



PRAVILA IGRE

**Uradna pravila odbojkarske igre
2009 – 2012**

Odobreno na
31. Kongresu FIVB 2008

Tehnična urednika: Marko SEIFRIED in dr. Marko ZADRAŽNIK
Prevedel: Marko SEIFRIED
Izdala: Zveza odbojgarskih sodnikov Slovenije, avgust 2009

CIP – Kataložni zapis o publikaciji

Narodna in univerzitetna knjižnica, Ljubljana

796.325.063

Uradna pravila odbojkarske igre 2009-2012 /

(priprava) Mednarodna odbojkarska federacija FIVB; / prevedel Marko Seifried. –

Ljubljana : Zveza odbojkarskih sodnikov Slovenije, 2009

Nova izdaja – Ljubljana: Zveza odbojkarskih sodnikov Slovenije, 2009

Prevod dela: **Rules of the game; Official volleyball rules 2009-2012**

Approved by the 31st FIVB Congress 2008

Federation internationale de volleyball, - Mednarodna odbojkarska zveza

247076864

Naslov: URADNA PRAVILA ODBOJKARSKE IGRE (nova izdaja)

Naslov izvirnika: OFFICIAL VOLLEYBALL RULES 2009-2012

Federation Internationale de Volleyball

Published by FIVB in 2009

**Design, illustrations and layout © Valgerdur G. Halldorsdottir, FÍT/Fabrikan
ads&design**

**Vse pravice pridržane. Reprodukcijska po delih in v celoti ni dovoljena brez pisnega dovoljenja
izdajatelja.**

Tehnična urednika: Marko SEIFRIED in dr. Marko ZADRAŽNIK

Prevedel: Marko SEIFRIED

Izdala: Zveza odbojkarskih sodnikov Slovenije

Naklada: 350

Ljubljana, avgust 2009

Copyright © ZVEZA ODBOJKARSKIH SODNIKOV SLOVENIJE



PRAVILA IGRE

URADNA PRAVILA ODBOJKARSKE IGRE

2009 - 2012

KAZALO

PRAVILA ODBOJKARSKE IGRE 2009 - 2012	8
---	----------

Filozofija pravil igre in sojenje	8
--	----------

<i>I. POGLAVJE - IGRIŠČE IN OPREMA</i>	<i>12</i>
---	------------------

1. IGRALNO PODROČJE	12
1.1 DIMENZIJE	12
1.2 IGRALNA POVRŠINA	12
1.3 ČRTE NA IGRIŠČU	12
1.3.3 SREDNJA ČRTA	12
1.3.4 ČRTA NAPADA	13
1.4 DELI IN PROSTORI NA IGRALNEM PODROČJU	13
1.4.1 PREDNJI DEL	13
1.4.2 PROSTOR ZA SERVIS	13
1.4.3 PROSTOR ZA MENJAVE	13
1.4.4 PROSTOR ZA MENJAVO LIBERA	13
1.4.5 PROSTOR ZA OGREVANJE	13
1.4.6 KAZENSKI PROSTOR	13
1.5 TEMPERATURA	14
1.6 RAZSVETLJAVA	14
2. MREŽA IN DROGOVI	14
2.1 VIŠINA MREŽE	14
2.2 ZGRADBA MREŽE	14
2.3 STRANSKA TRAKOVA	14
2.4 ANTENI	15
2.5 DROGOVI	15
2.6 DODATNA OPREMA	15
3. ŽOGA	15
3.1 KARAKTERISTIKE	15
3.2 POENOTENJE ŽOG	16
3.3 UPORABA TREH ŽOG	16
4. EKIPE	17
4.1 SESTAVA EKIPE	17
4.2 PROSTOR ZA EKIPO	17
4.3 OPREMA IGRALCEV	17
4.4 ZAMENJAVA OPREME	18
4.5 PREPOVEDANI PREDMETI	18
5. VODJE EKIP	18
5.1 KAPETAN	19
5.2 TRENER	19
5.3 POMOČNIK TRENERJA	20

3. POGLAVJE - POTEK IGRE 21

6. OSVOJITI TOČKO, ZMAGATI V NIZU IN NA TEKMI	21
6.1 OSVOJITEV TOČKE	21
6.1.1 TOČKA	21
6.1.2 NAPAKĚ	21
6.1.3 IGRA IN ZAKLJUČENA IGRA	21
6.2 ZMAGA V NIZU	21
6.3 ZMAGA NA TEKMI	21
6.4 IZOSTANEK IN NEPOPOLNA EKIPA	22
7. PRIPRAVA TEKME	22
7.1 ŽREB	22
7.2 OGREVANJE EKIP	22
7.3 ZAČETNA POSTAVA EKIPE	22
7.4 POSTAVITEV IGRALCEV	23
7.5 NAPAKE PRI POSTAVITVI IGRALCEV	24
7.6 KROŽENJE IGRALCEV	24
7.7 NAPAKA PRI KROŽENJU	24
8. STANJA V IGRI	26
8.1 ŽOGA V IGRI	26
8.2 ŽOGA IZ IGRE	26
8.3 ŽOGA "V IGRIŠČU"	26
8.4 ŽOGA "IZ IGRIŠČA"	26
9. ODBOJ ŽOGE	26
9.1 ODBOJI NA STRANI EKIPE	27
9.1.1 ZAPOREDNI DOTIKI	27
9.1.2 ISTOČASNI DOTIKI	27
9.1.3 POMOČ PRI ODBOJU	27
9.2 ZNAČILNOSTI ODBOJA	27
9.3 NAPAKE PRI ODBIJANJU ŽOGE	28
10. ŽOGA PRI MREŽI	28
10.1 ŽOGA PREČKA MREŽO	28
10.2 ŽOGA SE DOTAKNE MREŽE	29
10.3 ŽOGA V MREŽI	29
11. IGRALEC PRI MREŽI	29
11.1 SEGANJE PREKO MREŽE	29
11.2 PREHOD POD MREŽO	29
11.3 DOTIK MREŽE	29
11.4 NAPAKE IGRALCA PRI MREŽI	30
12. SERVIS	30
12.1 PRVI SERVIS V NIZU	30
12.2 ZAPOREDJE IZVAJANJA SERVISA	30
12.3 DOVOLJENJE ZA SERVIS	31
12.4 IZVEDBA SERVISA	31
12.5 ZASLON	31
12.6 NAPAKE PRI SERVISU	31
12.6.1 NAPAKE PRI IZVEDBI SERVISA	31
12.6.2 NAPAKE PO IZVEDBI SERVISA	32
12.7 NAPAKE PO IZVEDBI SERVISA IN PRI POSTAVITVI IGRALCEV	32
13. NAPADALNI UDAREC	32
13.1 ZNAČILNOSTI NAPADALNEGA UDARCA	32
13.2 OMEJITVE PRI NAPADALNEM UDARCU	32
13.3 NAPAKE PRI NAPADALNEM UDARCU	33
14. BLOK	33
14.1 BLOKIRANJE	33

14.2	DOTIKI Z ŽOGO V BLOKU	34
14.3	BLOK V NASPROTNIKOVEM PROSTORU	34
14.4	BLOK IN DOTIKI Z ŽOGO	34
14.5	BLOKIRANJE SERVISA	34
14.6	NAPAKE PRI BLOKIRANJU	34

5. POGLAVJE - PREKINITVE, ODMORI IN ZAVLAČEVANJE35

15.	REDNE PREKINITVE IGRE	35
15.1	ŠTEVILO REDNIH PREKINITEV	35
15.2	ZAHTEVA ZA REDNO PREKINITEV IGRE	35
15.3	ZAPOREDJE PREKINITEV	35
15.4	ODMOR IN TEHNIČNI ODMOR	35
15.5	MENJAVA IGRALCEV	36
15.6	OMEJITVE PRI MENJAVAH	36
15.7	IZREDNA MENJAVA	36
15.8	MENJAVA PO IZKLJUČITVI IGRALCA	36
15.9	NEVELJAVNA MENJAVA	36
15.10	POSTOPEK MENJAVE IGRALCEV	37
15.11	NEDOVOLJENE ZAhteVE	37
16.	ZAVLAČEVANJA MED TEKMO	38
16.1	VRSTE ZAVLAČEVANJ	38
16.2	KAZNI PRI ZAVLAČEVANJU	38
17.	IZREDNE PREKINITVE IGRE	38
17.1	POŠKODBA	38
17.2	MOTNJE OD ZUNAJ	39
17.3	DOLGOTRAJNE PREKINITVE	39
18.	ODMORI MED NIZI IN ZAMENJAVE POLJA	39
18.1	ODMORI MED NIZI	39
18.2	ZAMENJAVA POLJA	39
19.	LIBERO	40
19.1	DOLOČITEV LIBERA	40
19.2	OPREMA	40
19.3	AKCIJE LIBERA V IGRI	40
20.	ZAHTEVANO OBNAŠANJE	42
20.1	ŠPORTNO OBNAŠANJE	42
20.2	FAIR-PLAY (POŠTENA IGRA)	42
21.	NEPRIMERNO OBNAŠANJE IN KAZNI	42
21.1	MANJŠE KRŠITVE PRAVIL OBNAŠANJA	42
21.2	KRŠITVE, KI SE KAZNUJEJO	42
21.3	LESTVICA KAZNI	43
21.3.1	KAZEN	43
21.3.2	IZKLJUČITEV	43
21.3.3	DISKVALIFIKACIJA	43
21.4	UPORABA KAZNI	43
21.5	NEPRIMERNO OBNAŠANJE PRED IN MED NIZI	44
21.6	ZNAKI ZA KAZNOVANJE	44
22.	SODNIŠKI ZBOR IN SOJENJE	46
22.1	SESTAVA	46
22.2	POSTOPKI	46
23.	PRVI SODNIK	47
23.1	POLOŽAJ	47
23.2	PRISTOJNOSTI	47

23.3	DOLŽNOSTI	48
24.	DRUGI SODNIK	48
24.1	POLOŽAJ	48
24.2	PRISTOJNOSTI	49
24.3	DOLŽNOSTI	49
25.	ZAPISNIKAR	50
25.1	POLOŽAJ	50
25.2	DOLŽNOSTI	50
26.	POMOČNIK ZAPISNIKARJA	51
26.1	POLOŽAJ	51
27.	LINIJSKI SODNIKI	52
27.1	POLOŽAJ	52
27.2	DOLŽNOSTI	52
28.	URADNI ZNAKI	53
28.1	SODNIŠKI ZNAKI Z ROKO	53
28.2	ZNAKI Z ZASTAVICO LINIJSKIH SODNIKOV	53
SLIKE		56
	TEKMOVALNO PODROČJE	56
	IGRALNA POVRŠINA	57
	IGRIŠČE	58
	MREŽA	59
	POLOŽAJ IGRALCEV	60
	ŽOGA PREČKA NAVPIČNO RAVNINO MREŽE PROTI NASPROTNEMU POLJU	61
	ŽOGA PREČKA NAVPIČNO RAVNINO MREŽE PROTI NASPROTNI PROSTI CONI	62
	KOLEKTIVNI BLOK	63
	ZAKLJUČEN BLOK	63
	NAPAD IGRALCA ZADNJE LINIJE	64
	LESTVICA SANKCIJ ZA NEŠPORTNO OBNAŠANJE	65
	LESTVICA SANKCIJ ZA ZAVLAČEVANJE	65
	POLOŽAJ SODNIKOV IN NJIHOVIH POMOČNIKOV	66
SODNIŠKI ZNAKI		67
DEFINICIJE		77



ZNAČILNOSTI 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, ter preprečiti, da bi padla na tla na lastni strani igrišča. Vsaka ekipa se lahko trikrat dotakne žoge preden jo vrne na nasprotno stran (poleg dotika pri blokiranju).

Igro začnemo s servisom. Igralec z njim pošlje žogo preko mreže v nasprotnikovo igralno polje. Igra se nadaljuje dokler se žoga ne dotakne tal igrišča, pade izven igrišča ali je ekipi ne uspe pravilno odbiti.

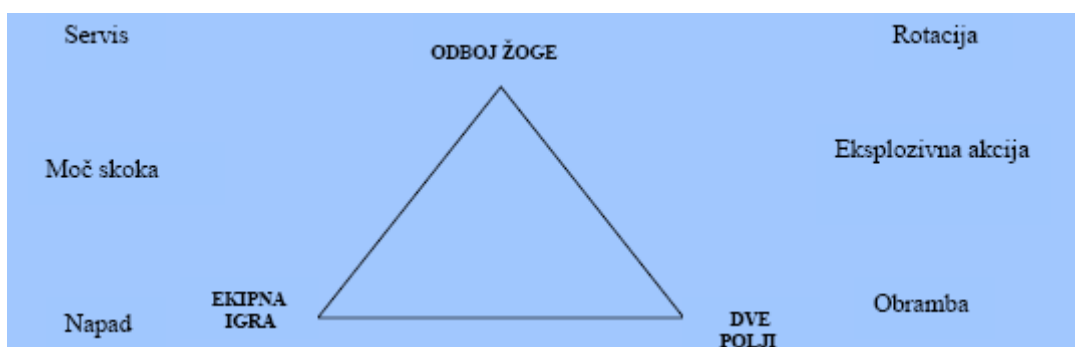
V odbojki, ekipa, ki dobi igro tudi osvoji točko (Rally Point System). Kadar ekipa, ki servis sprejema, dobi igro, osvoji tudi točko in pravico do servisa. Igralci te ekipe pa zakrožijo za eno mesto v smeri urnega kazalca.

1. DEL

Filozofija pravil igre in sojenje

Uvod

Odbojka je eden izmed najuspešnejših in najpopularnejših tekmovalnih športov na svetu. Igra je **hitra, vznemirljiva** in z **eksplozivnimi** akcijami. Odbojka združuje nekaj pomembnih elementov, ki delujoči skupaj naredijo to športno igro edinstveno med športi, ki se igrajo po sistemu borbe za točko (rally games):



V zadnjih letih je FIVB naredil velik napredek v prilagajanju igre sodobni publiki.

Ta tekst je namenjen ljubiteljem odbojke, in sicer igralcem, trenerjem, sodnikom, gledalcem in komentatorjem z namenom:

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

V tem uvodu želimo poudariti predvsem, da je odbojka tekmovalni šport in šele nato pokazati kvalitete uspešnega sodnika.

Odbojka je tekmovalni šport

Tekmovanje izvleče skrite moči. Pokaže maksimalne sposobnosti, duh, ustvarjalnost in estetiko. Pravila so sestavljena tako, da omogočijo vse te kvalitete. Z nekaj izjemami, odbojka dovoli vsem igralcem, da igrajo na mreži in napadajo kot tudi v zadnjem delu igrišča, da se branijo in servirajo.

William Morgan, izumitelj odbojke, bi jo še sedaj prepoznal, ker je igra skozi leta zadržala nekatere specifične in bistvene elemente. Nekatere od teh elementov odbojka deli z ostalimi igrami, kjer se koristi mreža ali žoga ali lopar, in sicer:

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

Vseeno pa je odbojka edinstvena med igrami na mreži in zahteva, da je žoga nenehno ali ves čas v zraku – »leteča žoga«. Vsaki ekipi dovoljuje določeno število odbojev žoge med igralci ekipe preden žogo vrnejo nasprotniku.

Z uvedbo specialnega igralca za obrambo »libera« je igra napredovala v smislu dolžine borbe igralcev za točko in uvajanjem več faz v igro. Sprememba pravila o servisu pa je privedla do tega, da servis ni samo akcija pošiljanja žoge v igro, temveč tudi orožje za napad.

Princip rotiranja je uveden zaradi ustvarjanja vsestranskega športnika. Pravila o postavitvi igralca 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 publiko in televizijske gledalce.

Videz odbojke se s tem izboljšuje.

Tako kot se igra razvija, ni dvoma, da se bo spremenila v še boljšo in hitrejšo igro.

Sodnik v tem okviru

Dober sodnik je pošten in dosleden in mora biti:

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

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

Sodnik to doseže:

- z **natančnostjo pri odločitvah**,
- z **razumevanjem zakaj je pravilo napisano**,
- če deluje kot **učinkovit organizator**,
- če dovoli akcijam, da tečejo in jih **usmerja** k koncu,
- če je **vzgojitelj**, ko koristi pravila za kaznovanje nepoštenih potez ali opomni za nevljudnost,
- če **podpira** igro s tem, da **dovoli atraktivne akcije** in dovoli da delajo igralci to kar najboljše znajo - da **zabavajo** publiko.

Na koncu lahko tudi rečemo, da bo dober sodnik uporabil ta pravila tako, da vsi udeleženci tekmovanja pridobijo **nove** izkušnje.

Tisti, ki ste prebrali vse napisano, smatrajte Pravila kot trenutno stanje razvoja veličastne igre, vendar upoštevajte, da je teh nekaj odstavkov teksta enako pomembnih za vašo in njihovo vlogo v športu.



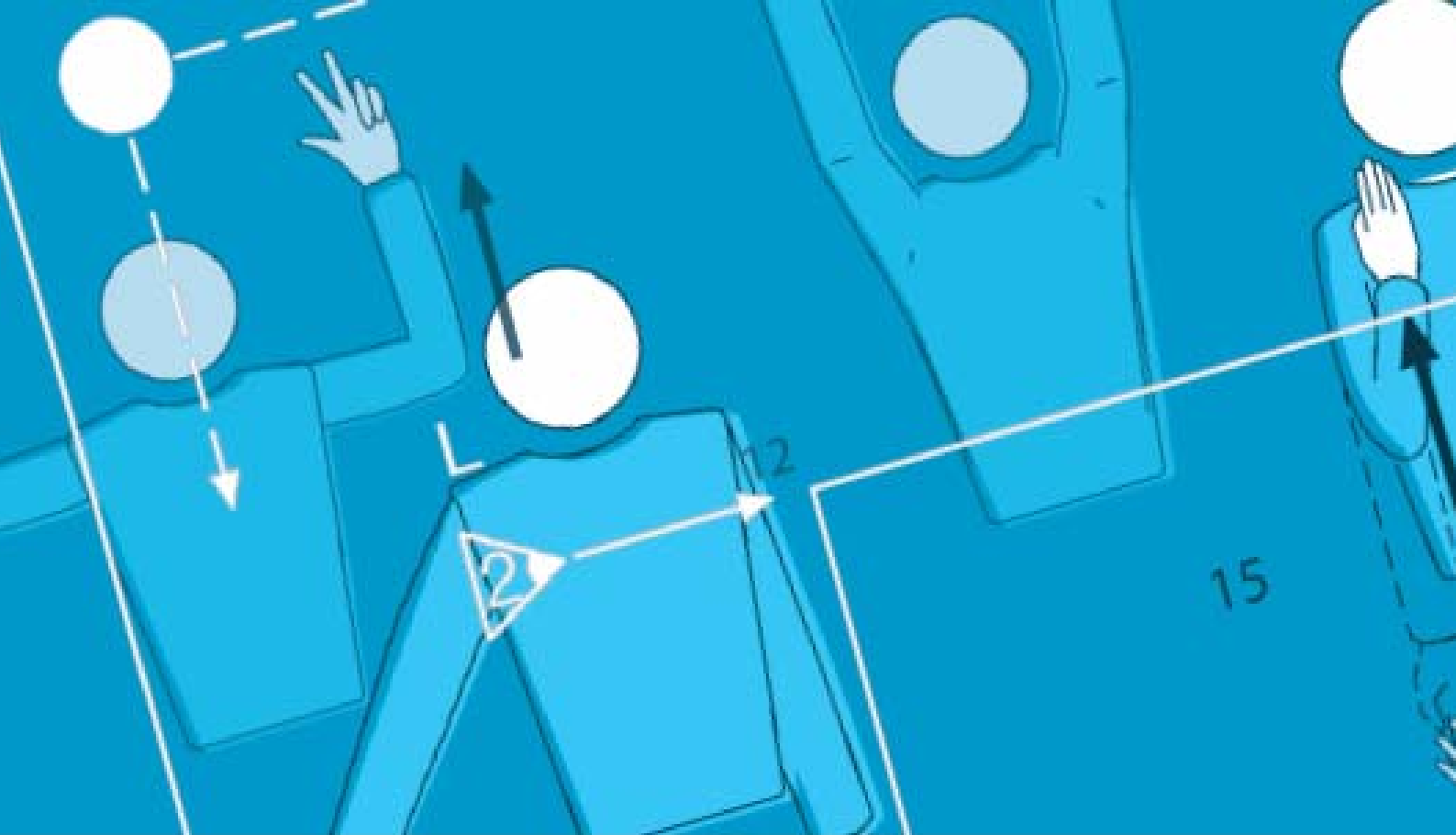
Pridružite se!



Naj žoga leti!

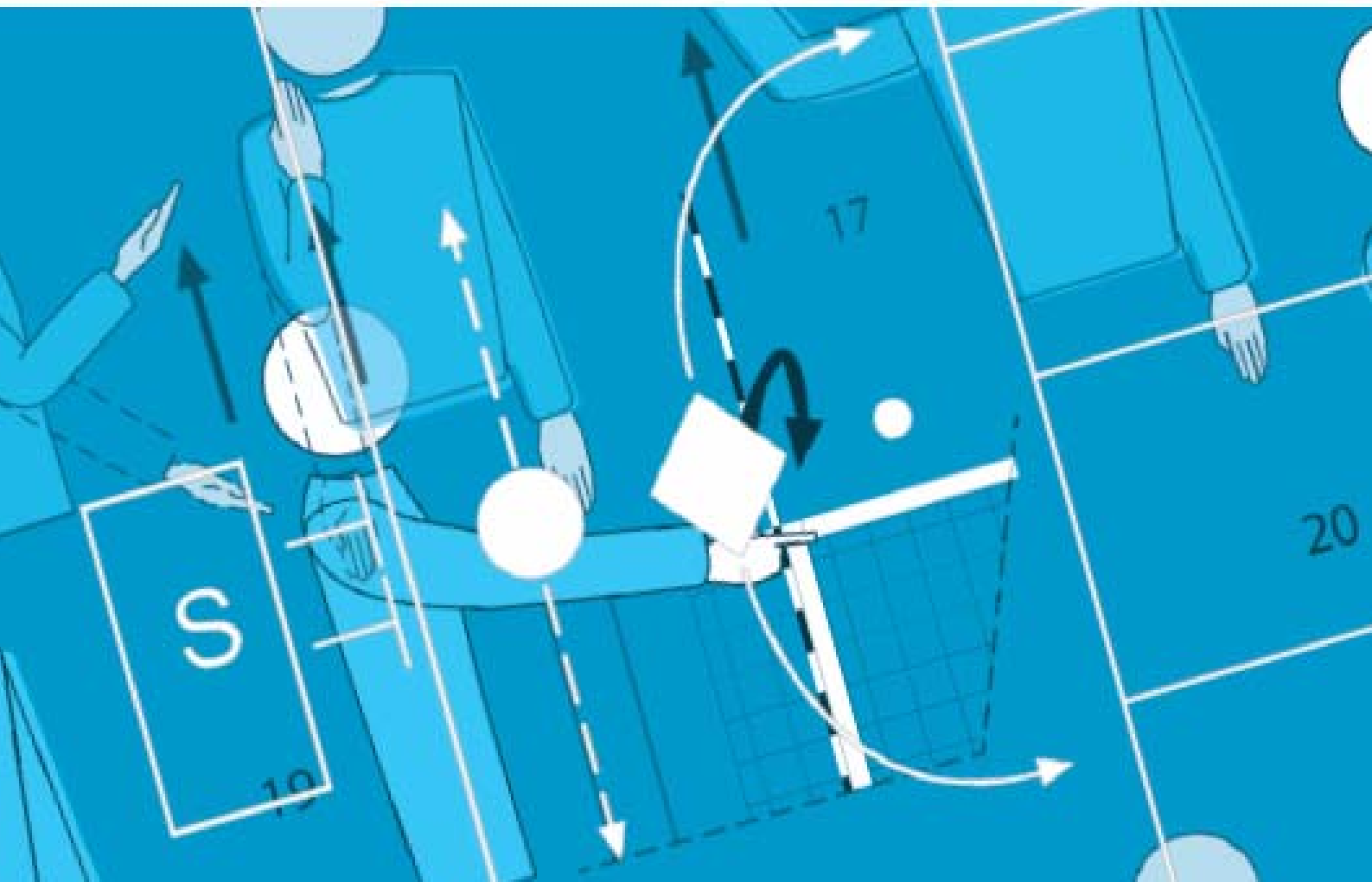


BELEŽKE



2. DEL

POGLAVJE 1 IGRIŠČE IN OPREMA



1. IGRALNO PODROČJE

Igralno področje obsega igrišče in prosto cono. Igralno področje mora biti ravno in simetrično.

1.1
Slika 1a, 1b

1.1 DIMENZIJE

Igrišče ima obliko pravokotnika v izmeri 18 m x 9 m in je obkroženo s simetrično pravokotno prosto cono, ki je široka najmanj 3 m.

Slika 2

Prostor nad igralnim področjem mora biti prost in brez kakršnekoli ovire. V višino mora meriti najmanj 7 m.

Na svetovnih tekmovanjih FIVB mora meriti prosta cona najmanj 5 m od stranskih črt in 8 metrov od zadnjih črt. Prostor nad igralnim področjem mora biti visok vsaj 12,5 metra.

1.2 IGRALNA POVRŠINA

1.2.1 Igralna površina mora biti ravna, vodoravna in iz enakega materiala. Ravno tako ne sme predstavljati nevarnosti, da bi se igralec poškodoval. Prepovedano je igrati na hrapavih ali spolzkih površinah.

Na svetovnih in uradnih tekmovanjih FIVB je dovoljena le lesena ali sintetična površina. Vsako površino mora predhodno odobriti FIVB.

1.2.2 Na pokritih igriščih mora biti površina igrišča svetle barve.

Na svetovnih in uradnih tekmovanjih FIVB je za črte obvezna bela barva. Drugačne in različne barve mora biti površina igrišča in prosta cona okoli igrišča.

1.1, 1.3

1.2.3 Na zunanjih igriščih je dovoljen nagib 5 mm na meter za odtekanje vode. Črte iz trdih materialov so prepovedane na igriščih.

1.3

1.3 ČRTE NA IGRIŠČU

Slika 2

1.3.1 Vse črte so široke 5 cm. Biti morajo svetle in drugačne barve kot tla in vse druge črte.

1.2.2

1.3.2 MEJNE ČRTE

Igrišče označujeta dve stranski in dve zadnji črti. Tako stranske kot zadnje so narisane znotraj dimenzij igrišča.

1.1

1.3.3 SREDNJA ČRTA

Slika 2

Os srednje črte deli igrišče na dve enaki polji velikosti 9 x 9 metrov, vendar se smatra da črta s celotno širino pripada enako k obema poljema igrišča. Ta črta poteka pod mrežo od ene do druge stranske črte.

- 1.3.4 **ČRTA NAPADA** 1.3.3, 1.4.1
Na vsaki polovici igrišča je narisana črta napada 3 m od osi srednje črte in označuje sprednji del igrišča.
- Slika 2
- Na svetovnih in uradnih tekmovanjih FIVB je napadalna črta 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. "Črta omejevanja za trenerja" (narisana s prekinjenimi črtami vzporedno bočni črti igrišča, v oddaljenosti 1,75 m, in sega od črte napada do zadnje črte igrišča), ki označuje omejitev gibanja trenerja, je sestavljena iz črt dolžine 15 cm narisanih v razmaku 20 cm.
- 1.4 DELI IN PROSTORI NA IGRALNEM PODROČJU** Slika 1b, 2
- 1.4.1 **PREDNJI DEL** Slika 2
Prednji del vsake polovice igrišča omejuje os srednje črte in zunanji rob črte napada. 1.3., 1.3.4
- Za prednji del velja, da se razteza neomejeno preko stranskih črt do konca proste cone. 1.1, 1.3.2
- 1.4.2 **PROSTOR ZA SERVIS**
Prostor za servis je 9 metrov 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 servis. 1.3.2, Slika 1b
- Od zadnje črte sega prostor za servis do konca proste cone. 1.1
- 1.4.3 **PROSTOR ZA MENJAVE**
Prostor za menjave je omejen s podaljškom obeh črt napada vse do zapisnikarjeve mize. 1.3.4, Slika 1b
- 1.4.4 **PROSTOR ZA MENJAVO LIBERA**
Prostor za menjavo libera je del proste cone ob klopi za rezervne igralce, omejen od podaljška črte napada do zadnje črte igrišča. 19.3.2.4, Slika 1b
- 1.4.5 **PROSTOR ZA OGREVANJE** Slika 1a, 1b
Na svetovnih in uradnih tekmovanjih FIVB sta prostora za ogrevanje, v izmeri 3 x 3 m, narisana izven proste cone v vogalih na strani klopi za rezervne igralce.
- 1.4.6 **KAZENSKI PROSTOR** Slika 1a, 1b
Kazenski prostor, v izmeri 1 x 1, je narisani v kontrolni coni, izven podaljška zadnje črte igrišča. Označen je z rdečo črto širine 5 cm in opremljen z dvema stoloma.

1.5 TEMPERATURA

Temperatura ne sme biti nižja od 10 °C (50 °F).

Na svetovnih in uradnih tekmovanjih FIVB najvišja temperatura ne sme presegati 25 °C (77 °F), najnižja pa ne sme pasti pod 16 °C (61 °F).

1.6 RAZSVETLJAVA

1

Na svetovnih in uradnih tekmovanjih FIVB mora biti osvetljenost igralnega področja 1000 do 1500 luxov izmerjeno 1 meter nad igralno površino.

2. MREŽA IN DROGOVI

Slika 3

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 ter 2,24 m za ženske. 1.3.3
- 2.1.2 Višino mreže merimo na sredini igrišča z merilno palico. Skrajna konca mreže, nad stranskima črtama, morata biti od igralne površine enako visoko in ne smeta presegati uradne višine za več kot 2 cm. 1.1, 1.3.2, 2.1.1

2.2 ZGRADBA MREŽE

Mreža je 1 m široka in 9,50 m do 10 m dolga (z 25 do 50 cm na vsaki strani stranskega traku). Izdelana je iz črnih mrežnih kvadratov velikosti 10 x 10 cm. Slika 3

Na zgornjem robu mreže je po vsej dolžini prišit horizontalen trak, širok 7 cm. Izdelan je iz dvojnega belega platna. Skozi luknjo na skrajnem koncu traku je napeljana vrv, s katero je trak pritrjen na drogova tako, da drži vrh mreže ves čas napet.

Skozi trak je napeta prožna žica, s pomočjo katere je mreža pritrjena na drogova da je njen vrh stalno napet.

Na spodnjem robu mreže je drugi horizontalni trak širine 5 cm, enak zgornjemu traku, skozi katerega je napeljana vrv. Z vrvjo je mreža pritrjena na drogova, njen spodnji rob pa mora biti napet.

2.3 STRANSKA TRAKOVA

Dva bela trakova sta pritrjena navpično na mrežo točno nad vsako stransko črto. 1.3.2, Slika 3

Široka sta 5 cm in dolga 1 meter. Stranska trakova sta sestavni del mreže.

2.4 ANTENI

Antena je prožna palica. Dolga je 1,8 metra in ima premer 10 mm. Narejena je iz steklenih vlaken ali podobnega materiala.

Na zunanjem robu vsakega stranskega traku, na nasprotnih straneh mreže, je pritrjena antena. 2.3, Slika 3

Zgornjih 80 cm vsake antene sega nad mrežo. Anteni sta označeni z deset centimetrskimi pasovi v kontrastnih barvah, po možnosti rdeči in beli.

Anteni sta del mreže in ob straneh omejujeta prostor, v katerem mora žoga prečkati mrežo. 10.1.1, Slika 3 in 5

2.5 DROGOVI

2.5.1 Drogova za oporo mreži morata biti pritrjena v razdalji 0,5-1 metra od vsake stranske črte. Drog je visok 2,55 m in po možnosti prilagodljiv po višini. Slika 3

Na svetovnih in uradnih tekmovanjih FIVB sta droga za oporo mreži pritrjena v razdalji 1 m od vsake stranske črte.

2.5.2 Drogova sta okrogla, gladka in brez opore. Izogniti se je treba vsem nevarnim ali motečim napravam.

2.6 DODATNA OPREMA

Vso dodatno opremo določajo pravilniki FIVB.

3. ŽOGA

3.1 KARAKTERISTIKE

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

Barva žoge je lahko svetla in enotna ali pa kombinirana iz različnih barv.

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

Obseg žoge je 65 do 67 cm, teža pa 260 do 280 g.

Pritisk v žogi je lahko 0,30 do 0,325 kg/cm² (4,26 do 4,61 psi) (294,3 do 318,82 mbar ali hPa).

3.2 POENOTENJE ŽOG

Vse žoge, uporabljene na tekmi, morajo imeti enake značilnosti, in sicer 3.1 obseg, težo, tlak, vrsto, barvo itd.

Mednarodna tekmovanja FIVB, kontinentalna, državna ali ligaška tekmovanja morajo biti odigrana z žogami, ki jih odobri FIVB, razen če FIVB ne odloči drugače.

3.3 UPORABA TREH ŽOG

Na svetovnih in uradnih tekmovanjih FIVB se na tekmi uporabljajo tri žoge. V ta namen je nameščenih šest pobiralcev žog, po eden v vsakem vogalu proste cone in po eden za vsakim sodnikom. Slika 10

4. EKIPE

4.1 SESTAVA EKIPE

- 4.1.1 Ekipa je sestavljena iz največ 12 igralcev, enega trenerja, enega pomočnika trenerja, enega maserja in enega zdravnika. 5.2, 5.3
Na svetovnih in uradnih tekmovanjih FIVB mora biti zdravnik predhodno akreditiran pri FIVB.
Na svetovnih in uradnih tekmovanjih FIVB za člane je ekipa lahko sestavljena iz največ štirinajstih (14) igralcev [maksimalno iz dvanajst (12) običajnih igralcev].
- 4.1.2 Eden izmed igralcev, razen libero, je kapetan ekipe in mora biti označen v zapisniku. 5.1, 19.1.3
- 4.1.3 Na igralno področje lahko vstopijo in na tekmi igrajo samo tisti igralci, ki so napisani v zapisniku. Potem ko kapetan in trener podpišeta zapisnik, prijavljenih igralcev ni mogoče več zamenjati. 1, 5.1.1, 5.2.2

4.2 PROSTOR ZA EKIPO

- 4.2.1 Igralci, ki ne igrajo, sedijo na klopi za igralce ali so v prostoru za ogrevanje na svoji strani igrišča. Tudi trener in drugi člani ekipe sedijo na klopi, vendar jo lahko začasno zapustijo. 1.4.5, 5.2.3, 7.3.3
- Klopi za igralce so nameščene poleg zapisnikarjeve mize, izven proste cone. Slika 1a, 1b
- 4.2.2 Samo članom ekipe je dovoljeno med tekmo sedeti na klopi in se udeležiti ogrevanja. 4.1.1, 7.2
- 4.2.3 Igralci, ki ne igrajo, se lahko med tekmo ogrevajo brez žog, kot sledi:
- 4.2.3.1 med igro v prostoru za ogrevanje, 1.4.5, 8.1
 Slika 1a, 1b
- 4.2.3.2 med odmori in tehničnimi odmori v prosti coni za igriščem. 1.3.3, 15.4
- 4.2.4 V odmorih med nizi lahko igralci v prosti coni uporabljajo tudi žoge. 18.1

4.3 OPREMA IGRALCEV

Opremo igralcev sestavljajo majica, hlače, nogavice in športna obutev.

- 4.3.1 Majice, hlače in nogavice morajo biti enotno izdelane in v isti 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 gumijastim ali sestavljenim podplatom brez pete.

Na svetovnih in uradnih tekmovanjih FIVB je prepovedano nositi obutev, na kateri prevladuje črna barva in s podplatom, ki pušča znamenja.

4.3.3 Majice igralcev morajo biti oštevilčene od 1 do vključno 18.

Na svetovnih in uradnih tekmovanjih FIVB morajo biti majice igralcev oštevilčene od 1 do vključno 20.

4.3.3.1 Številka mora biti nameščena spredaj in zadaj na sredini majice. Barva in jasnost števk mora biti v kontrastu z barvo dresa.

4.3.3.2 Številke morajo biti visoke najmanj 15 cm na prsih in 20 cm na hrbtu. Trak, ki sestavlja številko mora biti širok najmanj 2 cm.

Na svetovnih in uradnih tekmovanjih FIVB mora biti številka igralca napisana tudi na desni hlačnici hlač. Številka mora biti visoka od 4 do 6 cm in trak, ki sestavlja številko mora biti široke najmanj 1 cm. Majica in hlače morajo ustrezati standardom FIVB.

4.3.4 Kapetan ekipe mora imeti na dresu oznako velikosti 8 x 2 cm, s katerim je 5.1 podčrtana številka na njegovih prsih.

4.3.5 Prepovedano je nositi opremo v drugi barvi kot ostali igralci (razen za libera) 19.2 in/ali brez uradnih števk.

4.4 ZAMENJAVA OPREME

Prvi sodnik lahko dovoli enemu ali več igralcem: 23

4.4.1 da igra(jo) bos(i),

Na svetovnih in uradnih tekmovanjih FIVB je prepovedano igrati bos.

4.4.2 da si preobleče(jo) mokre majice med nizi ali po zamenjavi igralcev, pod 4.3, 15.5 pogojem da so barva, oblika in številka nove majice iste,

4.4.3 da v mrzlem vremenu igrajo v trenerkah, pod pogojem da ima celotna ekipa 4.1.1, 19.2 trenerke iste barve in kroja (razen libera) ter, da so primerno opremljene s številkami skladno s pravilom 4.3.3.

4.5 PREPOVEDANI PREDMETI

4.5.1 Prepovedano je nositi predmete, ki lahko igralca poškodujejo ali mu nudijo umetno prednost.

4.5.2 Igralci smejo na lastno odgovornost nositi očala ali leče.

5. VODJE EKIP

Tako kapetan ekipe kot trener sta odgovorna za vedenje in disciplino igralcev 20 svoje ekipe.

Libera ne moreta biti kapetan. 19.1.3

5.1 KAPETAN

- 5.1.1 PRED VSAKO TEKMO kapetan ekipe podpiše zapisnik in zastopa ekipo pri žrebu. 7.1, 25.2.1.1
- 5.1.2 MED IGRO deluje kapetan ekipe, dokler je na igrišču, tudi kot kapetan v igri. Kadar kapetana ekipe ni na igrišču, določi trener ali sam kapetan drugega igralca (razen libero), ki potem prevzame vlogo kapetana v igri. Ta v igri opravlja naloge kapetana dokler ni zamenjan, ali da se v igro vrne kapetan ekipe, ali da se niz konča. 15.2.1, 19.1.3
- Ko je žoga iz igre, je med vsemi člani ekipe samo kapetanu v igri dovoljeno govoriti s sodniki, in sicer: 8.2
- 5.1.2.1 da prosi za pojasnilo o uporabi oziroma tolmačenju pravil in tudi da 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 uraden protest. 23.2.4
- 5.1.2.2 da prosi za dovoljenje:
- a) za zamenjavo opreme, 4.3, 4.4.2
 - b) da se preveri postavitve ekipe, 7.4
 - c) da se preverijo tla, mreža, žoge ipd. 1.2, 2, 3
- 5.1.2.3 da v primeru odsotnosti trenerja zahteva redne prekinitve igre (odmor ali menjavo). 15.2.1, 15.4, 15.5
- 5.1.3 NA KONCU TEKME se kapetan ekipe: 6.3
- 5.1.3.1 zahvali sodnikom in podpiše zapisnik ter s tem overi izid; 25.2.3.3
- 5.1.3.2 če med igro ustno izrazi prvemu sodniku, da se ne strinja z uporabo ali razlago pravil odbojarske igre, lahko to po tekmi vpiše v zapisnik kot uradno pritožbo. 5.1.2.1, 25.2.3.2

5.2 TRENER

- 5.2.1 Trener vodi igro ekipe izven igrišča od začetka do konca tekme, izbere začetno postavo svoje ekipe, izvede menjave in zahteva odmor za dajanje navodil. Kontaktna oseba za navedene naloge je drugi sodnik. 1.1, 7.3.2, 15.4, 15.5
- 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 zapisnikarju ali drugemu sodniku natančno izpolnjene in podpisane obrazce z začetno postavo, 7.3.2
- 5.2.3.2 sedi na klopi svoje ekipe najbliže 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 kot tudi 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 rezervne igralce od podaljška črte napada do prostora za ogrevanje. Pri tem ne sme motiti ali zavlačevati igre. 1.3.4, 1.4.5

Na svetovnih in uradnih tekmovanjih FIVB mora trener opravljati svojo nalogo za črto, ki omejuje gibanje trenerja. Slika 1a, 1b, 2

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 kakršnega koli razloga, tudi izključitve, lahko pomočnik trenerja na zahtevo kapetana v igri in z dovoljenjem prvega sodnika, v času odsotnosti trenerja, opravlja njegovo nalogo. 5.1.2, 5.2

6. OSVOJITI TOČKO, ZMAGATI V NIZU IN NA TEKMI

6.1 OSVOJITEV TOČKE

6.1.1 TOČKA

Ekipo osvoji točko:

6.1.1.1 ko se žoga dotakne tal nasprotnikovega igralnega polja, 8.3, 10.1.1

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 NAPAKE

Kadarkoli ekipa izvede akcijo, ki je v nasprotju s temi pravili oziroma naredi kakšno drugo napako, eden od sodnikov s piskom prekine akcijo. Sodnika dosodita napako in določita kazen v skladu s temi pravili.

6.1.2.1 Če sta bili storjeni dve ali več napak zapored, se upošteva le prva napaka.

6.1.2.2 Če igralca nasprotnih ekip storita istočasno dve ali več napak, se šteje to kot OBOJESTRANSKA NAPAKA. Igra se ponovi. 6.1.2, Slika 11 (23)

6.1.3 IGRA IN ZAKLJUČENA IGRA

Igra je del igralne akcije od trenutka izvedbe servisa, do trenutka, ko je žoga izven igre. Zaključena igra je del igralne akcije, ki privede do osvojene točke. 8.1, 8.2

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 5. odločilni niz) 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 ...). Slika 11 (9)
6.3.2

6.3 ZMAGA NA TEKMI

Slika 11 (9)

6.3.1 Na tekmi zmaga ekipa, ki osvoji tri nize. 6.2

6.3.2 V primeru neodločenega izida v nizih 2 : 2 se odločilni peti niz igra do 15 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 razglasi za 6.2, 6.3 odsotno in s tem izgubi tekmo z izidom 0 : 3 ter 0 : 25 za vsak niz.
- 6.4.2 Ekipo, ki se brez opravičljivega razloga na igrišču ne pojavi pravočasno, se razglasi za odsotno z istim izidom kot v Pravilu 6.4.1.
- 6.4.3 Ekipa, ki se jo razglasi kot NEPOPOLNO za niz ali tekmo, izgubi niz oziroma 6.2, 6.3, tekmo. Nasprotna ekipa dobi točke, oziroma točke in nize, potrebne za 7.3.1 osvojitve niza oziroma tekme. Nepopolna ekipa zadrži svoje točke in nize.

7. PRIPRAVA TEKME

7.1 ŽREB

- Pred tekmo izvede prvi sodnik žrebanje, da določi, katera izmed ekip bo 12.1.1 servirala prva in na kateri strani igrišča bo igrala v prvem nizu.
- Če je potrebno odigrati odločilni peti niz, prvi sodnik izvede še en žreb. 6.3.2
- 7.1.1 Žreb se izvede v prisotnosti kapetanov ekip. 5.1
- 7.1.2 Zmagovalec žreba izbere:
- 7.1.2.1 pravico prvega servisa oziroma sprejem servisa 12.1.1
ALI
- 7.1.2.2 stran igrišča.
- Poraženec žreba dobi preostalo možnost.
- 7.1.3 V primeru, da se ekipi ogrevata ločeno (druga za drugo), se na mreži prva 7.2 ogreva ekipa, ki bo servirala prva.

7.2 OGREVANJE EKIP

- 7.2.1 Če sta imeli ekipi pred tekmo za ogrevanje na voljo drugo igrišče, ima vsaka ekipa pred tekmo 3 minute časa za ogrevanje na mreži; če ne, pa 5 minut vsaka.
- 7.2.2 Če se kapetana obeh ekip strinjata s skupnim ogrevanjem na mreži, imata v 7.2.1 skladu s Pravilom 7.2.1 na voljo 6 oziroma 10 minut.

7.3 ZAČETNA POSTAVA EKIPE

- 7.3.1 Na igrišču mora imeti vsaka ekipa vedno po šest igralcev. 6.4.3
Začetna postava ekipe pokaže potek kroženja igralcev na igrišču. Kroženje 7.6
mora potekati skozi ves niz v enakem vrstnem redu.

- 7.3.2 Pred začetkom vsakega niza morajo trenerji najaviti začetno postavo svojih igralcev na posebnem obrazcu. Izpolnjene in podpisane obrazce izročijo drugemu sodniku ali zapisnikarju. 5.2.3.1, 24.3.1, 25.2.1.2
- 7.3.3 Igralci, ki niso v začetni postavi ekipe za niz, so rezervni igralci (razen libero). 7.3.2, 15.5
- 7.3.4 Po oddaji obrazca z začetno postavo drugemu sodniku ali zapisnikarju, spremembe v začetni postavi niso več dovoljene, razen z redno menjavo. 15.2.2, 15.5
- 7.3.5 Ukrepanje v primeru odstopanja med pozicijo igralcev na igrišču in postavo na obrazcu za začetno postavo: 24.3.1
- 7.3.5.1 Če se odstopanje odkrije pred začetkom niza, se morajo igralci še pred začetkom niza premakniti na pozicije, ki jih navaja obrazec z začetno postavo. Kazni ni. 7.3.2
- 7.3.5.2 Če je pred začetkom niza na igrišču igralec, ki ni prijavljen na obrazcu z začetno postavo, je potrebno v skladu z obrazcem začetne postave postavo popraviti. Kazni ni. 7.3.2
- 7.3.5.3 V primeru, da trener želi zadržati neprijavljenega(e) igralca(e) na igrišču, mora zaprositi za redno menjavo, ki se zapiše v zapisnik. Če se odstopanje med pozicijo igralcev na igrišču in postavo na obrazcu za začetno postavo ugotovi kasneje, se mora ekipa z napačno postavo 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 dodatno točko in nadaljuje s servisom. 15.2.2

7.4 POSTAVITEV IGRALCEV

Slika 4

V trenutku izvedbe servisa morata biti ekipi znotraj svojega igralnega polja v pravilnem vrstnem redu kroženja igralcev (z izjemo izvajalca servisa). 7.6.1, 8.1, 12.4

- 7.4.1 Postavitev igralcev na igrišču je naslednja:
- 7.4.1.1 trije igralci ob mreži so igralci prednje vrste in zavzemajo pozicije 4 (prednji levi igralec), 3 (prednji srednji igralec) in 2 (prednji desni igralec).
- 7.4.1.2 ostali trije igralci so igralci zadnje vrste in zavzemajo pozicije 5 (zadnji levi igralec), 6 (zadnji srednji igralec) in 1 (zadnji desni igralec).
- 7.4.2 Postavitev igralcev na igrišču
- 7.4.2.1 Vsak igralec iz 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 postavljeni v skladu s Pravilom 7.4.1.

- 7.4.3 Položaj igralcev je določen in se nadzoruje glede na položaj njihovih nog, ki se dotikajo tal na naslednje načine (Slika 4): Slika 4
- 7.4.3.1 Vsak igralec prednje vrste mora imeti vsaj del stopala bližje srednji črti, kot so stopala ustreznega soigralca iz zadnje vrste. 1.3.3
- 7.4.3.2 Vsak igralec na desni (levi) strani igrišča mora imeti vsaj del svojega stopala bližje desni (levi) stranski črti, kot so stopala srednjega igralca njegove vrste. 1.3.2
- 7.4.4 Potem ko je servis izveden, se smejo igralci poljubno premeščati in zavzeti katerokoli pozicijo v svojem igralnem polju ali prosti coni.

7.5 NAPAKE PRI POSTAVITVI IGRALCEV

Slika 4, 11
(13)

- 7.5.1 Ekipa naredi napako pri postavitvi, če katerikoli igralec ni na svoji pravi poziciji v trenutku, ko se igralec, ki servira, dotakne žoge. 7.3, 7.4
- 7.5.2 Če igralec, ki servira, zagreši napako v trenutku, ko se dotakne žoge, njegova napaka prevlada nad morebitno napako v postavitvi igralcev. 12.4, 12.7.1
- 7.5.3 Če se po izvedbi servisa naredi napaka, se kaznuje napako pri postavitvi igralcev. 12.7.2
- 7.5.4 Napaka pri postavitvi igralcev ima naslednje posledice:
- 7.5.4.1 ekipo se kaznuje z odvzemom igre in točko za nasprotnika, 6.1.3
- 7.5.4.2 igralci se morajo vrniti na pravilne pozicije. 7.3, 7.4

7.6 KROŽENJE IGRALCEV

- 7.6.1 Vrstni red kroženja je določen z obrazcem začetne postave, kontroliramo pa ga z vrstnim redom igralcev, ki servirajo in postavitevijo igralcev skozi ves niz. 7.3.1, 7.4.1, 12.2
- 7.6.2 Ko dobi ekipa, ki je sprejemala servis, pravico do serviranja, morajo njeni igralci zakrožiti za eno mesto v smeri urnega kazalca: (igralec na poziciji 2 zakroži na pozicijo 1, igralec na poziciji 1 zakroži na pozicijo 6 itd.). 12.2.2.2

7.7 NAPAKA PRI KROŽENJU

Slika 11
(13)

- 7.7.1 Do napake pri kroženju pride, kadar SERVIS ni izveden v skladu z redom kroženja. Napaka pri kroženju ima naslednje posledice: 7.6.1, 12
- 7.7.1.1 ekipo se kaznuje z odvzemom igre in točko za nasprotnika, 6.1.3
- 7.7.1.2 igralci se morajo vrniti na pravilne pozicije. 7.6.1

7.7.2 Če zapisnikar kasneje ugotovi napako, 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 se trenutka, ko je bila napaka storjena, ne da določiti, točk osvojenih med tem ne brišemo, temveč je edina kazen odvzem igre in točka za nasprotnika. 6.1.3

8. STANJA V IGRI

8.1 ŽOGA V IGRI

Žoga je v igri od trenutka, ko server izvede servis. Dovoljenje za izvedbo servisa da prvi sodnik . 12.3

8.2 ŽOGA IZ IGRE

Žoga je iz igre od trenutka, ko je eden od sodnikov zapiskal napako. Enako velja tudi v primeru, če napake ni, a eden izmed sodnikov zapiska.

8.3 ŽOGA "V IGRIŠČU"

Žoga je "v igrišču", kadar se dotakne tal igrišča vključno z mejnimi črtami.

Slika 11
(14), 12 (1)
1.1, 1.3.2

8.4 ŽOGA "IZ IGRIŠČA"

Žoga je "iz igrišča", kadar:

Slika 11
(15)

8.4.1 se dotakne tal popolnoma izven njenih črt,

1.3.2,
Slika 11
(15), 12 (2)

8.4.2 se dotakne predmeta izven igrišča, stropa ali osebe, ki ni v igri,

Slika 11
(15), 12 (4)

8.4.3 se dotakne anten, vrvi, drogov ali same mreže izven anten oziroma stranskih trakov,

2.3, Slika
11 (15), 12
(4), 5

8.4.4 potuje v celoti preko navpične ravnine mreže, povsem ali le delno izven prostora, kjer je prečkanje mreže dovoljeno, razen v primeru pravila 11.1.2

10.1.1,
Slika 11
(15), 12 (4),
5

8.4.5 če popolnoma preide v nasprotno polje pod mrežo.

23.3.2.3 f,
Slika 5,
11(22)

9. ODBOJ ŽOGE

Vsaka ekipa mora igrati znotraj svojega igralnega področja in prostora nad njim (razen Pravila 10.1.2). Žogo se sme vrniti tudi iz prostora izven proste cone.

9.1 ODBOJI NA STRANI EKIPE

Vsak dotik igralca v igri z žogo je odboj.

Vsaka ekipa ima pravico do največ treh odbojev (dodatno k blokiranju, Pravilo 14.4.2) žoge, preden jo vrne nasprotniku. Če se ekipa žoge dotakne več kot trikrat, naredi napako "ŠTIRJE ODBOJI".

9.1.1 ZAPOREDNI DOTIKI

Igralec se ne sme dvakrat zapored 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 istočasno dotakneta dva ali več igralcev.

9.1.2.1 Kadar se dva (tri) soigralca/i istočasno dotakneta/jo žoge, se to šteje kot dva (tri) dotika/i (razen pri blokiranju). Če sežeta/jo po žogi dva (tri) soigralca/i, dotakne pa se 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 takšna žoga "iz igrišča", je to napaka ekipe na nasprotni strani.

9.1.2.3 Kadar se nasprotnika istočasno dotakneta žoge in jo zadržita (ULOVLJENA ŽOGA), naredita "OBOJESTRANSKO NAPAKO". 9.1.2.2
Igra se nato ponovi.

9.1.3 POMOČ PRI ODBOJU

Znotraj igralnega področja igralcu ni dovoljeno sprejeti pomoči od soigralca ali katerekoli konstrukcije ali predmeta, da bi dosegel žogo. 1

Igralca, ki bi storil napako (dotik mreže ali prestop srednje črte ipd.), sme zaustaviti ali zadržati soigralec.

9.2 ZNAČILNOSTI ODBOJA

9.2.1 Žoga se lahko dotakne kateregakoli dela telesa.

9.2.2 Žoga mora biti udarjena, ne ulovljena in/ali vržena. Odbije se lahko v katerokoli smeri.

9.2.3 Žoga se lahko dotakne različnih delov telesa le, če so dotiki istočasni.

Izjeme:

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. 14.1.1, 14.2

- 9.2.3.2 Ob prvem dotiku žoge na strani ekipe se lahko žoga dotakne 9.1, različnih delov telesa zapored pod pogojem, da pride do dotikov 14.4.1 med eno samo akcijo.

9.3 NAPAKE PRI ODBIJANJU ŽOGE

- 9.3.1 ŠTIRJE ODBOJI: preden ekipa vrne žogo, se je dotakne štirikrat. 9.1, Slika 11 (18)
- 9.3.2 POMOČ PRI ODBOJU: igralec dobi pomoč od soigralca ali katerekoli konstrukcije ali predmeta, da bi dosegel žogo znotraj igralnega področja. 9.1.3
- 9.3.3 ULOVLJENA ŽOGA: igralec žoge ne udari, žoga je ulovljena in/ali vržena. 9.2.2, Slika 11 (16)
- 9.3.4 DVOJNI DOTIK: igralec se dotakne žoge dvakrat zapored ali pa se žoga dotakne različnih delov njegovega telesa drugega za drugim, vendar ne med eno samo akcijo. 9.2.3, Slika 11 (17)

10. ŽOGA PRI MREŽI

10.1 ŽOGA PREČKA MREŽO

- 10.1.1 Žoga, poslana v nasprotnikovo polje, mora leteti nad mrežo znotraj za to določenega prostora. Prostor za prečkanje žoge je del navpične ravnine mreže, ki ga omejuje: 10.2 Slika 5
- 10.1.1.1 spodaj – vrh mreže, 2.2
- 10.1.1.2 ob straneh - anteni in njuna namišljena podaljška, 2.4
- 10.1.1.3 zgoraj – strop.
- 10.1.2 Žoga, ki je prešla ravnino mreže, popolnoma ali delno skozi zunanji prostor, v nasprotnikovo prosto cono, je lahko vrnjena v okviru odbojev na strani ekipe pod naslednjimi pogoji: 9.1, Slika 5 b
- 10.1.2.1 da se igralec ne dotakne nasprotnikovega igrišča, 11.2.2
- 10.1.2.1 da žoga, ki je odbita nazaj, prehaja ravnino mreže skozi zunanji prostor na isti strani igrišča. 11.4.4, Slika 5 b
- Nasprotna ekipa takšnih akcij ne sme ovirati.
- 10.1.3 Žoga, ki je udarjena proti nasprotnemu polju pod mrežo je v igri dokler s popolnim obsegom ne prečka vertikalne ravnine mreže pod mrežo. 23.3.2.3 f, Slika 5, 11 (22)

10.2 ŽOGA SE DOTAKNE MREŽE

Ko žoga leti preko mreže, se je lahko dotakne.

10.1.1

10.3 ŽOGA V MREŽI

10.3.1 Žogo, ki pade v mrežo, se sme odbiti in rešiti v okviru treh dotikov, ki jih ima na voljo ekipa. 9.1

10.3.2 Če žoga razpara ali raztrga mrežo, je igra po zadnjem servisu razveljavljena in se ponovi.

11. IGRALEC PRI MREŽI

11.1 SEGANJE PREKO MREŽE

11.1.1 Igralec se sme pri blokiranju dotakniti žoge na nasprotni strani mreže pod pogojem, da ne moti nasprotnikove igre pred ali med nasprotnikovim 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 prostor pod mrežo je dovoljen, če to ne moti nasprotnikove igre.

11.2.2 Prehod v nasprotnikovo polje preko srednje črte:

1.3.3,
11.2.2.1,
Slika 11 (22)

11.2.2.1 dovoljen je dotik nasprotnikovega polja s stopalom(-i), če ostane del stopala/stopal v stiku s srednjo črto ali neposredno nad njo. 1.3.3

11.2.2.2 dotik nasprotnikovega polja, s katerimkoli drugim delom telesa nad stopali je dovoljen pod pogojem, da ne ovira nasprotnika pri igri. 1.3.3,
11.2.2.1,
Slika 11 (22)

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 ni napaka, razen če moti igro.

11.4.4,
24.3.2.3,
24.3.2.3 c,
Slika 3

11.3.2 Igralec se lahko dotakne droga, vrvi ali kateregakoli drugega predmeta izven Slika 3 anten, vključno z mrežo samo, če s tem ne moti igre.

11.3.3 Kadar žoga zadene mrežo in jo potisne v nasprotnikovega igralca, to ni napaka.

11.4 NAPAKE IGRALCA PRI MREŽI

11.4.1 Igralec se dotakne žoge ali nasprotnega igralca v nasprotnikovem prostoru 11.1.1 pred ali med izvajanjem nasprotnikovega napadalnega udarca. Slika 11 (20)

11.4.2 Igralec ovira nasprotnikovo igro potem ko je vstopil v nasprotnikov prostor. 11.2.1

11.4.3 Igralec stopi v nasprotnikovo igrišče s celotnim stopalom (stopali). 11.2.2.2 Slika 1 (22)

11.4.4 Igralec ovira nasprotnikovo igro če med drugim: 11.3.1,
➤ če se dotakne zgornjega traku na mreži, ali zgornjih 80 cm antene med 11.3.1, Slika odbojem žoge, 11 (19)
➤ če si med tem ko igra z žogo pomaga z mrežo,
➤ ustvari prednost pred nasprotnikom,
➤ izvede akcijo s katero ovira nasprotnika da pravilno odigra žogo.

12. SERVIS

Servis je dejanje, s katerim desni igralec zadnje vrste, ki stoji v prostoru za servis, pošlje žogo v igro. 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, ki jo 6.3.2, 7.1 določi žreb.

12.1.2 V ostalih nizih izvede prvi servis ekipa, ki ni prva izvedla servisa v prejšnjem nizu.

12.2 ZAPOREDJE IZVAJANJA SERVISA

12.2.1 Igralci se morajo ravnati po zaporedju izvajanja servisa, kot ga določa obrazec 7.3.1, 7.3.2 z začetno postavbo.

12.2.2 Po prvem začetnem udarcu v nizu se določi igralca, ki bo izvajal servis, na 12.1 naslednji način:

12.2.2.1 kadar igro osvoji ekipa, ki je servirala, nadaljuje s serviranjem isti 6.1.3, 15.5 igralec (ali igralec, ki ga je zamenjal).

12.2.2.2 kadar igro osvoji ekipa, ki je sprejemala servis, si s tem pridobi 6.1.3, 7.6.2 pravico do servisa in pred izvedbo zakroži za eno mesto. Igralec, ki se premakne z desne pozicije v prednji vrsti na desno pozicijo v zadnji vrsti, izvede servis.

12.3 DOVOLJENJE ZA SERVIS

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, Slika 11 (1)

12.4 IZVEDBA SERVISA

Slika 11 (10)

12.4.1 Žoga mora biti udarjena z dlanjo ali drugim delom ene roke, potem ko se jo vrže v zrak oziroma spusti.

12.4.2 Dovoljen je samo en met žoge v zrak ali spust. Odbijanje ali metanje žoge 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 servis. 1.4.2, 27.2.1.4, Slika 12 (4), 12 (22)

Po dotiku z žogo sme stopiti ali doskočiti v prostor izven prostora za serviranje ali v prostor znotraj igrišča.

12.4.4 Igralec, ki servira, mora servis izvesti v 8 sekundah po pisku prvega sodnika. 12.3, Slika 11 (11)

12.4.5 Servis, ki je bil izveden pred sodnikovim piskom, se razveljavi in ponovi. 12.3

12.5 ZASLON

Slika 11 (12)

12.5.1 Igralci ekipe, ki bo servirala, ne smejo z individualnim ali kolektivnim zaslonom preprečevati nasprotniku, da vidi igralca na servisu oziroma let žoge. 12.5.2

12.5.2 Igralec ali skupina igralcev iz ekipe, ki servira, naredijo zaslon, če mahajo z rokami, skačejo ali se premikajo v stran, medtem ko se servis izvaja, ali če igralci stojijo v skupini in s tem zakrijejo let žoge. 12.4, Slika 6

12.6 NAPAKE PRI SERVISU

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 izvajanja servisov, 12.2

12.6.1.2 servisa ne izvede pravilno 12.4

12.6.2	NAPAKE PO IZVEDBI SERVISA	12.4, 12.7.2
	Po pravilno izvedenem servisu postane servis napaka (razen, če je kateri izmed igralcev izven svoje pozicije), če se žoga:	
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, Slika 11 (19)
12.6.2.2	pade "izven igrišča",	8.4, Slika 11 (15)
12.3.2.3	leti nad zaslonom.	12.5, Slika 11 (12)

12.7 NAPAKE PO IZVEDBI SERVISA IN PRI POSTAVITVI IGRALCEV

12.7.1	Če igralec, ki servira, naredi napako (nepravilna izvedba servisa, napaka pri kroženju igralcev itd.) in nasprotna ekipa ni pravilno postavljena, se za napako šteje napačen servis in se ga kaznuje.	7.5.1, 7.5.2, 12.6.1
12.7.2	Če je bil servis izveden pravilno, kasneje pa postane napaka (gre "izven igrišča", zaslon itd.), se za napako šteje nepravilna postavitev igralcev nasprotne ekipe in se jo kaznuje.	7.5.3, 12.6.2

13. NAPADALNI UDAREC

12, 14.1.1

13.1 ZNAČILNOSTI NAPADALNEGA UDARCA

13.1.1	Vse akcije z namenom poslati žogo proti nasprotniku, razen servisa in bloka, veljajo za napadalne udarce.	9.2.2
13.1.2	Med napadalnim udarcem je dovoljeno igranje s prsti (udarec z varanjem), če je žoga odbita in ne ulovljena ali vržena.	
13.1.3	Napadalni udarec je zaključen v trenutku, ko žoga popolnoma prečka navpično ravnino mreže oziroma se je dotakne nasprotni igralec.	

13.2 OMEJITVE PRI NAPADALNEM UDARCU

7.4.1.1

13.2.1	Igralec prednje vrste sme zaključiti napadalni udarec v katerikoli višini pod pogojem, da se je dotaknil žoge v svojem igralnem prostoru (razen Pravilo 14.2.4).	1.4.1, 7.4.1.2,
13.2.2	Igralec zadnje vrste sme zaključiti napadalni udarec v katerikoli višini iz dela igrišča za črto napada:	19.3.1.2, Slika 8
13.2.2.1	če se pri odzivu njegovo stopalo (stopala) ne dotika(jo) črte napada, niti je ne sme prestopiti,	1.3.4

- 13.2.2.2 po udarcu, če igralec doskoči v prednji del igrišča. 1.4.1
- 13.2.3 Igralec zadnje vrste lahko zaključi napadalni udarec tudi iz prednjega dela, če je v trenutku dotika z žogo del le-te pod zgornjim robom mreže. 1.4.1, 7.4.1.2, Slika 8
- 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 odbije žogo v igralnem prostoru nasprotne ekipe. 13.2.1, Slika 11 (20)
- 13.3.2 Igralec odbije žogo "izven igrišča". 8.4, Slika 11 (15)
- 13.3.3 Igralec iz zadnje vrste zaključi napadalni udarec iz sprednjega dela, če je v trenutku odboja žoga v celoti nad zgornjim robom mreže. 1.4.1, 7.4.1.2, 13.2.3, Slika 11 (21)
- 13.3.4 Igralec zaključi napadalni udarec na nasprotnikov servis, kadar je žoga v sprednjem delu igrišča in v celoti nad zgornjim robom mreže. 1.4.1, 13.2.4, Slika 11 (21)
- 13.3.5 Libero zaključi napadalni udarec na igralnem področju, če je žoga v trenutku udarca v celoti nad zgornjim robom mreže. 19.3.1.2, 23.3.2.3 d, Slika 11 (21)
- 13.3.6 Igralec zaključi napadalni udarec, ko je žoga v celoti nad zgornjim robom mreže in mu je žogo z zgornjim odbojem podal libero iz prednjega dela. 1.4.1, 19.3.1.4, 23.3.2.3 e, Slika 11 (21)

14. BLOK

14.1 BLOKIRANJE

- 14.1.1 Blokiranje je akcija igralcev v bližini mreže, z namenom da bi prestregli žogo, ki prihaja od nasprotnika, in pri tem sežejo nad višino zgornjega roba mreže, ne glede na višino dotika. Blok je dovoljeno zaključiti le igralcem prednje vrste, če je v trenutku dotika z žogo vsaj z delom telesa nad višino mreže. 7.4.1.1
- 14.1.2 POSKUS BLOKA
Poskus bloka je akcija blokiranja brez dotika žoge.
- 14.1.3 ZAKLJUČEN BLOK
Blok je zaključen, ko se igralec v bloku dotakne žoge. Slika 7
- 14.1.4 KOLEKTIVNI BLOK
Kolektivni blok izvajata dva ali trije igralci drug ob drugem in je zaključen, kadar se eden izmed njih dotakne žoge.

14.2	DOTIKI Z ŽOGO V BLOKU	9.1.1, 9.2.3
	Dovoljeni so zaporedni (hitri in nepretrgani) dotiki enega ali več igralcev v bloku, pod pogojem, da so plod ene same akcije.	
14.3	BLOK V NASPROTNIKOVEM PROSTORU	
	Med blokiranjem sme igralec seči z dlanmi ali rokami preko mreže, pod pogojem, da s tem ne ovira nasprotnikove igre. Tako se ni dovoljeno dotakniti žoge onstran mreže, dokler nasprotni igralec ne izvede napadalnega udarca.	13.1.1
14.4	BLOK IN DOTIKI Z ŽOGO	
14.4.1	Dotik v bloku 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 bloku sme izvesti vsak igralec, tudi tisti, ki se je žoge dotaknil v bloku.	14.4.1
14.5	BLOKIRANJE SERVISA	Slika 11 (12)
	Blokiranje nasprotnikovega servisa ni dovoljeno.	
14.6	NAPAKE PRI BLOKIRANJU	Slika 11 (12)
14.6.1	Igralec v bloku se dotakne žoge v nasprotnikovem prostoru bodisi pred, ali hkrati z nasprotnikovim napadalnim udarcem.	14.3
14.6.2	Igralec iz zadnje vrste ali libero zaključi blok oziroma sodeluje pri zaključenem bloku.	14.1, 14.5, 19.3.1.3
14.6.3	Igralec blokira nasprotnikov servis.	14.5, Slika 11 (12)
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 kolektivnem bloku.	14.1.1, 19.3.1.3

15. REDNE PREKINITVE IGRE

Redne prekinitve igre so ODMORI (time-out) in MENJAVE IGRALCEV. 15.4, 15.5
Prekinitiv je čas med končano igro in piskom prvega sodnika za naslednji servis.

15.1 ŠTEVILO REDNIH PREKINITEV

Vsaka ekipa ima pravico do največ dveh odmorov in šestih menjav igralcev v enem nizu. 6.2, 15.4, 15.5

15.2 ZAHTEVA ZA REDNO PREKINITEV IGRE

15.2.1 Redno prekinitiv igre lahko zahteva samo trener ekipe ali v primeru odsotnosti trenerja tudi kapetan v igri. 5.1.2, 5.2, 5.3.2, 15

Redno prekinitiv se zahteva z ustreznim znakom z roko samo, ko je žoga iz igre in pred piskom za servis. 8.2, 12.3, Slika 11 (4, 5)

Na svetovnih in uradnih tekmovanjih FIVB mora trener obvezno uporabiti sireno in uraden znak z roko za zahtevo odmora (time-out).

15.2.2 Zahteva za menjavo je dovoljena tudi pred začetkom niza. Menjava se vnese v zapisnik kot redna menjava v tem nizu. 7.3.4

15.3 ZAPOREDJE PREKINITEV

15.3.1 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

15.3.2 Ekipi ni dovoljeno zaporedno zahtevati menjave igralcev v eni sami prekinitvi, razen če se je igra vmes nadaljevala. Lahko pa sta med isto prekinitvijo zamenjana dva igralca ali več. 15.5, 15.6.1

15.4 ODMOR IN TEHNIČNI ODMOR

15.4.1 Vsi odmori, ki jih zahteva trener, trajajo 30 sekund. Slika 11 (4)

Na svetovnih in uradnih tekmovanjih FIVB sta v prvih štirih nizih v vsakem nizu dva tehnična odmor. Tehnični odmor traja 60 sekund in nastopi avtomatično, ko ena izmed ekip osvoji osmo (8) in šestnajsto (16) točko. 15.3.1

V odločilnem petem nizu ni tehničnih odmorov, temveč ima vsaka ekipa pravico do dveh rednih odmorov, ki trajata vsak 30 sekund. 6.3.2

15.4.2 Igralci, ki so v igri, morajo iti med vsemi odmori v prosto cono blizu svoje klopi.

15.5. MENJAVA IGRALCEV

Menjava igralcev je dejanje, s katerim igralec, po vpisu v zapisnik, vstopi v igrišče in zasede mesto igralca, ki je igrišče zapustil (razen libera). Menjavo igralca morata odobriti sodnika.

Slika 11 (5)

Slika 11 (5),
15.10,
19.3.2

15.6 OMEJITVE PRI MENJAVAH

15.6.1 V nizu je dovoljenih največ šest menjav igralcev. Hkrati se sme zamenjati enega ali več igralcev.

15.6.2 Igralec iz začetne postave sme zapustiti igro in se lahko ponovno vrne vanjo, a le enkrat v nizu in to samo na svojo prvotno pozicijo v postavi.

7.3.1

15.6.3 Rezervni igralec sme vstopiti v igro le enkrat v nizu namesto igralca iz začetne postave, zamenja pa ga lahko samo isti igralec začetne postave.

7.3.1

15.7 IZREDNA MENJAVA

Poškodovanega ali bolnega igralca (razen libera), ki ne more več igrati, je potrebno zamenjati z redno menjavo. Če to ni možno, ima ekipa pravico do IZREDNE menjave ne glede na Pravilo 15.6.

15.6, 19.3.3

Izredna menjava pomeni, da lahko namesto poškodovanega igralca v igro vstopi katerikoli igralec, ki v tem trenutku ni v igri, razen libera, ali igralec, ki ga je zamenjal libero. Poškodovan igralec, ki je bil zamenjan, se do konca tekme ne more več vrniti v igro.

Izredna menjava se ne šteje v nobenem primeru kot redna menjava.

15.8 MENJAVA PO IZKLJUČITVI IGRALCA

IZKLJUČEN ali DISKVALIFICIRAN igralec mora biti zamenjan po rednem postopku. Če to ni možno, se ekipo razglasi za NEPOPOLNO.

6.4.3, 7.3.1,
15.6, 21.3.2,
21.3.3

15.9 NEVELJAVNA MENJAVA

15.9.1 Menjava igralca je neveljavna, če presega omejitve, navedene v Pravilu 15.6 (razen v primeru Pravila 15.7).

15.9.2 Kadar ekipa izvede neveljavno menjavo in se tekma nadaljuje, je potrebno uporabiti naslednji postopek:

8.1, 15.6

15.9.2.1 ekipo se kaznuje z odvzemom igre in točko za nasprotnika,

6.1.3

15.9.2.2 menjavo se popravi,

15.9.2.3 točke, ki jih je dosegla ekipa po neveljavni menjavi, se razveljavijo. Nasprotna ekipa zadrži osvojene točke.

15.10 POSTOPEK MENJAVE IGRALCEV

- 15.10.1 Menjave igralcev morajo potekati v prostoru za menjave. 1.4.3, Slika 1 b
- 15.10.2 Menjava naj traja le toliko časa, kolikor je potrebno za evidentiranje menjave v zapisniku ter za vstop in izstop igralcev. 15.10.3, 25.2.23
- 15.10.3.a Dejanska zahteva za menjavo je vstop igralca(ev), ki je (so) predviden(i) za menjavo, v prostor za menjavo. To se mora zgoditi med redno prekinitvijo, igralec(i) pa mora biti pripravljen(i) za igro. 1.4.3, 7.3.3, 15.6.3
- 15.10.3b Če temu ni tako se menjava zavrne, ekipa pa je kaznovana zaradi zavlačevanja. 16.2
- 15.10.3c Zahtevo za menjavo s sireno odobri in naznani zapisnikar ali drugi sodnik s piskom piščalke.
- Na svetovnih in uradnih tekmovanjih FIVB se uporabljajo oštevilčene tablice za poenostavitev in pospešitev menjave igralca.**
- 15.10.4 Če želi ekipa istočasno zamenjati več kot enega igralca morajo istočasno v prostor za menjave priti vsi igralci, ki bodo zamenjani, da lahko to smatramo kot istočasna menjava. Tem primeru moramo menjave izvesti zaporedno en par igralcev za drugim. 5.2, 15.2.1, 15.3.2

15.11 NEDOVOLJENE ZAHTEVE

- 15.11.1 Nedovoljeno je zahtevati kakršno koli prekinitve igre: 15
- 15.11.1.1 med igro oziroma v trenutku, ko se zasliši pisk za servis, ali po njem, 6.1.3, 15.2.1
- 15.11.1.2 če postavi zahtevo nepooblaščen član ekipe 15.2.1
- 15.11.1.3 za menjavo igralcev, preden se je igra nadaljevala po predhodni menjavi v isti ekipi, 15.3.2
- 15.11.1.4 potem, ko je ekipa izčrpala dovoljeno število odmorov in menjav igralcev. 15.1
- 15.11.2 Nedovoljena zahteva po redni prekinitvi, ki ne ovira oziroma zadržuje igre, se zavrne brez sankcij. 15.11.3, 16.1, 25.2.2.6
- 15.11.3 Vsaka ponovitev nedovoljene zahteve na tekmi, s strani kateregakoli člana iste ekipe, se smatra kot zavlačevanje. 16

16. ZAVLAČEVANJA MED TEKMO

16.1 VRSTE ZAVLAČEVANJ

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

- 16.1.1 zavlačevanje menjave igralcev, 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 menjavi 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 KAZNI PRI ZAVLAČEVANJU

Slika 9

- 16.2.1 Opozorilo in kazen za zavlačevanja je ekipna kazen.
 - 17.2.1.1 Kazni za zavlačevanje veljajo celo tekmo. 6.3
 - 17.2.1.2 Vse kazni za zavlačevanje se zapišejo v zapisnik. 25.2.2.6
- 16.2.2 Vsak prvi primer zavlačevanja s strani člana ekipe kaznujemo z »OPOMINOM ZA ZAVLAČEVANJE«. 4.1.1, Slika 11 (25)
- 16.2.3 Drugo in nadaljnja zavlačevanja katerekoli vrste, ki jih povzroči katerikoli član iste ekipe na isti tekmi, pomeni napako in se kaznuje s »KAZNIJO ZA ZAVLAČEVANJE«. Ekipa izgubi žogo in nasprotnik osvoji točko.. 6.1.3, Slika 11 (25)
- 16.2.4 Kazni za zavlačevanje izrečene pred tekmo ali med nizi se upoštevajo v naslednjem nizu. 18.1

17. IZREDNE PREKINITVE IGRE

17.1 POŠKODBA

8.1

- 17.1.1 Kadar pride med tem, ko je žoga v igri, do resne nezgode, mora sodnik igro nemudoma ustaviti in dovoliti medicinskemu osebju vstop na igrišče. Igro je treba ponoviti. 6.1.3
- 17.1.2 Če poškodovanega igralca ni mogoče zamenjati na redni ali izredni način, se igralcu dodeli 3 minute časa, da si opomore, vendar ne več kot enkrat na tekmo 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 MOTNJE OD ZUNAJ

Če pride med tekmo do kakršnihkoli motenj od zunaj, je treba igro ustaviti in jo ponoviti. 6.1.3

17.3 DOLGOTRAJNE PREKINITVE

17.3.1 Če nepredvidljive okoliščine tekmo prekinajo, odločajo o ukrepih, ki jih je potrebno izvesti za normalizacijo razmer: prvi sodnik, organizator tekmovanja in tehnični delegat (Nadzorna komisija) tekmovanja (če ta obstaja).

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 in postavami. Izidi že odigranih nizov še naprej veljajo. 1., 7.3

17.3.2.2 in se tekma nadaljuje na drugem igrišču, se prekinjeni niz razveljavi in ponovi z istima začetnima postavama. Izidi že odigranih nizov veljajo. 7.3

17.3.3 V primeru ene ali več prekinitev, ki bi skupaj presegle štiri ure, je treba vso tekmo ponovno odigrati.

18. ODMORI MED NIZI IN ZAMENJAVE POLJA

18.1 ODMORI MED NIZI

Odmor med nizi je čas med nizi. Vsi odmori med nizi trajajo 3 minute. 4.2.4

V tem času se opravi zamenjavo polja in se v zapisnik vpiše začetni postavi obeh ekip. 18.2, 25.2.1.2

Odgovorna oseba na prošnjo organizatorja lahko podaljša odmor med drugim in tretjim nizom na 10 minut.

18.2 ZAMENJAVA POLJA

Slika 11 (3)

18.2.1 Po vsakem nizu ekipi zamenjata polji, izjema je le peti odločilni niz. 7.1

18.2.2 Potem, ko ena izmed ekip v odločilnem petem nizu doseže 8 točk, ekipe brez zavlačevanja zamenjata polji, razmestitev igralcev pa ostane ista. 6.3.2, 7.4.1, 25.2.2.5

Če zamenjava ni bila opravljena pravočasno po doseženi osmi točki, jo je treba izpeljati takoj, ko se napako opazi. Izid ostane isti kot ob času zamenjave.

19. LIBERO**19.1 DOLOČITEV LIBERA**

- 19.1.1 Vsaka ekipa ima pravico, da na listi igralcev imenuje maksimalno dva (2) obrambna igralca "libera". 4.1.1

Na svetovnih in uradnih tekmovanjih FIVB za člane bo morala ekipa, ki se bo odločila za več kot dvanajst (12) igralcev, na seznamu igralcev obvezno določiti dva (2) obrambna igralca "libera".

- 19.1.2 Oba libera moreta biti pred tekmo vpisana v za to namenjeno rubriko zapisnika.

Na svetovnih in uradnih tekmovanjih FIVB morata biti libera, pred tekmo, vpisana SAMO v za to namenjeno rubriko zapisnika.

- 19.1.3 Eden od liberov, ki ga trener določil pred pričetkom tekme, bo »aktiven libero«. Če ima ekipa tudi drugega libera je ta rezervni libero. 5.2.2,
25.2.1.1
26.2.1.1
- 19.1.4 Libero ne more biti niti kapetan ekipe, niti kapetan v igri istočasno, ko igra kot obrambni igralec »libero«. 5

19.2 OPREMA

Libera morata nositi dres (ali jopič za izredno zamenjanega libera) drugačne barve, ki je v kontrastu z barvo dresov ostalih članov ekipe. Dres libera je lahko drugačnega kroja, mora pa biti označen z enakimi številkami kot so dresi ostalih članov ekipe. 4.3

Na svetovnih in uradnih tekmovanjih FIVB mora novo imenovani libero nositi dres enake oblike in barve kot aktiven libero, pri tem pa mora obdržati svojo številko.

19.3 AKCIJE LIBERA V IGRI**19.3.1 Akcije v igri**

- 19.3.1.1 Libero lahko zamenja kateregakoli 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 površino in prosto cono) zaključiti napadalnega udarca, če je v trenutku dotika z žogo le-ta 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 poskusiti blokirati. 12, 14.1,
14.6.2,
14.6.6

- 19.3.1.4 Žoga, ki jo libero poda z zgornjim odbojem 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 Slika 1 b
- 19.3.2 Menjava igralcev
- 19.3.2.1 Menjave, ki vključujejo libera, se ne štejejo kot redne menjave. 15.5
- Pri menjavah ni omejitev razen da mora biti, med dvema menjavama libera, odigrana ena celotna akcija (razen zaradi poškodbe/bolezni, ali če je prišlo do rotacije igralcev zaradi kazni). Libera lahko zamenja samo igralec, ki ga je libero zamenjal. 6.1.3
- 19.3.2.2 Menjava libera se izvrši, ko je žoga izven igre in pred piskom sodnika za izvedbo servisa. 8.2, 12.3
- Pred začetkom vsakega niza libero ne more vstopiti na igrišče dokler drugi sodnik ne pregleda začetne postave. 7.3.2, 12.1
- 19.3.2.3 Če je menjava narejena po pisku sodnika za servis, toda pred udarcem, mora biti libero ustno opozorjen po končani igri. 12.3, 12.4
- Posledica ponovnih zakasnelih menjav je takojšnja prekinitev igre in kazen za zavlačevanje igre. 16.2
- 19.3.2.4 Libero in igralec, ki ga bo zamenjal, lahko vstopita ali izstopita iz igrišča samo v prostoru za menjavo libera. 1.4.4, 7.5.1, Slika 1 b
- 19.3.2.5 Posledice nepravilne menjave libera so enake tistim kot pri napakah pri kroženju. 7.7.2, 26.2.2.2
- 19.3.3 Imenovanje novega libera
- 19.3.3.1 Trener lahko kadarkoli zamenja aktivnega libera z rezervnim liberom, vendar samo enkrat na tekmi in ko se je v igro vrnil igralec, ki ga je aktiven libero menjal. Menjava mora biti zapisana v prostoru za Opombe v zapisniku odbojkarske tekme in v zapisniku za libera. 19.3.2.1
- Aktiven libero se ne more vrniti v igro do konca tekme.
- V primeru poškodbe/bolezni rezervnega libera lahko trener, do konca tekme, določi za libera katerega koli igralca (razen aktivnega libera), ki je na klopi za rezervne igralce v trenutku imenovanja novega libera. 19.3.3.2
- Če je na zahtevo trenerja za libera imenovan kapetan ekipe mora ta vse svoje pravice odstopiti drugemu igralcu. Menjave zaradi poškodbe/bolezni libera ali imenovanje novega libera se ne štejejo kot redne menjave. 5.1.2, 19.3.2.1
- 19.3.3.2 Številka novo imenovanega libera mora biti zapisana v zapisnik v rubriko Opombe. 7.3.2, 19.1.2, 25.2.2.7

20. ZAHTEVANO OBNAŠANJE

20.1 ŠPORTNO OBNAŠANJE

20.1.1 Udeleženci morajo poznati Uradna pravila odbojbarske igre in se po njih ravnanati.

20.1.2 Udeleženci morajo sprejeti odločitve sodnikov športno in brez ugovarjanja.

V primeru dvomljive odločitve sodnika, lahko samo kapetan v igri zahteva 5.1.2.1 pojasnilo.

20.1.3 Udeleženci se morajo odpovedati dejanjem ali vedenju, ki naj bi vplivalo na odločitve sodnikov oziroma prikrivalo napake, ki jih je zagrešila lastna ekipa.

20.2 FAIR-PLAY (POŠTENA IGRA)

20.2.1 Udeleženci se morajo obnašati spoštljivo in vljudno v duhu FAIR-PLAYA (poštena igra, športno obnašanje) ne le do sodnikov, ampak 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 KAZNI

21.1 MANJŠE KRŠITVE PRAVIL OBNAŠANJA

Manjše kršitve pravil obnašanja se ne kaznujejo. Dolžnost prvega sodnika je, 5.1.2, 21.3 da prepreči ekipi neprimerno obnašanje tako, da člana ekipe ali ekipo preko kapetana v igri z znakom z roko ali ustno opozori.

Opomin ni kazen in nima nobenih posledic. Opomina ne vpišemo v zapisnik.

21.2 KRŠITVE, KI SE KAZNUJEJO

Neprimerno obnašanje člana ekipe proti uradnim osebam, nasprotnikom, 4.1.1 soigralcem ali gledalcem glede na stopnjo žalitve razvrščamo v tri kategorije.

21.2.1 NEOTESANO (NEOLIKANO) OBNAŠANJE je dejanje v nasprotju z oliko ali moralnimi načeli ter izražanje zaničevanja in prezira.

21.2.2 ŽALJIVO OBNAŠANJE so kletvice oziroma žaljive besede ali kretnje.

21.2.3 AGRESIVNO OBNAŠANJE je fizičen napad, agresivnost ali poskus napada.

21.3 LESTVICA KAZNI

Slika 9

V skladu s presojo prvega sodnika in glede na resnost neprimerne obnašanja, so sankcije, ki se vpišejo v zapisnik kazni, izključitev in diskvalifikacija.

21.3.1 KAZEN

Slika 11 (6)

Prvi primer neotesanega obnašanja kateregakoli člana ekipe, se kaznuje s 4.1.1, 21.2.1 točko in servisom za nasprotno ekipo.

21.3.2 IZKLJUČITEV

Slika 11 (7)

21.3.2.1 Član ekipe, ki je kaznovan z izključitvijo, do konca niza ne sme igrati in mora sedeti v kazenskem prostoru za klopjo svoje ekipe brez dodatnih posledic. 1.4.6, 4.1.1, 5.2.1, 5.3.2, Slika 1a, 1b

Izključen trener izgubi pravico, da posreduje v nizu in mora sedeti v kazenskem prostoru za klopjo svoje ekipe.

21.3.2.2 Prvi primer žaljivega obnašanja člana ekipe se kaznuje z 4.1.1, 21.2.2 izključitvijo brez dodatnih posledic.

21.3.2.3 Drugi primer neotesanega obnašanja istega člana ekipe na tekmi se kaznuje z izključitvijo brez dodatnih posledic. 4.1.1, 21.2.1

21.3.3 DISKVALIFIKACIJA

Slika 11 (8)

21.3.3.1 Diskvalificiran član ekipe mora zapustiti igralno površino, klop in prostor za ogrevanje do konca tekme. 4.1.1, Slika 1a

21.3.3.2 Prvi primer fizičnega napada ali poizkusa agresivnosti se kaznuje z 21.2.3 diskvalifikacijo brez dodatnih posledic.

21.3.3.3 Drugi primer žaljivega obnašanja istega člana ekipe na tekmi se kaznuje z diskvalifikacijo brez dodatnih posledic. 4.1.1, 21.2.2

21.3.3.4 Tretji primer neotesanega obnašanja istega člana ekipe na tekmi se kaznuje z diskvalifikacijo brez dodatnih posledic. 4.1.1, 21.2.1

21.4 UPORABA KAZNI

21.4.1 Vse kazni so individualne in ostanejo v veljavi vso tekmo ter se zapišejo v zapisnik. 21.3, 25.2.2.6

21.4.2 Ponavljanje neprimerne obnašanja istega člana ekipe na tekmi se kaznuje progresivno (član ekipe za vsak naslednji primer prejme strožjo kazni). 4.1.1, 21.2, 21.3, Slika 9

21.4.3 Diskvalifikacija zaradi agresivnega obnašanja je možna tudi brez predhodne kazni. 21.2, 21.3

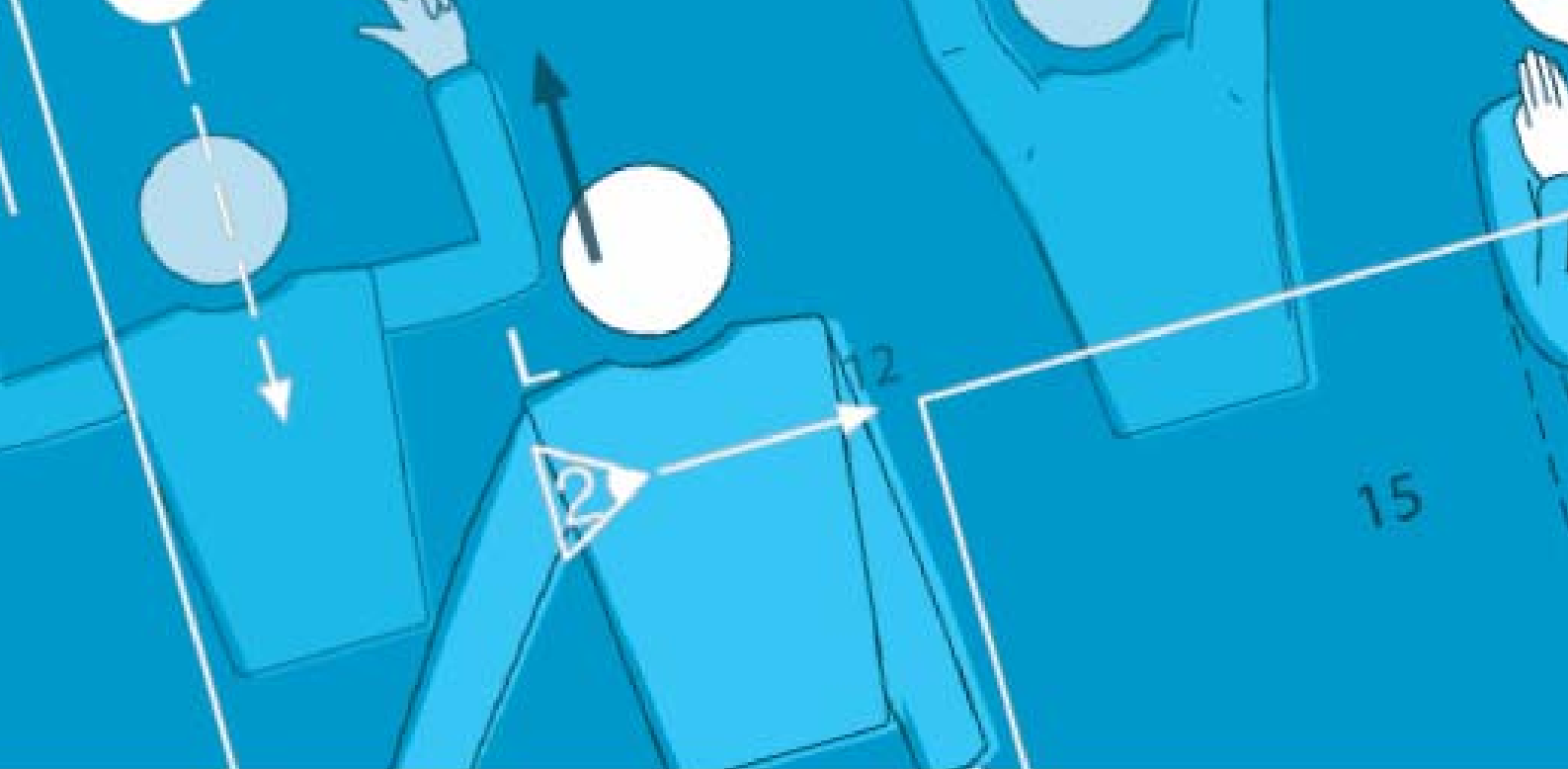
21.5 NEPRIMERNO OBNAŠANJE PRED IN MED NIZI

Vsako neprimerno obnašanje pred tekmo in v odmorih se kaznuje v skladu s 18.1, 21.2, Pravilom 22.3. Kazni se upoštevajo v naslednjem nizu. 21.3

21.6 ZNAKI ZA KAZNOVANJE

Slika 11
(6,7,8)

Opozorilo:	znak z roko ali ustno opozorilo (brez kartona)	21.1
Kazen:	rumeni karton	21.3.1
Izključitev:	rdeči karton	21.3.2
Diskvalifikacija:	rumen + rdeči karton (skupaj).	21.3.3



2. DEL

POGLAVJE 2

SODNIKI

Sodniki, dolžnosti sodnikov in uradni znaki



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

Sodniški zbor za tekmo sestavljajo naslednje uradne osebe:

- | | |
|----------------------------------|----|
| ➤ prvi sodnik, | 23 |
| ➤ drugi sodnik, | 24 |
| ➤ zapisnikar, | 25 |
| ➤ štirje (dva) linijski sodniki. | 27 |

Njihovo razmestitev prikazuje Slika 10.

Na svetovnih in uradnih tekmovanjih FIVB je obvezen rezervni zapisnikar. 26

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

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

22.2.2 Med prekinitvijo igre lahko zapiskata in s tem 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
28.1

22.2.3.1 Če napako piska prvi sodnik, pokaže:

- | | |
|--|--------------|
| a) ekipo, ki bo naslednja servirala, | 12.2.2 |
| b) vrsto napake, | Slika 11 (2) |
| c) igralca, ki je naredil napako (če je potrebno). | |

Drugi sodnik bo sledil znakom z roko prvega sodnika s ponavljanjem istih znakov.

22.2.3.2 Če napako piska drugi sodnik, pokaže:

- a) vrsto napake,

- b) igralca, ki je naredil napako (če je potrebno),
- c) za prvim sodnikom pokaže ekipo, ki bo naslednja servirala. 12.2.2

V tem primeru prvi sodnik ne pokaže vrste napake in igralca, ki je naredil napako, ampak samo ekipo, ki bo servirala naslednja. Slika 11 (2)

- 22.2.3.3 V primeru napačne uporabe napadalnega udarca igralca zadnje vrste ali libera napako pokažeta oba sodnika v skladu z navodiloma 22.2.3.1 in 22.2.3.2. 12.2.2, 13.3.3, 19.3.1.2, 23.3.2.3d, 23.3.2.3e, Slika 11 (21)

- 22.2.3.4 V primeru obojestranske napake oba sodnika pokažeta:

- a) vrsto napake, 17.3, Slika 11 (23)
- b) igralca, ki sta naredila napako (če je potrebno),
- b) po navodilih prvega sodnika ekipo, ki bo naslednja servirala. 12.2.2, Slika 11 (2)

23. PRVI SODNIK

23.1 POLOŽAJ

Prvi sodnik opravlja svojo funkcijo sede ali stoje na sodniškem stolu, postavljenem na enem koncu mreže. Njegovo vidno polje mora biti približno 50 cm nad mrežo. Slika 1 a, Slika 1 b, Slika 10

23.2 PRISTOJNOSTI

- 23.2.1 Prvi sodnik usmerja tekmo od začetka do konca. V njegovi pristojnosti so vse uradne osebe in člani ekip. 4.1.1, 6.3

Med tekmo so odločitve prvega sodnika dokončne. Zavrne lahko odločitve drugih uradnih oseb, če meni, da so napačne.

Prvi sodnik lahko uradno osebo, ki svoje funkcije ne opravlja korektno, tudi zamenja.

- 23.2.2 Prvi sodnik nadzira delo pobiralcev žog, čistilcev in brisalcev poda. 3.3

- 23.2.3 Prvi sodnik je pooblaščen, da odloča o vseh zadevah v zvezi s tekmo, tudi če jih Uradna pravila odbojkarske igre ne omenjajo.

- 23.2.4 Prvi sodnik ne sme dovoliti razpravljanja o svojih odločitvah. 20.1.2

Vendar pa na zahtevo kapetana v igri poda pojasnilo o uporabi oziroma razlagi pravil, na katerih je temeljila njegova odločitev. 5.1.2.1

Če si kapetan potem, ko se ni strinjal s sodnikovim pojasnilom, pridrži pravico do vložitve uradnega protesta v zvezi s spornim dogodkom ob koncu tekme, mora prvi sodnik to dovoliti. 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 ustrezajo zahtevam za igro. Poglavlje 1, 23.3.1.1

23.3 DOLŽNOSTI

23.3.1 Pred tekmo prvi sodnik:

- 23.3.1.1 pregleda pogoje na igralni površini, žoge in drugo opremo, Poglavlje 1, 23.2.5
- 23.3.1.2 izvede žreb s kapetanoma ekip, 7.1
- 23.3.1.3 nadzira ogrevanje ekip. 7.2

23.3.2 Med tekmo je samo prvi sodnik pristojen, da:

- 23.3.2.1 izreka opomine igralcem, 21.1
- 23.3.2.2 kaznuje neprimerno obnašanje in zavlačevanje v igri, 16.2, 21.2
- 23.3.2.3 odloča o:
- a) napakah igralca pri serviranju, postavitvi ekipe, ki bo servirala ter o zaslanjanju, 7.5, 12.4, 12.5, 12.7.1, Slika 4
 - b) napakah pri igri z žogo, 9.3
 - c) napakah nad mrežo in na njenem zgornjem delu, 11.3.1, 11.4.1, 11.4.4
 - d) napadalnem udarcu libera in napačnem udarcu igralca zadnje vrste, 13.3.3, 13.3.5, 24.3.2.4
 - e) napadalnem udarcu igralca, ko je žoga nad zgornjim robom mreže, katero mu je z zgornjim odbojem podal libero iz sprednjega dela, 1.4.1, 13.3.6, 24.3.2.4, Slika 11 (21)
 - f) žogah, ki pod mrežo popolnoma preidejo v nasprotno polje, 8.4.5, 24.3.27, Slika 5
 - g) zaključen blok igralca zadnje vrste in poizkus blokiranja libera. 14.6.2, 14.6.6, Slika 11 812)

- 23.3.3 Na koncu tekme prvi sodnik preveri in podpiše zapisnik. 25.2.3.3

24. DRUGI SODNIK

24.1 POLOŽAJ

- Drugi sodnik opravlja svojo funkcijo stoje ob drogu izven igrišča nasproti prvemu sodniku obrnjen proti njemu. Slika 1 a, b Slika 10

24.2 PRISTOJNOSTI

- 24.2.1 Drugi sodnik je pomočnik prvemu sodniku, vendar ima tudi svoje lastne pristojnosti. 24.3
- V primeru, da bi postal prvi sodnik nesposoben nadaljevati svoje delo, ga sme nadomestiti.
- 24.2.2 Drugi sodnik lahko brez piskanja prvemu sodniku z znaki nakaže napake izven svoje pristojnosti, vendar pri njih ne sme vztrajati. 24.3
- 24.2.3 Drugi sodnik nadzira delo zapisnikarja. 25.2, 26.2
- 24.2.4 Drugi sodnik nadzira člane ekip na klopi in o njihovem neprimernem obnašanju poroča prvemu sodniku. 4.2.1
- 24.2.5 Drugi sodnik nadzira igralce v prostoru za ogrevanje. 4.2.3
- 24.2.6 Drugi sodnik odobrava prekinitve, nadzira njihovo trajanje in zavrača nedovoljene zahteve. 15, 15.11, 25.2.2.3
- 24.2.7 Drugi sodnik nadzira število odmorov in menjav igralcev na strani vsake ekipe, prvega sodnika in trenerja pa obvesti o drugem odmoru, ter peti in šesti menjavi igralca. 15.1, 25.2.2.3
- 24.2.8 V primeru poškodbe igralca drugi sodnik odobri izredno menjavo igralca oziroma odobri igralcu tri (3) minute, da si opomore. 15.7, 17.1.2
- 24.2.9 Drugi sodnik 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 Drugi sodnik nadzira člane ekip v kazenskem prostoru in o njihovem neprimernem obnašanju poroča prvemu sodniku. 1.4.6, 21.3.2

24.3 DOLŽNOSTI

- 24.3.1 Drugi sodnik pred začetkom vsakega niza, ob zamenjavi polja v odločilnem petem nizu ter po potrebi preverja, ali je dejanska postavitev igralcev na igrišču v skladu s postavo na obrazcu za začetno postavo. 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 prestop v nasprotnikovo polje in prostor pod mrežo 11.2, Slika 5
- 24.3.2.2 napaka v postavitvi igralcev ekipe, ki servis sprejema, 7.5, Slika4
- 24.3.2.3 nedovoljen dotik igralca s spodnjim delom mreže ali 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, 23.3.2.3d, e, g, Slika 11 (12)
24.3.2.5	dotik žoge z zunanjim predmetom,	8.4.2, 8.4.3
24.3.2.6	dotik žoge s tlemi, kadar prvi sodnik dotika ne more videti,	8.3
24.3.2.7	žogo, ki delno ali popolnoma prečka mrežo izven prostora za prelet žoge proti nasprotnemu polju ali se dotakne antene na njegovi strani mreže.	8.4.3, 8.4.4, Slika 5
24.3.3	Po končani tekmi podpiše zapisnik.	25.2.3.3

25. ZAPISNIKAR

25.1 POLOŽAJ

Zapisnikar opravlja svoje delo sede ob zapisnikarski mizi nasproti prvemu sodniku obrnjen proti njemu.

Slika 1a, 1b
Slika 10

25.2 DOLŽNOSTI

Vodi zapisnik v skladu s pravili in pri tem sodeluje z drugim sodnikom.

Zapisnikar pri svojem delu uporablja sireno ali kakšno drugo zvočno napravo, s katero opozori sodnika na nepravilnosti in napake, ki so v njegovi pristojnosti.

25.2.1 Pred tekmo in vsakim nizom zapisnikar:

25.2.1.1 evidentira podatke o tekmi in ekipah, vključno s priimki in številkami liberov po veljavnih postopkih in pridobi podpise kapetanov in trenerjev,

4.1, 5.1.1, 5.2.2, 7.3.2, 19.1.2, 19.3.3.2

25.2.1.2 v zapisnik vpiše začetni postavi ekip iz obrazca za začetno postavo,

5.2.3.1, 7.3.2

Če ne dobi obrazcev z začetno postavo pravočasno, o tem takoj obvesti drugega sodnika.

25.2.2 Zapisnikar med tekmo:

25.2.2.1 zapisuje dosežene točke,

6.1

25.2.2.2 nadzira zaporedje izvajanja servisa pri obeh ekipah in takoj po izvedbi servisa sporoči morebitno napako sodnikoma,

12.2

25.2.2.3 je pooblaščen da opazuje in označi zahtevo za menjavo igralca s sireno (piščalko), preveri njihove številke in zapiše menjavo in odmore in obvešča drugega sodnika o njih,

15.1, 15.4.1, 24.2.6, 24.2.7

25.2.2.4 obvesti sodnika, če postavljena zahteva po prekinitvi ni v skladu s pravili,

16.6

25.2.2.5	obvesti sodnika o koncu niza in o doseženi 8. točki v odločilnem petem nizu,	6.2, 15.4.1, 18.2.2
25.2.2.6	v zapisnik vpiše kazni in nedovoljene zahteve,	15.1.3, 16.2, 21.3
25.2.2.7	v zapisnik zapiše vse ostale dogodke po navodilih drugega sodnika, npr.: izredna menjava, čas za okrevanje igralca, podaljšana prekinitev, motnje od zunaj itd.	15.7, 17.1.2 17.2, 17.3
25.2.2.8	kontrolira prekinitev med nizi.	18.1
25.2.3 Zapisnikar ob koncu tekme:		
25.2.3.1	vpiše končni izid tekme,	6.3
25.2.3.2	v primeru protesta, po predhodni odobritvi prvega sodnika, napiše oziroma dovoli napisati kapetanu ekipe v zapisnik izjavo o spornem dogodku,	5.1.2.1, 5.1.3.2 23.2.4
25.2.3.3	potem ko sam podpiše zapisnik, ga da v podpis kapetanoma ekip in nato še sodnikoma.	5.1.3.1, 23.3.3, 24.3.3

26. POMOČNIK ZAPISNIKARJA

20.1 POLOŽAJ

Pomočnik zapisnikarja opravlja svoje delo sede ob zapisnikarju za zapisnikarsko mizo.

22.1, Slika 1 a, 1 b, 10

26.2 DOLŽNOSTI

19.3

Pomočnik zapisnikarja vodi zapisnik za menjave libera.

Pomočnik zapisnikarja pomaga pri administrativnih delih zapisnikarju.

Če zapisnikar ni sposoben nadaljevati svojega dela, ga zamenja pomočnik zapisnikarja.

26.2.1 Pred začetkom tekme in vsakega niza pomočnik zapisnikarja:

26.2.1.1 pripravi zapisnik za menjave libera,

26.2.1.2 pripravi rezerven zapisnik odbojkarske tekme.

26.2.2 Med tekmo pomočnik zapisnikarja:

26.2.2.1 zapisuje podatke o menjavi libera, 19.3, 1.1

26.2.2.2 sodnike s sireno (piščalko) opozori o napakah menjave libera, 19.3.2.1

26.2.2.3 označi začetek in konec tehničnega odmora, 15.4.1

- 26.2.2.4 vodi ročen semafor na zapisnikarski mizi,
- 26.2.2.5 kontrolira rezultat na semaforjih, 25.2.2.1
- 26.2.2.6 če je potrebno ažurira rezerven zapisnik o tekmi in ga poda zapisnikarju. 25.2.1.1

26.2.3 Na koncu tekme pomočnik zapisnikarja:

- 26.2.3.1 podpiše zapisnik za libera in ga odda v kontrolo sodnikom,
- 26.2.3.2 podpiše zapisnik odbojkarske tekme.

27. LINIJSKI SODNIKI

27.1 POLOŽAJ

Če sta na tekmi le dva linijska sodnika, stojita na vogalih igrišča, nasproti cone za izvajanje servisa, diagonalno 1 do 2 metra stran od vogala. Slika 1 a, 1 b, 10

Vsak linijski sodnik nadzira tako zadnjo kot stransko črto na svoji strani .

Na svetovnih in uradnih tekmovanjih FIVB so obvezni štiri linijski sodniki.

Stojijo v prosti coni 1 do 3 metre stran od vsakega vogala igrišča, na namišljenem podaljšku črte, ki jo nadzorujejo . Slika 10

27.2 DOLŽNOSTI

27.2.1 Linijski sodniki opravljajo svoje delo z uporabo zastavice (40 x 40 cm), kot kaže Slika 12:

- 27.2.1.1 z zastavico pokažejo, ali je žoga “v igrišču” ali “iz igrišča”, kadar žoga pade v bližini njihove(ih) črt(e), 8.3, 8.4 Slika 12 (1, 2)
- 27.2.1.2 z zastavico pokažejo, kadar se ekipa, ki žogo sprejema, dotakne žoge, ki gre iz igrišča, 8.4, Slika 12 (3)
- 27.2.1.3 z zastavico pokažejo dotik žoge z anteno, ali let žoge preko mreže izven za to določenega prostora, 8.4.3, 8.4.4, 10.1.1, Slika 5, 12 (4)
- 27.2.1.4 z zastavico pokažejo, če kdo izmed igralcev (razen igralca, ki servira) stoji izven svojega igralnega polja v trenutku, ko se server dotakne žoge, 7.4, 12.4.3, Slika 12 (4)
- 27.2.1.5 linijska sodnika, zadolžena za zadnji črti, pokažeta z zastavico, če je igralec pri servisu prestopil, 12.4.3

- | | | |
|----------|---|-----------------------------------|
| 27.2.1.6 | z zastavico pokažejo vsak kontakt z anteno na njihovi strani igrišča kateregakoli igralca med akcijo odboja žoge ali oviranje v igri, | 11.3.1,
11.4.4,
Slika 12(4) |
| 27.2.1.7 | zastavico pokažejo, kadar leti žoga preko mreže izven za to določenega prostora v nasprotnikovem igrišču, ali če se dotakne antene ipd. | 10.1.1,
Slika 5, 12
(4) |

27.2.2 Na zahtevo prvega sodnika mora linijski sodnik ponoviti svoj znak.

28. URADNI ZNAKI

28.1 SODNIŠKI ZNAKI Z ROKO

Slika 11

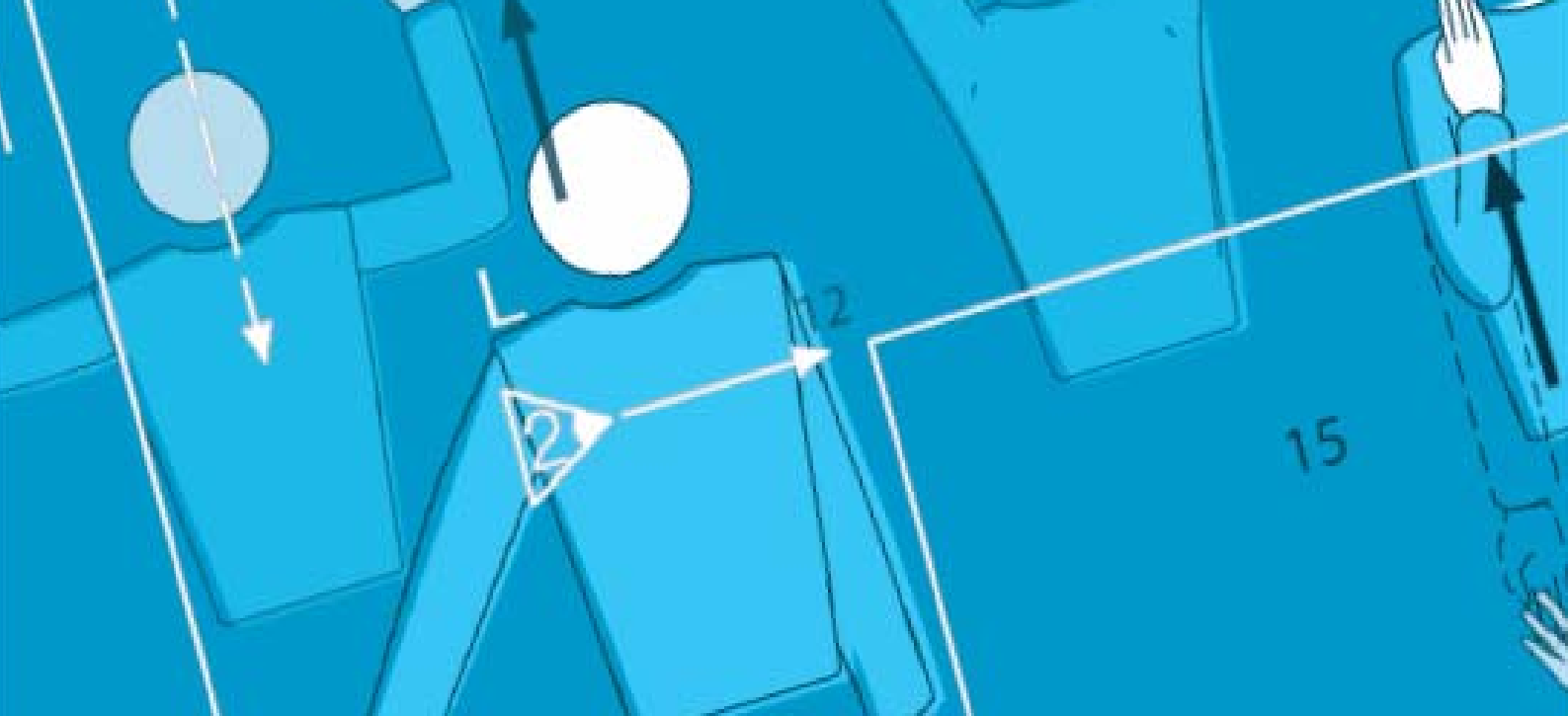
Sodniki morajo z uradnim znakom z roko takoj pokazati, zakaj so prekinili igro s piskom (vrsto napake, namen odobrene prekinitve). Znak morajo za trenutek zadržati. Če je znak nakazan z eno roko, ta ustreza strani ekipe, ki je naredila napako oziroma postavila zahtevo.

28.2 ZNAKI Z ZASTAVICO LINIJSKIH SODNIKOV

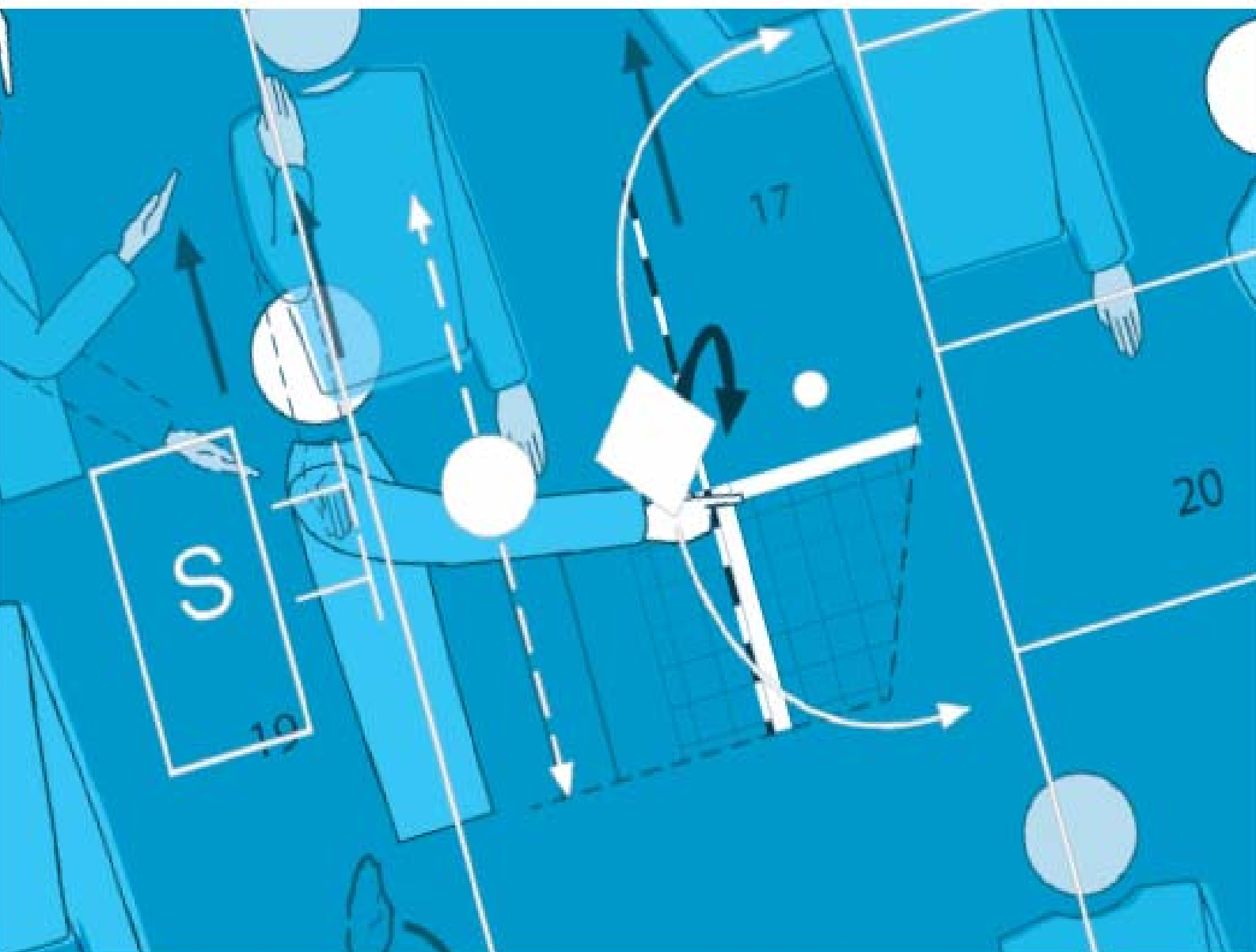
Slika 12

Linijski sodniki morajo z uradnimi znaki z zastavico nakazati vrsto storjene napake in znak za trenutek zadržati.

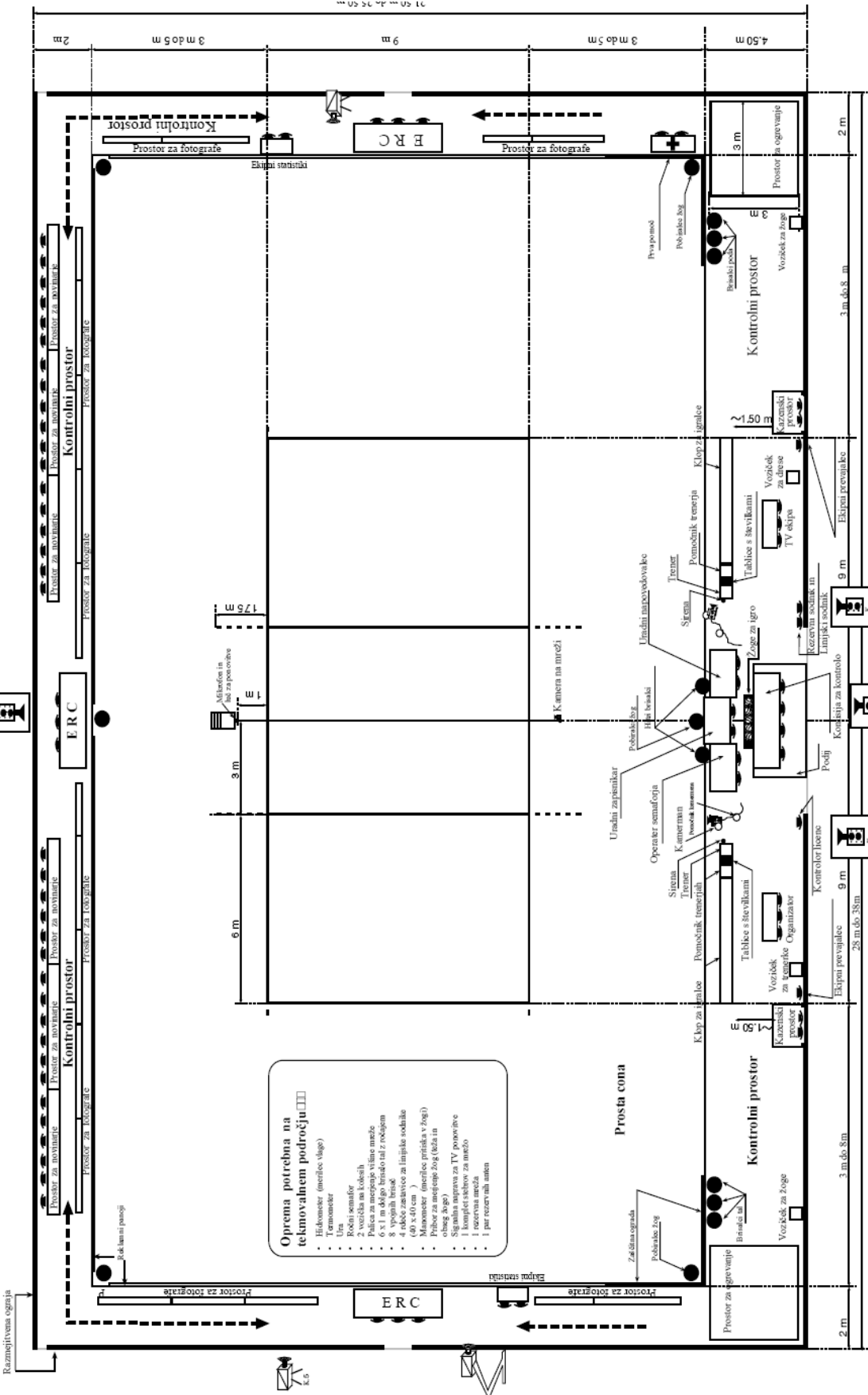
BELEŽKE



2. DEL POGlavJE 3
SLIKE

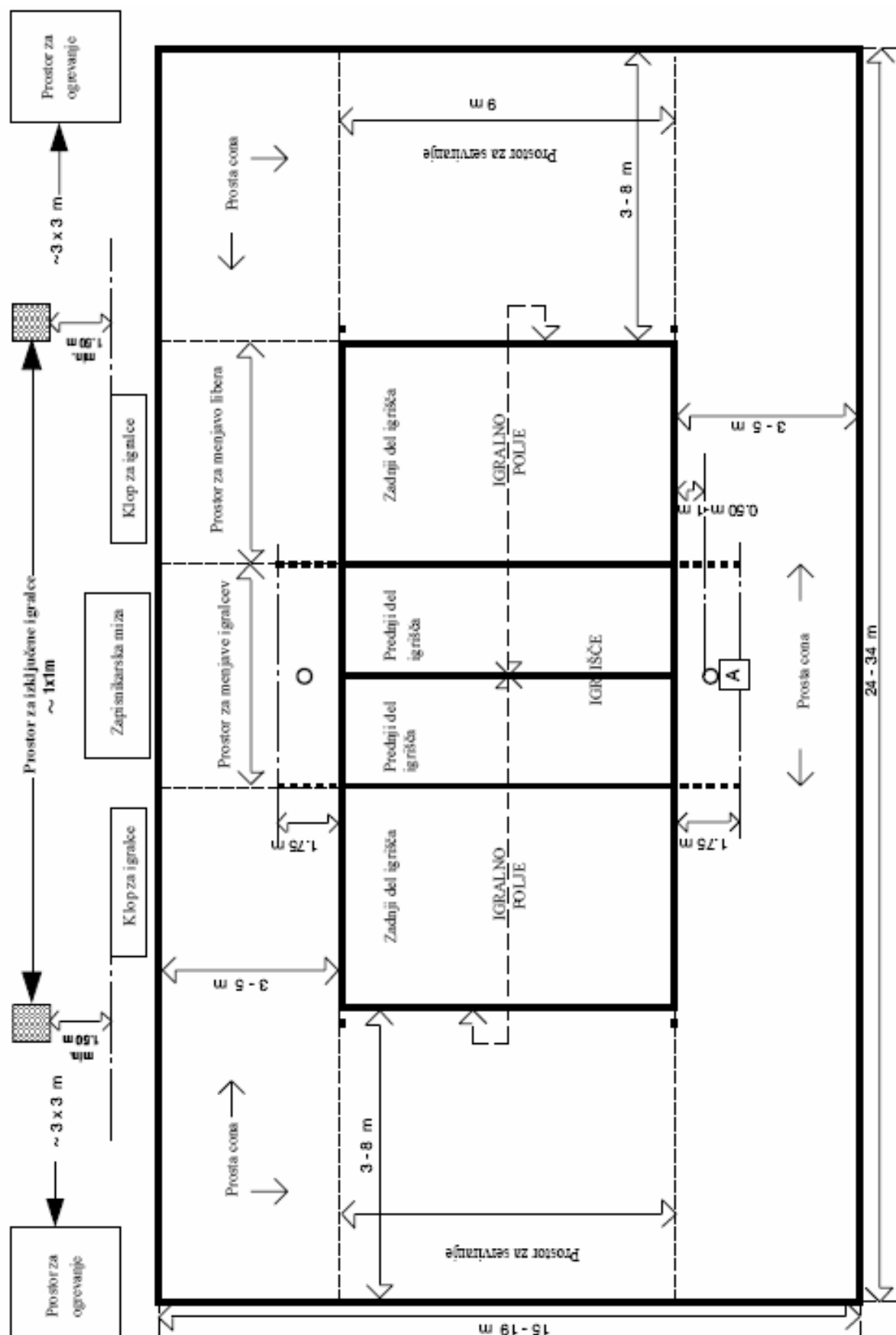


TEKMOVALNO PODROČJE



Slika 1 a Pravilo 1;1.4.4; 1.4.5; 1.4.6; 4.2.1; 4.2.3.1; 19.3.2.4; 21.3.2.1; 21.3.3.1; 23.1; 24.1; 25.1; 26.1

IGRALNA POVRŠINA

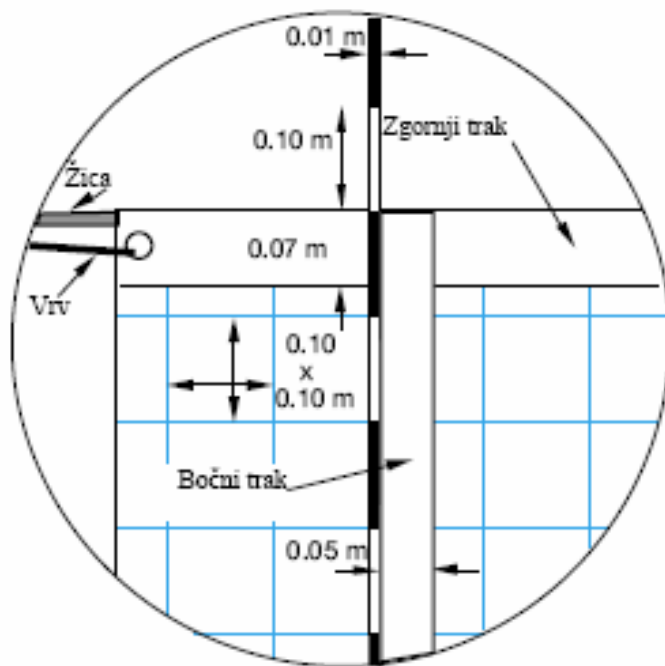


Slika 1 b

Pravilo 1; 1.4; 1.4.2; 1.4.3; 1.4.4; 1.4.5; 1.4.6; 4.2.1; 4.2.3.1; 15.10.1; 21.3.2.1; 23.1; 24.1; 25.1; 26.1

IGRIŠČE



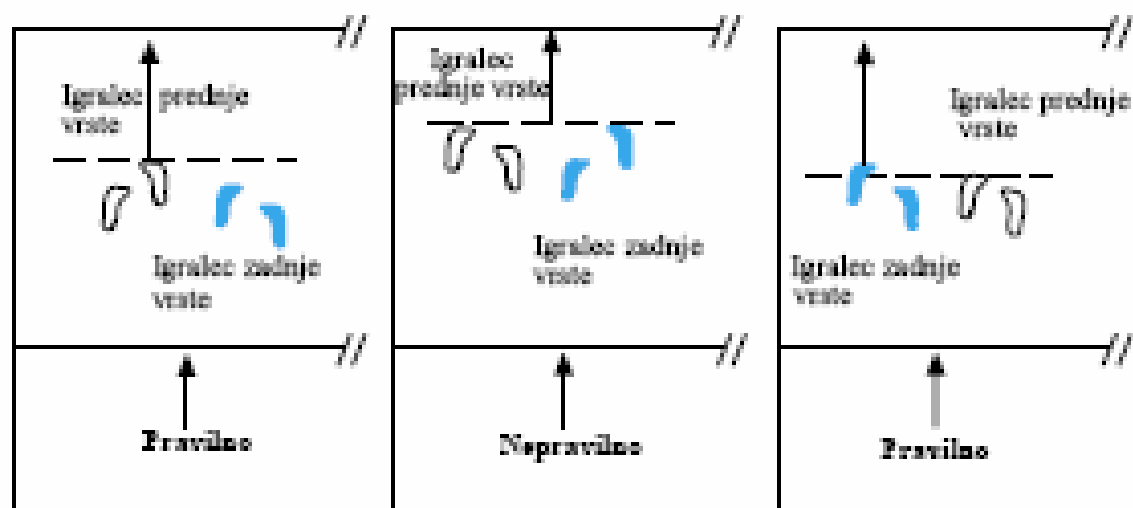


Slika 3 Pravilo 2.2; 2.3; 2.4; 2.5.1; 11.3.1; 11.3.2

POLOŽAJ IGRALCEV

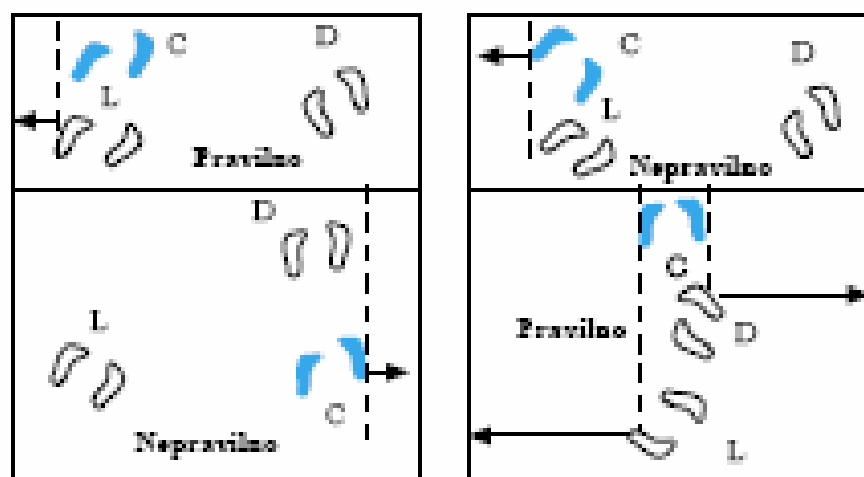
Primer A:

Določitev položaja igralcev prednje vrste in ustreznega igralca zadnje vrste.



Primer B:

Določitev položaja igralcev prednje vrste.

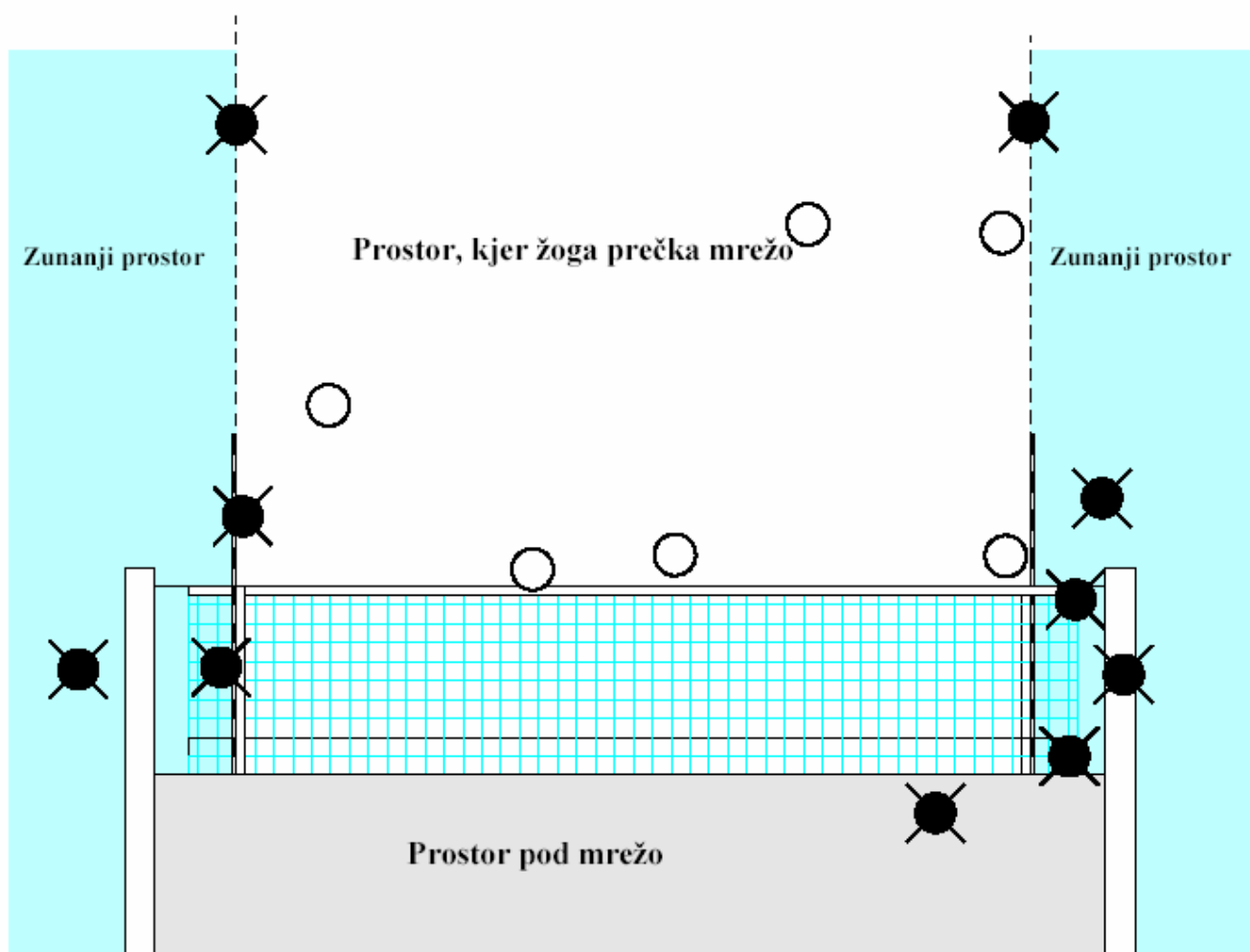


L = levi igralec
D = desni igralec
C = srednji igralec

Slika 4

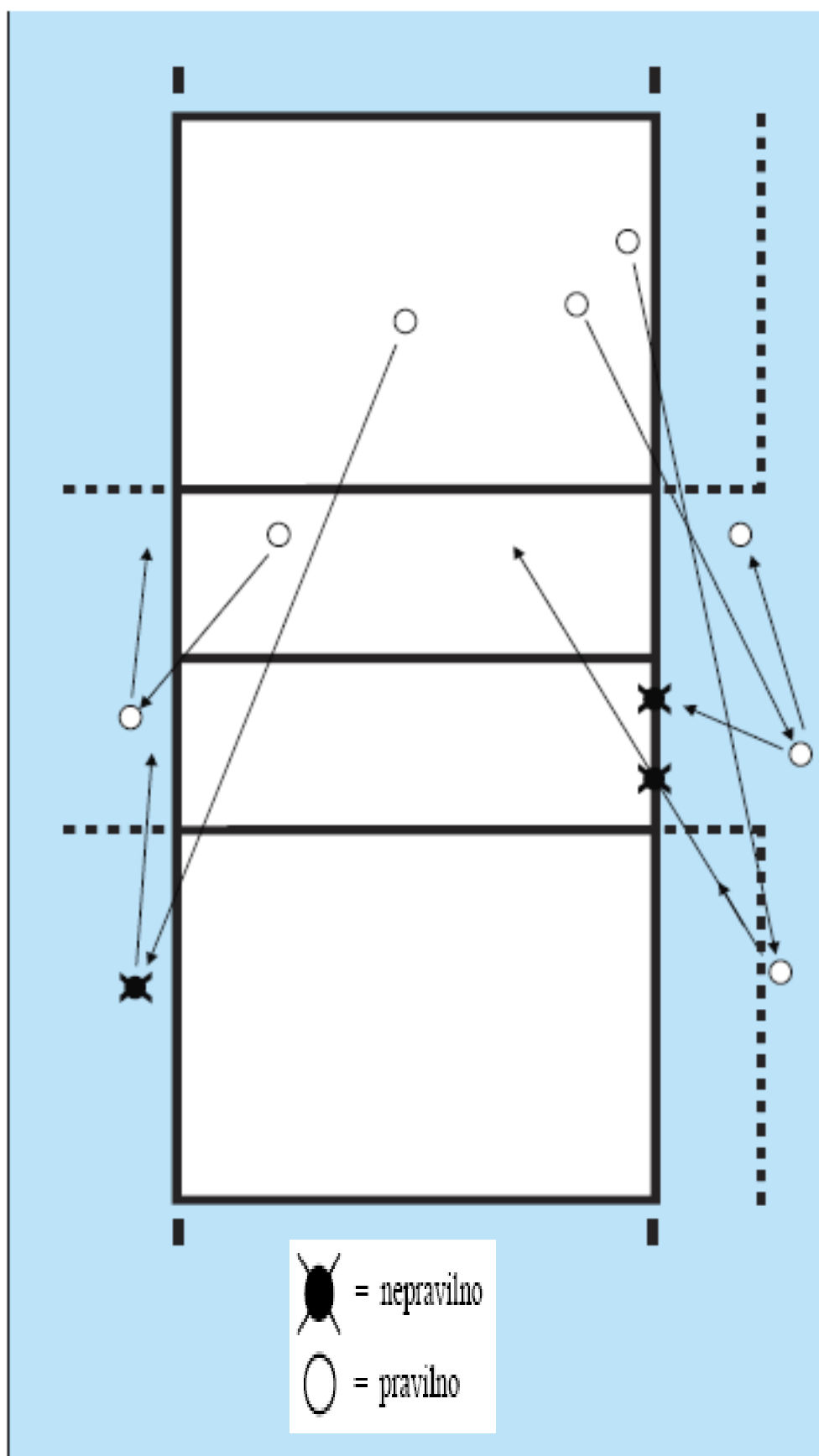
Pravilo 7.4; 7.4.3; 7.5; 23.3.2.3 a; 24.3.2.2

ŽOGA PREČKA NAVPIČNO RAVNINO MREŽE PROTI NASPROTNEMU POLJU



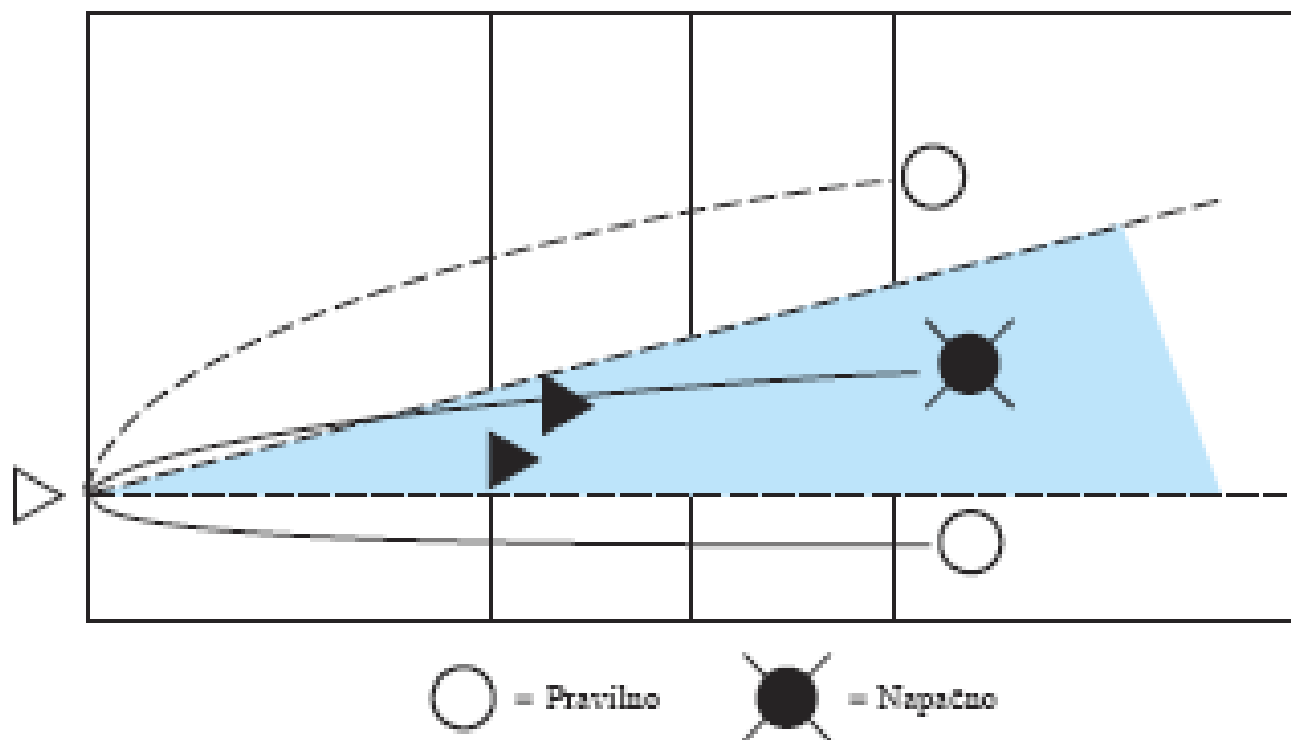
 = nepravilno
 = pravilno

Slika 5 a Pravilo 2.4; 8.4.3; 8.4.4; 8.4.5; 10.1.1; 10.1.3; 24.3.2.7; 27.2.1.3; 27.2.1.7



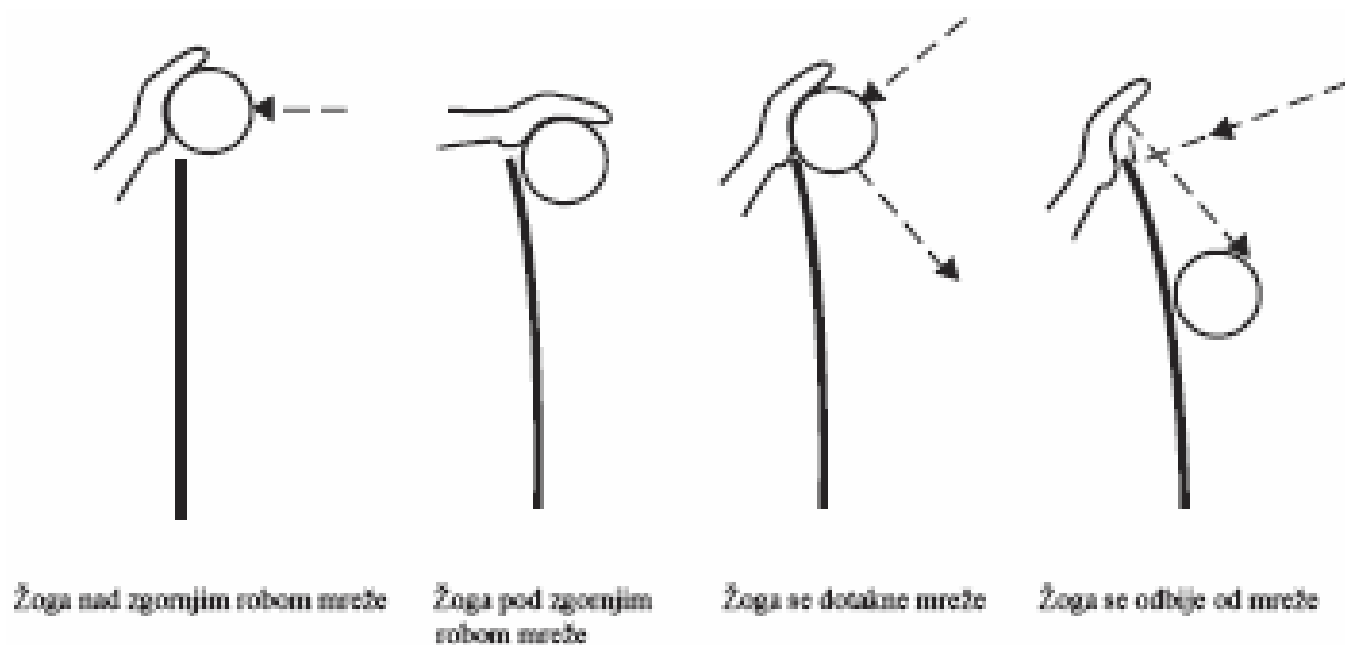
Slika 5 b Pravilo 8.4.3; 8.4.4; 10.1.2; 24.3.2.3; 24.3.2.5; 24.3.2.7

KOLEKTIVNI BLOK



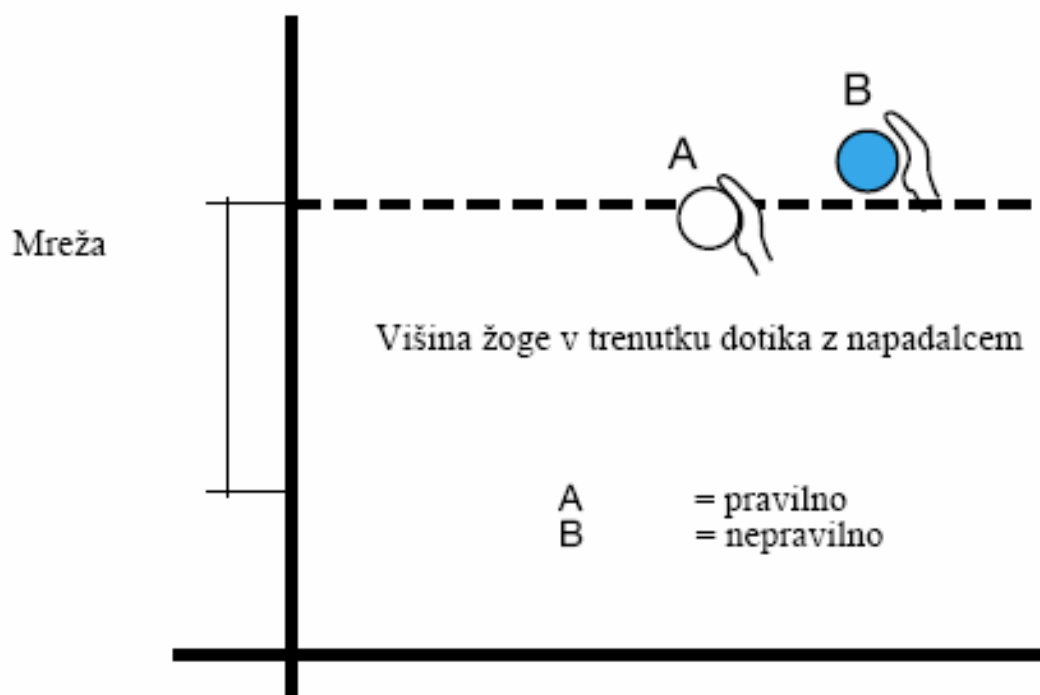
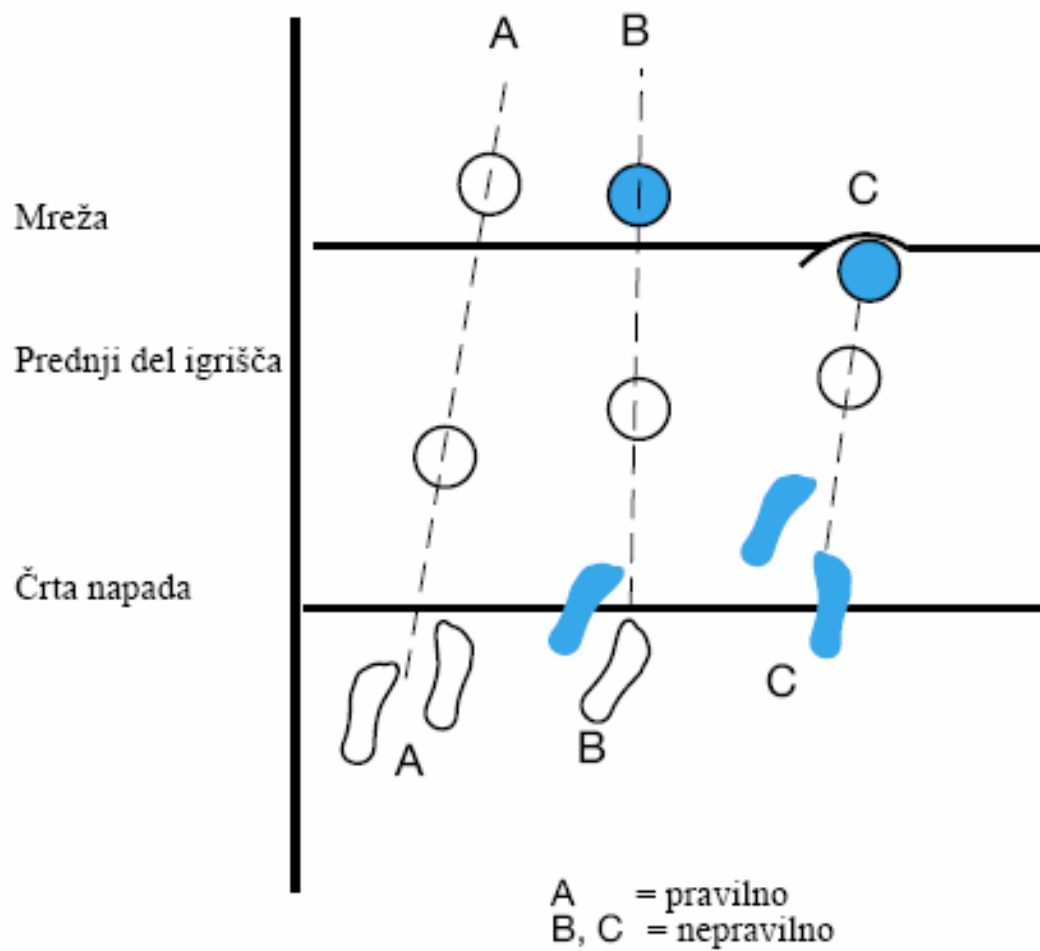
Slika 6 Pravilo 12.5.2; 23.3.2.3 a

ZAKLJUČEN BLOK



Slika 7 Pravilo 14.1.3

NAPAD IGRALCA ZADNJE LINIJE



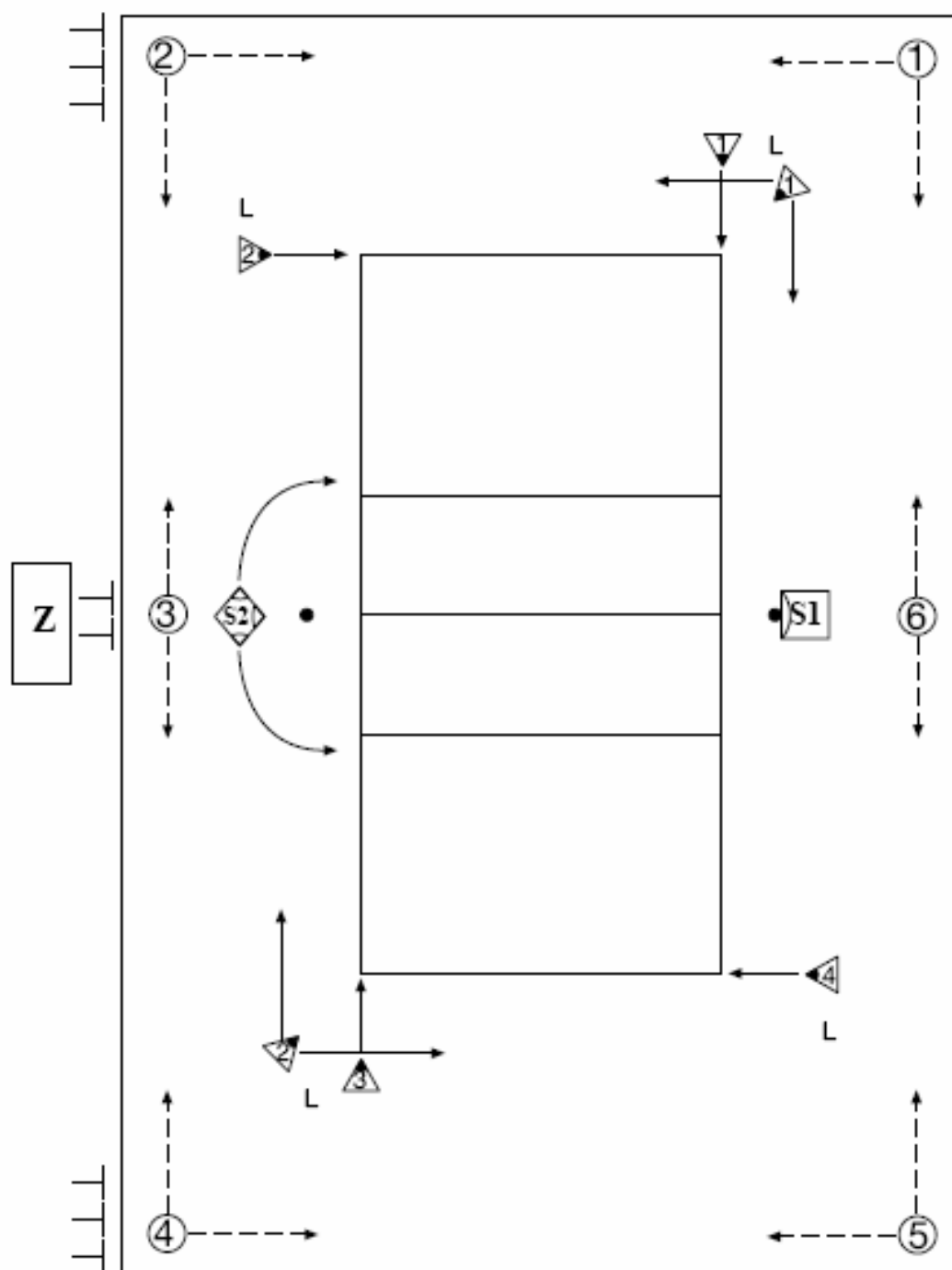
Slika 8 Pravilo 13.2.2; 13.2.3; 23.3.2.3 d; 24.3.2.4

LESTVICA SANKCIJ ZA NEŠPORTNO VEDENJE

	VRSTNI RED	POVZROČITELJ	SANKCIJA	KARTON	POSLEDICE
NEOTESANO OBNAŠANJE	*Prvič	Katerikoli igralec	Kazen	Rumen	Iskuba toge
	*Drugič	Isti igralec	Isključitev	Rdeč	Zapustiti mora igrišče in se umesti v kazenski prostor do konca niza.
	*Tretjič	Isti igralec	Diskvalifikacija	Rdeč + Rumen	Zapustiti mora tekmovalno področje do konca tekme.
ŽALJIVO OBNAŠANJE	*Prvič	Katerikoli igralec	Isključitev	Rdeč	Zapustiti mora igrišče in se umesti v kazenski prostor do konca niza.
	*Drugič	Isti igralec	Diskvalifikacija	Rdeč + Rumen	Zapustiti mora tekmovalno področje do konca tekme.
AGRESIVNOST	*Prvič	Katerikoli igralec	Diskvalifikacija	Rdeč + Rumen	Zapustiti mora tekmovalno področje do konca tekme.

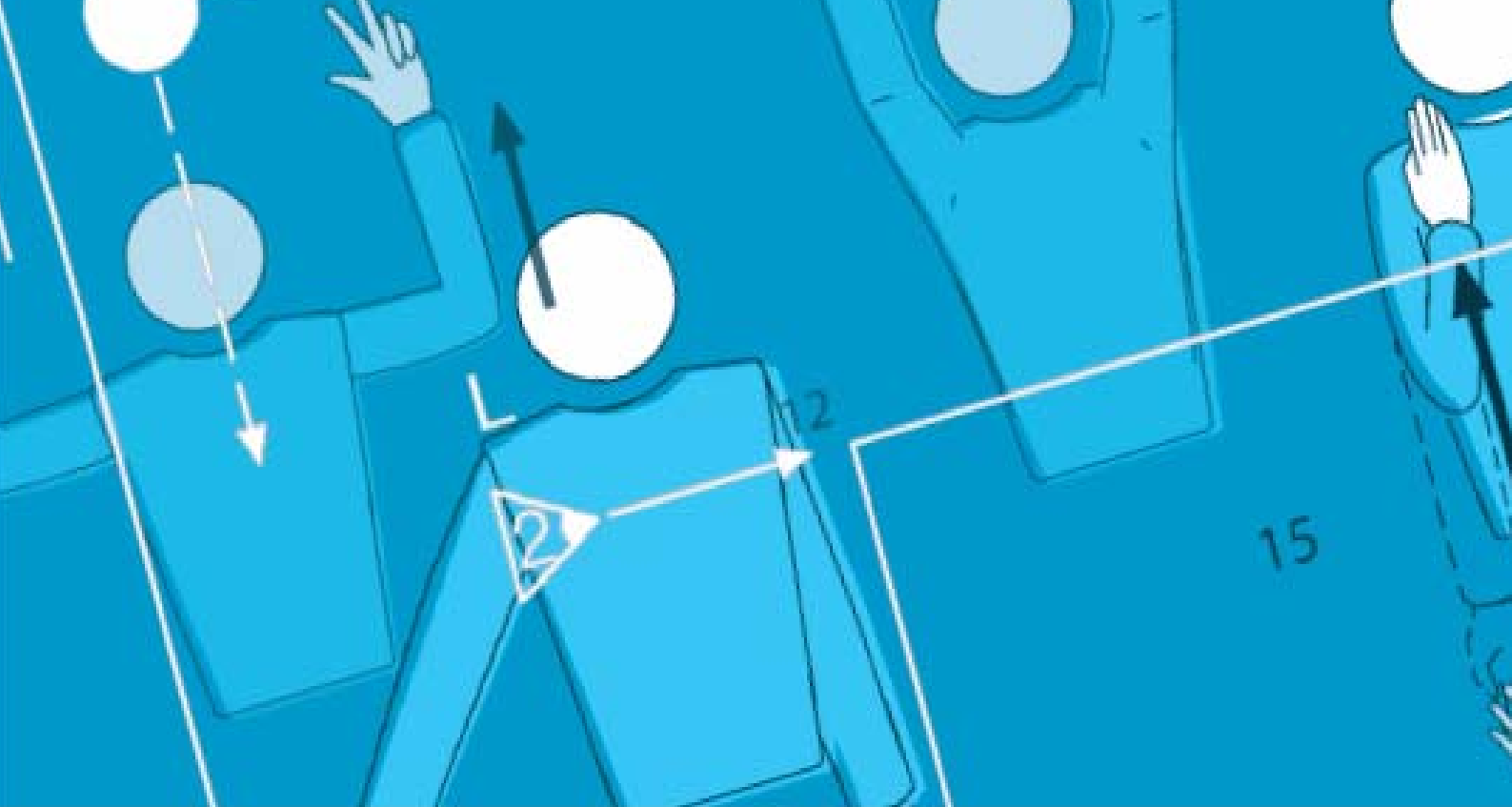
LESTVICA SANKCIJ ZA ZAVLAČEVANJE

KATEGORIJA	VRSTNI RED	POVZROČITELJ	SANKCIJA	KARTON	POSLEDICE
ZAVLAČEVANJE	*Prvič	Katerikoli član ekipe	Opomin za zavlačevanje	Sodniški znak št. 25 brez kartona	Opomin - ni posledic
	*Drugič (in vseh naslednjih)	Katerikoli član ekipe	Kazen za zavlačevanje	Sodniški znak št. 25 s rumenim kartonom	Iskuba toge



- S1 = Prvi sodnik
- ◊ S2 = Drugi sodnik
- Z = Zapisnikar (ji)
- ▶ = Linijski sodniki (številke 1 - 4 ali 1 - 2)
- ④ = Pobiralci žog (številke 1 - 6)
- = Brisalci poda

Slika 10 Pravilo 3.3; 23.1; 24.1; 25.1; 26.1 in 27.1 (linijski sodniki)



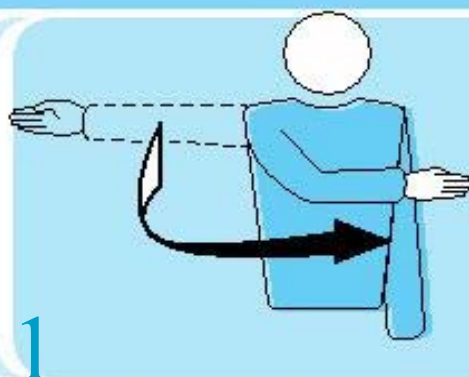
2. DEL POGlavJE 3

SODNIŠKI ZNAKI



DOVOLJENJE ZA IZVEDBO SERVISA

Zamah od odročenja
do priročenja
skrčeno noter.

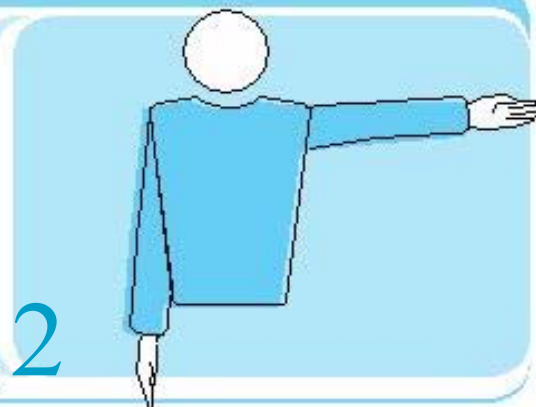


P. 12.3, 22.2.3.2, 22.2.3.3, 22.2.3.4

P

EKIPA, KI BO SERVIRALA

Roko iztegne proti
ekipi, ki bo izvedla
servis.



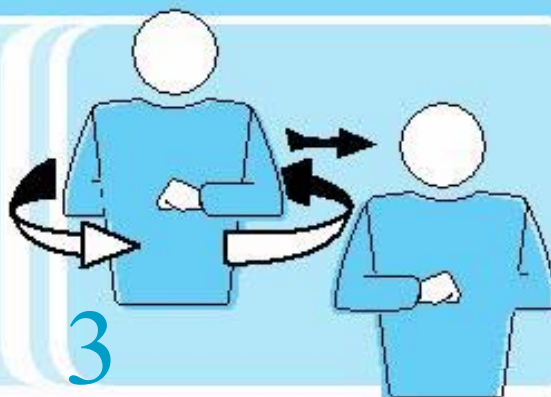
P. 12.3, 22.2.3.1, 22.2.3.2, 22.2.3.3

P

D

MENJAVA IGRALNEGA POLJA

Lakti pokrči
pred in za telesom
in jima nato zamenjaj
položaj.

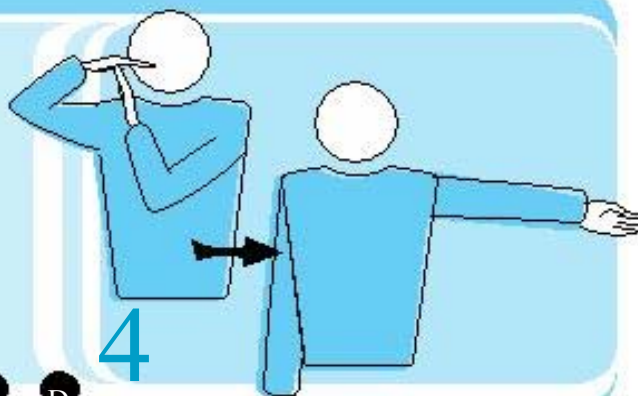


P. 18.2

P

ODMOR (Time-out)

Dlan ene roke
polži preko prstov
druge roke,
ki jih drži
navpično -
(oblikuje črko T)
in pokaže ekipo, ki
je zahtevala odmor.



P. 15.2.1

P

D

MENJAVA IGRALCA

Krožni gib z laktjo
ene roke okoli
druge roke.

5



P. 15.2.1, 15.5

P

D

KAZEN ZA NEPRIMERNO VEDENJE

Pokaže rumeni karton
za kazen.

6



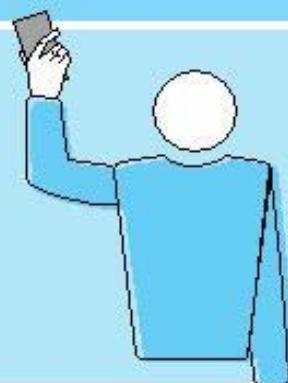
P. 21.3.1, 21.6, 23.3.2.2

P

IZKLJUČITEV

Pokaže rdeči karton
za izključitev.

7



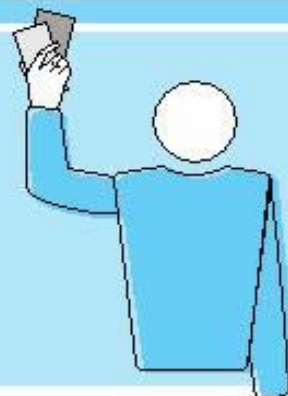
P. 21.3.2, 21.6, 23.3.2.2

P

DISKVALIFIKACIJA

Pokaže oba
kartona skupaj
za diskvalifikacijo.

8



P. 21.3.3, 21.6, 23.3.2.2

P



KONEC NIZA (ali tekme)

Roki z odprtimi dlanmi
pokriči in prekrži
na prsih.

P. 6.2, 6.3

P D

9



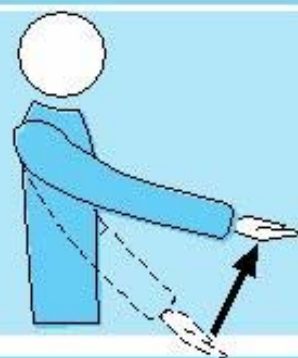
ŽOGA PRI SERVISU NI BILA VRŽENA ALI IZPUŠČENA

Rahlo dvigne
iztegnjeno roko.
Dlan je obrnjena
navzgor.

P. 12.4.1

P

10



ZAVLAČEVANJE PRI SERVIRANJU

Dvigne dlani in
pokaže osem prstov.

P. 12.4.4

P

11



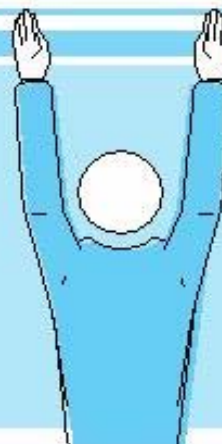
NAPAKA PRI BLOKIRANJU

Vzroči obe roki.
Dlani sta obrnjeni
naprej.

P. 14.6, 12.5, 19.3.1.3, 23.3.2.3g, 24.3.2.4

P D

12



NAPAKA V POZICIJI ALI PRI KROŽENJU IGRALCEV

Izvede krožni
gib s
kazalcem.

P. 7.5 ali P. 7.7, 27.2.1.4

P

D

13



ŽOGA "V IGRIŠČU"

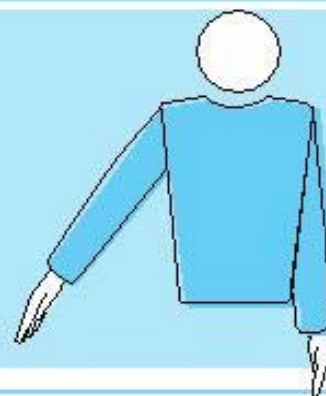
Z iztegnjeno roko
in dlanjo pokaže
proti tlor.

P. 8.3, 27.2.1.1

P

D

14



ŽOGA "IZ IGRIŠČA"

Podlakti dvigne
navpično, dlaniso
odprte in obrnjene
proti telesu.

P. 8.4, 24.3.2.5, 24.3.2.7

P

D

15



ULOVLJENA ŽOGA

Počasi pokrči
roko v komolcu,
dlan je obrnjena
navzgor.

P. 9.2.2, 9.3.3, 23.3.2.3b

P

16



DVOJNI DOTIK

Dvigne dlan in pokaže dva razprta prsta.

P.9.3.4, 23.3.2.3b

P

17



ŠTIRJE DOTIKI

Dvigne dlan in pokaže štiri razprte prste.

P. 9.3.1, 23.3.2.3b

P

18



DOTIK IGRALCA Z MREŽO

**ŽOGA PO SERVISU NE PREIDE MREŽE
SKOZI PROSTOR ZA PRELET MREŽE**

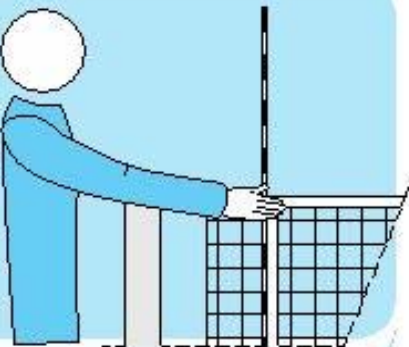
Z dlanjo pokaže na stran mreže, kjer se je zgodila napaka.

P. 11.4.4, 12.6.2.1

P

D

19



SEGANJE PREKO MREŽE

Roko položi pravokotno na mrežo. Dlan je obmjenjena navzdol.

P. 11.4.1, 23.3.2.3c

P

20



NAPAKA PRI NAPADALNEM UDARCU

Roko vzroči in nato
pokrči roko z
odprto dlanjo v
smeri navzdol.

Napaka pri napadalnem udarcu igralca zadnje vrste, libera
ali nasprotnikovega servisa.

P. 13.3.3, 13.3.4, 13.3.5, 23.3.2.3d, e, 24.3.2.4

Napad po podaji libera s tehniko zgomljega odboja iz prednjega dela igrišča
in namišljenega podaljška.

P. 13.3.6

P

D

21



PREHOD IGRALCA V POLJE NASPROTNIKA ALI

ŽOGA PREIDE V NASPROTNO POLJE POD MREŽO ALI

IGRALEC, KI SERVIRA SE DOTAKNE IGRIŠČA (ZADNJE ČRTE) ALI

IGRALEC STOJI IZVEN IGRIŠČA V TRENUTKU SERVISA

S kazalcem
pokaže na
srednjo črto.

P

D

22



P. 8.4.5, 11.2.1, 11.2.2, 11.2.2.2, 12.4.3, 23.3.2.3 a, f, 24.3.2.1, 24.3.2.2

OBOJESTRANSKA NAPAKA IN PONOVI TEV IGRE

Oba palca dvigne
navpično navzgor.

P

23



P. 6.1.2.2, 17.2

DOTIK Z ŽOGO

Z dlanjo ene roke
podrsa po
konicah prstov
druge roke, ki jo
drži pokonci.

P

D

24



OPOZORILO IN KAZEN ZA ZAVLAČEVANJE

Z odprto dlanjo ene roke pokrije zapestje druge roke (opomin) ali pokaže na zapestje z rumenim kartonom (kazen).

Opomin za zavlačevanje
Kazen za zavlačevanje
P. 15.11, 17.2.2, 23.3.2.2

P

25

KAZEN

OPOZORILO



2 DEL

POGLAVJE 3

URADNI ZNAKI LINIJSKIH SODNIKOV



ŽOGA "VIGRIŠČU"

Z zastavico pokaže navzdol.

P. 8.3, 27.2.1.1

L

1



Uradna pravila odbojarske uradne igre • 2009-2012

ŽOGA "IZ IGRISČA"

Zastavico dvigne
navpično navzgor.

P. 8.4.1, 27.2.1.1

L

2



DOTIK Z ŽOGO

Zastavico dvigne in
z dlanjo proste roke
podrsa po vrhu
zastavice.

P. 27.2.1.2

L

3



ŽOGA PREČKA MREŽO IZVEN ZA TO DOLOČENEGA PROSTORA, DOTIK ŽOGE Z ZUNANJIM PREDMETOM, IGRALEC PRESTOPI PRI SERVISU

Z zastavico maha nad
glavo ter s pistom
pokaže na anteno
ali na zadnjo črto.

P. 8.4.2, 8.4.3, 8.4.4, 12.4.3, 27.2.1.4, 27.2.1.6, 27.2.1.7

L

4



RAZSODBA NI MOGOČA

Dvigne in
prekriža roki
na prsih.

L

5



BELEŽKE

3. DEL

DEFINICIJE

Kontrolni prostor na tekmovanjih	Kontrolni prostor na tekmovanjih je prostor okoli igrišča in proste cone in zajema ves prostor do zunanje ograde ali razmejitvene ograje (glej sliko 1a).
Deli na igralnem področju	Na igralnem področju so deli (razen igrišča in proste cone) namenjeni za posebne namene (ali s posebnimi omejitvami), opisani v knjigi. To so prednji del igrišča, prostor za servis, prostor za menjave, prosta cona, zadnji del igrišča in prostor za menjavo libera.
Prostori	Na tleh so deli izven proste cone, opisani v knjigi pravil, namenjeni posebnemu namenu. To sta prostor za ogrevanje in kazenski prostor.
Prostor pod mrežo	To je prostor omejen s spodnjim robom mreže in žico, s katero je mreža pritrjena na steber, na straneh s stebrom in spodaj z igralno površino.
Prostor za prelet žoge	Prostor za prečkanje žoge je omejen s: - horizontalni trak na vrhu mreže, - antena in njuna namišljena podaljška, - strop dvorane. Žoga, poslana v nasprotno POLJE, mora leteti skozi prostor za prelet žoge.
Zunanji prostor	Zunanji prostor je vertikalna raven ob mreži izven prostora za prečkanje žoge in prostor pod mrežo.
Prostor za menjave	To je prostor v prosti coni, kjer se izvajajo menjave.
Po dogovoru s FIVB	Dogovor s katerim se v posebnih primerih dovoli odstopanje od standardov in predpisov o opremi in objektih z namenom promocije odbojke ali testiranja novih pravil igre.
Standardi FIVB	Tehnične specifikacije ali omejitve predpisane s strani FIVB za proizvajalce opreme.
Kazenski prostor	Na vsaki polovici kontrolnega prostora se izven proste cone v podaljšku zadnje črte igrišča nahaja kazenski prostor, ki mora biti postavljen minimalno 1,5 metra za klopjo za rezervne igralce.
Napaka	(i) Akcija v igri v nasprotju s pravili. (ii) Vsaka akcija (razen akcija v igri) v nasprotju s pravili.
Poigravanje (Dribling)	Poigravanje pomeni kratko odbijanje žoge (ponavadi pri pripravi za servis). Med drugim lahko to pomeni tudi premetavanje žoge iz roke v roko.
Tehnični odmor (TTO)	Ta poseben obvezen odmor (tehnični time-out) je zraven odmora (time-out) namenjen, da se z analizo igre promovira odbojka in za dodaten čas oglaševanja. Tehnični odmor (TTO) je obvezen na svetovnih in uradnih tekmovanjih FIVB.
Pobiralci žog	To so osebe, ki skrbijo, da s podajanjem žoge igralcu, ki bo serviral dosežejo visok ritem igre.
Osvojena točka	To je sistem s katerim dosežemo točko v igri, če osvojimo akcijo ali ne (Rally Point).
Odmor med nizi (interval)	Interval je odmor med nizi. Zamenjava polja v petem odločilnem nizu, pri 8. doseženi točki ekipe, se ne smatra kot interval.
Opozorilo	Blag usten ukor, ki ga izreče 1. sodnik kapetanu v igri zaradi zamude pri menjavi libera.
Zunanji predmeti	Predmet ali oseba, izven igralne površine ali blizu mejam proste cone, ki predstavlja oviro pri letu žoge. Na primer: sodniški stolp, TV oprema, zapisnikarska miza, stebri mreže, Antena ni zunanji predmet, saj se le ta smatra kot del mreže.

BELEŽKE