopek, ko vlogo libera, ki ne more nadaljevati igre ali je označen za »nesposobnega za igro« s strani svoje ekipe, prevzame kateri koli drugi igralec (razen igralca, ki ga je libero menjal), ki ni v igrišču v trenutku imenovanja novega libera.

MENJAVA IGRALCA Z LIBEROM

Postopek, ko igralec zapusti igrišče in kateri koli libero (če jih je več kot eden) zavzame njegovo mesto. To vključuje tudi medsebojno menjavo liberov. Igralec lahko vstopi v igrišče namesto prvega ali drugega libera. Med dvema menjavama igralca z liberom mora biti zaključena akcija.

OVIRANJE

Kakršnakoli akcija, ki ustvarja prednost ali oviranje igranja nasprotnikove ekipe.

O–2 (DODATEK)

Uradni obrazec FIVB za registracijo igralcev in uradnih oseb ekipe. Predložiti ga je treba na uvodnem sestanku.

ZUNANJI PREDMET

Predmet ali oseba izven igralne površine ali blizu mejam proste cone, ki predstavljajo oviro letu žoge. Na primer: stropna osvetlitev, sodniški stolp, TV oprema, zapisnikarjeva miza, stebra mreže itd. Anteni nista zunanja predmeta, ker sta sestavni del mreže.

ZAMENJAVA IGRALCA

Postopek, ko na mesto igralca začetne postavitve vstopi drugi igralec.

PRVI DOTIK ŽOG NA STRANI EKIPE

Akcija se za prvi dotik žoge na strani ekipe šteje v štirih primerih:

1. sprejem servisa
2. sprejem napada nasprotne ekipe
3. odboj žoge od lastnega bloka
4. odboj žoge od nasprotnikovega bloka

URADNI POSTOPEK – PROTOKOL

Niz dogodkov pred začetkom tekme, vključno z žrebanjem, ogrevanjem, predstavitvijo ekip, sodnikov, ki je opisan v priročniku za posamezno tekmovanje.