



URADNA PRAVILA ODBOJKARSKE IGRE



ODBOJKARSKA ZVEZA SLOVENIJE

junij 2003

© Kopiranje prepovedano

URADNA PRAVILA ODBOJKARSKE IGRE

2001-2004

Potrjena na
XXVII kongresu FIVB v Seville, Španija, 2000

© Mednarodna odbojcarska federacija

CIP – Kataloški zapis o publikaciji
Narodna in univerzitetna knjižnica, Ljubljana

796.325.063

Uradna pravila odbojcarske igre: 2001-2004 / (pripravila)
Mednarodna odbojcarska federacija; (prevedel Marko Seifried). –
Nova izdaja – Ljubljana: Odbojcarska zveza Slovenije, 2003

Prevod dela: Official volleyball rules 2001 - 2004

ISBN 961-90743-1-9

1. Federation internationale de volleyball
125929472

Naslov: URADNA PRAVILA ODBOJKARSKE IGRE (nova izdaja)

Naslov izvirnika: OFFICIAL VOLLEYBALL RULES 2001-2004 New Edition
Federation Internationale de Volleyball

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

Pripravil.....: Marko SEIFRIED

Prevedel.....: Marko SEIFRIED

Recezenca.....: Marko ZADRAŽNIK, Jožef LEČNIK

Lektor.....: Franc KRALJ, Drago SEIFRIED

Izdajatelj.....: Odbojcarska zveza Slovenije, Ljubljana

Uredil in oblikoval.....: Marko SEIFRIED

Tisk.....: Tiskarna in knjigoveznica Radovljica

Naklada.....: 500

Maribor, junij 2003

Copyright © ODBOJKARSKA ZVEZA SLOVENIJE

URADNA PRAVILA ODBOJKARSKE IGRE

KAZALO

ZNAČILNOSTI IGRE	8
I. DEL - IGRA	9
1. poglavje: IGRISČE IN OPREMA	9
1. IGRALNO OBMOČJE	9
1.1 DIMENZIJE	9
1.2 IGRALNA POVRŠINA	9
1.3 ČRTE	9
1.3.3 SREDNJA ČRTA	10
1.3.4 ČRTA NAPADA	10
1.4 DELI IN PROSTORI NA IGRALNEM PODROČJU	10
1.4.1 PREDNJI DEL	10
1.4.2 PROSTOR ZA SERVIS	10
1.4.3 PROSTOR ZA MENJAVE	10
1.4.4 PROSTOR ZA OGREVANJE	10
1.4.5 KAZENSKI PROSTOR	10
1.5 TEMPERATURA	10
1.6 RAZSVETLJAVA	10
2. MREŽA IN DROGOVI	11
2.1 VIŠINA MREŽE	11
2.2 ZGRADBA MREŽE	11
2.3 STRANSKA TRAKOVA	11
2.4 ANTENI	11
2.5 DROGOVI	12
2.6 DODATNA OPREMA	12
3. ŽOGA	13
3.1 KARAKTERISTIKE	13
3.2 POENOTENJE ŽOG	13
3.3 UPORABA TREH ŽOG	13
2. poglavje: UDELEŽENCI V IGRI	14
4. EKIPE	14
4.1 SESTAVA EKIPE	14
4.2 PROSTOR ZA EKIPO	14
4.3 OPREMA IGRALCEV	14
4.4 ZAMENJAVA OPREME	15
4.5 PREPOVEDANI PREDMETI	15
5. VODJE EKIP	16
5.1 KAPETAN	16
5.2 TRENER	16
5.3 POMOČNIK TRENERJA	17

3. poglavje: POTEK IGRE18

6. OSVOJITI TOČKO, ZMAGATI V NIZU IN NA TEKMI	18
6.1. OSVOJITEV TOČKE	18
6.1.1 TOČKA	18
6.1.2 NAPAKE	18
6.1.3 POSLEDICE DOBLJENE IGRE	18
6.2 ZMAGA V NIZU	18
6.3 ZMAGA NA TEKMI	18
6.4 IZOSTANEK IN NEPOPOLNA EKIPA	19
7. PRIPRAVA TEKME	20
7.1 ŽREB	20
7.2 OGREVANJE EKIP	20
7.3 ZAČETNA POSTAVA EKIPE	20
7.4 POSTAVITEV IGRALCEV	21
7.5 NAPAKE PRI POSTAVITVI IGRALCEV	21
7.6 KROŽENJE IGRALCEV	22
7.7 NAPAKA PRI KROŽENJU	22
8. MENJAVA IGRALCEV	23
8.1 OMEJITVE PRI MENJAVAH	23
8.2 IZREDNA MENJAVA	23
8.3 MENJAVA PO IZKLJUČITVI IGRALCA	23
8.4 NEVELJAVNA MENJAVA	23

4. poglavje: AKCIJE V IGRI24

9. STANJA V IGRI	24
9.1 ŽOGA V IGRI	24
9.2 ŽOGA IZ IGRE	24
9.3 ŽOGA V IGRIŠČU	24
9.4 ŽOGA IZ IGRIŠČA	24
10. IGRANJE Z ŽOGO	25
10.1 ODBOJI NA STRANI EKIPE	25
10.1.1 ZAPOREDNI DOTIKI	25
10.1.2 ISTOČASNI DOTIKI	25
10.1.3 POMOČ PRI ODBOJU	25
10.2 ZNAČILNOSTI ODBOJA ŽOGE	25
10.3 NAPAKE PRI IGRANJU Z ŽOGO	26
11. ŽOGA PRI MREŽI	27
11.1 ŽOGA PREČKA MREŽO	27
11.2 ŽOGA SE DOTAKNE MREŽE	27
11.3 ŽOGA V MREŽI	27
12. IGRALEC PRI MREŽI	28
12.1 SEGANJE PREKO MREŽE	28
12.2 PREHOD POD MREŽO	28
12.3 DOTIK MREŽE	28
12.4 NAPAKE IGRALCA PRI MREŽI	28
13. SERVIS	29
13.1 PRVI SERVIS V NIZU	29
13.2 ZAPOREDJE IZVAJANJA SERVISA	29
13.3 DOVOLJENJE ZA SERVIS	29
13.4 IZVEDBA SERVISA	29
13.5 ZASLON	30
13.6 NAPAKE PRI SERVISU	30
13.6.1 NAPAKE PRI IZVEDBI SERVISA	30
13.6.2 NAPAKE PO IZVEDBI SERVISA	30
13.7 NAPAKE PO IZVEDBI SERVISA IN PRI POSTAVITVI IGRALCEV	30

14. NAPADALNI UDAREC	31
14.1 NAPADALNI UDAREC	31
14.2 OMEJITVE PRI NAPADALNEM UDARCU	31
14.3 NAPAKE PRI NAPADALNEM UDARCU	31
15. BLOK	32
15.1 BLOKIRANJE	32
15.2 DOTIKI Z ŽOGO V BLOKU	32
15.3 BLOK V NASPROTNIKOVEM PROSTORU	32
15.4 BLOK IN DOTIKI Z ŽOGO	32
15.5 BLOKIRANJE SERVISA	32
15.6 NAPAKE PRI BLOKIRANJU	32
5. poglavje: PREKINITVE IN ZAVLAČEVANJE	34
16. REDNE PREKINITVE IGRE	34
16.1 ŠTEVILO REDNIH PREKINITEV	34
16.2 ZAHTEVA ZA REDNO PREKINITEV	34
16.3 ZAPOREDJE PREKINITEV	34
16.4 ODMOR (TIME-OUT) IN TEHNIČNI ODMOR (TECHNICAL TIME-OUT)	34
16.5 MENJAVA IGRALCEV	35
16.6 NEDOVOLJENE ZAHTEVE	35
17. ZAVLAČEVANJA MED TEKMO	36
17.1 VRSTE ZAVLAČEVANJ	36
17.2 KAZNI PRI ZAVLAČEVANJU	36
18. IZREDNE PREKINITVE IGRE	37
18.1 POŠKODBA	37
18.2 MOTNJE OD ZUNAJ	37
18.3 DOLGOTRAJNE PREKINITVE	37
19. ODMORI MED NIZI IN ZAMENJAVE POLJA	38
19.1 ODMORI MED NIZI	38
19.2 ZAMENJAVA POLJA	38
6. poglavje: LIBERO	39
20. LIBERO	39
20.1 DOLOČITEV LIBERA	39
20.2 OPREMA	39
20.3 AKCIJE LIBERA V IGRI	39
7. poglavje: OBNAŠANJE UDELEŽENCEV	41
21. PRIMERNO OBNAŠANJE	41
21.1 OBNAŠANJE UDELEŽENCEV	41
21.2 FAIR-PLAY (ŠPORTNO OBNAŠANJE)	41
22. NEPRIMERNO OBNAŠANJE IN KAZNI	42
22.1 MANJŠE KRŠITVE PRAVIL OBNAŠANJA	42
22.2 KRŠITVE, KI SE KAZNUJEJO	42
22.3 LESTVICA KAZNI	42
22.3.1 KAZEN	42
22.3.2 IZKLJUČITEV	42
22.3.3 DISKVALIFIKACIJA	43
22.4 UPORABA KAZNI	43
22.5 NEPRIMERNO OBNAŠANJE PRED IN MED NIZI	43
22.6 ZNAKI ZA KAZNOVANJE	43

II. DEL - SODNIKI, DOLŽNOSTI SODNIKOV IN URADNI ZNAKI..... 44

8. poglavje: SODNIKI.....44

23. SODNIŠKI ZBOR IN SOJENJE	44
23.1 SESTAVA	44
23.2 POSTOPKI	44
24. PRVI SODNIK	46
24.1 POLOŽAJ	46
24.2 PRISTOJNOSTI	46
24.3 DOLŽNOSTI	46
25. DRUGI SODNIK	48
25.1 POLOŽAJ	48
25.2 PRISTOJNOSTI	48
25.3 DOLŽNOSTI	48
26. ZAPISNIKAR	50
26.1 POLOŽAJ	50
26.2 DOLŽNOSTI	50
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

III. DEL - SLIKE..... 54

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. poglavje: IGRIŠČE IN OPREMA

1. IGRALNO OBMOČJE

Igralno območje obsega igrišče in prosto cono, biti pa mora ravno in simetrično. 1.1. Slika 1a, 1b, 2

1.1 DIMENZIJE

Slika 2

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.

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

Na svetovnih tekmovanjih FIVB mora meriti prosta cona najmanj 5 m od stranskih črt in 8 metrov od zadnjih črt. Prostor nad igralnim območjem 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 in različne druge barve za označitev površine igrišča ter proste cone okoli igrišča. 1.1.1.3

1.2.3 Na zunanjih igriščih je dovoljen nagib 5 mm na meter za odtekanje vode. Na igrišču so črte iz trdih materialov prepovedane. 1.3

1.3 ČRTE

Slika 2

1.3.1 Vse črte so široke 5 cm. Biti morajo svetle in drugačne barve kot so tla ali vse druge črte. 1.2.2

1.3.2 MEJNE ČRTE
Igrišče označujeta dve stranski in dve zadnji črti. Tako stranske kot zadnje so narisane znotraj dimenzij igrišča. 1.1

- 1.3.3 SREDNJA ČRTA**
Os srednje črte deli igrišče na dve enaki polji velikosti 9 x 9 metrov. Ta črta poteka pod mrežo od ene do druge stranske črte. Slika 2
- 1.3.4 ČRTA NAPADA**
Na vsaki polovici igrišča je narisana črta napada 3 m od osi srednje črte. 1.3.3, 1.4.1
- 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.** Slika 2
- 1.4 DELI IN PROSTORI NA IGRALNEM PODROČJU** Slika 1b, 2
- 1.4.1 PREDNJI DEL**
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. Zadnja črta ni vključena.
- Ob straneh je omejena 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 OGREVANJE**
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. Slika 1a, 1b
- 1.4.5 KAZENSKI PROSTOR**
Kazenski prostor, v izmeri 1 x 1 m, je za klopjo ekipe. Označen je z rdečo črto širine 5 cm in opremljen z dvema stoloma. Slika 1a, 1b
- 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**
Na svetovnih in uradnih tekmovanjih FIVB mora biti osvetljenost igralnega področja 1000 do 1500 luxov izmerjeno 1 meter nad igralno površino. 1

2. MREŽA IN DROGOVI

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, ki so veliki 10 x 10 cm. Slika 3

Na zgornjem robu mreže je po vsej dolžini prišit horizontalen trak, ki je 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 tako, da je njen vrh stalno napet.

Na spodnjem robu mreže je drugi horizontalni trak širine 5 cm. Skozi njega 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 prožnega materiala.

Na zunanem 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 v rdeči in beli.

Anteni sta del mreže in ob straneh omejujeta prostor, v katerem mora žoga prečkati mrežo. 11.1.1,
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 je 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, ki bodo uporabljene na tekmi, morajo imeti enake značilnosti, in sicer obseg, težo, tlak, vrsto, barvo itd. 3.1

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 na tekmah 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.

- 4.1.2 Eden izmed igralcev, razen libero, je kapetan ekipe in mora biti označen v zapisniku. 5.1, 20.1.3
- 4.1.3 Na igralno območje 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 v igri ne sodelujejo, 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 tudi zapustijo. 1.4.4, 5.2.3, 7.3.3

Klopi za igralce so nameščene poleg zapisnikarjeve mize izven proste cone (Slika 1). Slika 1a in 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 1.4.4, 9.1
Slika 1a in 1b
- 4.2.3.2 med odmori in tehničnimi odmori v prosti coni za igriščem 1.3.3, 16.4
- 4.2.4 V prosti coni lahko igralci v odmorih med nizi uporabljajo tudi žoge. 19.1

4.3 OPREMA IGRALCEV

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

- 4.3.1 Majice, hlačke in nogavice morajo biti enotno izdelane, čiste in v isti barvi za vse člane ekipe (razen za libera). 4.1, 20.2
- 4.3.2 Obutev mora biti lahka in upogljiva, z gumijastimi ali usnjenimi podplati brez pete.

Na svetovnih in uradnih članskih tekmovanjih FIVB mora biti enotna tudi barva obutve za celotno ekipo, v različnih barvah pa je lahko zaščitni znak proizvajalca obutve. Majice in hlačke morajo ustrezati standardom FIVB.

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

4.3.3.1 Številka mora biti nameščena spredaj in zadaj na sredini majice. Barva in jasnost številke 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. Številke morajo biti široke 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. Številke morajo biti široke najmanj 1 cm.

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 20.2 obrambnega igralca, libera) in/ali brez uradnih številke.

4.4 ZAMENJAVA OPREME

Prvi sodnik lahko dovoli enemu ali več igralcem: 24

4.4.1 da igra(jo) bos(i),

4.4.2 da si preobleče(jo) mokre majice med nizi ali po zamenjavi igralcev, pod 4.3, 8 pogojem da so barva, oblika in številka nove majice enake,

4.4.3 da v mrzlem vremenu igrajo v trenerkah, pod pogojem da ima celotna ekipa 4.1.1, 20.2 trenerke iste barve in kroja (razen libero) 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 svojega ekipe. 21

Libero ne more biti kapetan. 20.1.3

5.1 KAPETAN

5.1.1 PRED VSAKO TEKMO kapetan ekipe podpiše zapisnik in zastopa ekipo pri žrebu. 7.1
26.2.1.1

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 libera), 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. 6.2
20.1.3

Ko je žoga iz igre, je med vsemi člani ekipe samo kapetanu v igri dovoljeno govoriti s sodniki, in sicer: 9.2

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. 24.2.4

5.1.2.2 da prosi za dovoljenje:

a) za zamenjavo opreme, 4.3, 4.4.2

b) da preverijo postavitve ekipe, 7.4

c) da preverijo tla, mrežo, žoge ipd. 1.2, 2, 3

5.1.2.3 da zahteva redne prekinitve igre (odmor ali menjavo). 8, 16.2.1, 16.4

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; 26.2.3.3

5.1.3.2 če med igro ustno izrazi prvemu sodniku, da ne soglašajo z odločitvijo, potem je možno nestrinjanje potrditi in vpisati v zapisnik po tekmi. 5.1.2.1
26.2.3.2

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
8, 16.4

5.2.2 PRED TEKMO trener preda seznam igralcev, preveri imena in številke svojih igralcev v zapisniku ter ga nato podpiše. 4.1
26.2.1.1

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), 8, 16.4
- 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, 1.4.4

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 svojo ekipo zapustiti, lahko pomočnik trenerja na zahtevo kapetana v igri in z dovoljenjem prvega sodnika prevzame funkcijo trenerja. 5.1.2, 5.2

6. OSVOJITI TOČKO, ZMAGATI V NIZU IN NA TEKMI**6.1. OSVOJITEV TOČKE****6.1.1 TOČKA**

Ekipa osvoji točko:

- 6.1.1.1 ko se žoga dotakne tal nasprotnikovega igralnega polja, 9.3, 11.1.1
- 6.1.1.2 kadar nasprotna ekipa naredi napako, 6.1.2, Slika 11(23)
- 6.1.1.3 kadar je nasprotna ekipa kaznovana. 17.2.3, 22.3.1

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. V tem primeru se igra ponovi.

6.1.3 POSLEDICE DOBLJENE IGRE

Igra je del igralne akcije od trenutka izvedbe servisa do trenutka, ko je žoga izven igre. 9.1, 9.2

- 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

Slika 11 (9)

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 ...). 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, 16.4.1

6.4 IZOSTANEK IN NEPOPOLNA EKIPA

- 6.4.1 Če ekipa, ki je bila poklicana k igranju, tega noče storiti, se razglasi za odsotno in s tem izgubi tekmo z izidom 0 : 3 ter 0 : 25 za vsak niz. 6.2, 6.3
- 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 tekmo. Nasprotna ekipa dobi točke, oziroma točke in nize, potrebne za osvojitve niza oziroma tekme. Nepopolna ekipa zadrži svoje točke in nize. 6.2, 6.3, 7.3.1

7. PRIPRAVA TEKME

7.1 ŽREB

Pred tekmo izvede prvi sodnik žrebanje, da določi, katera izmed ekip bo servirala prva in na kateri strani igrišča bo igrala v prvem nizu. 13.1.1

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 13.1.1

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 ogreva ekipa, ki bo servirala prva. 7.2

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 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 mora potekati skozi ves niz v enakem vrstnem redu. 7.6

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, 20.1.2, 25.3.1, 26.2.1.2

7.3.3 Igralci, ki niso v začetni postavi ekipe za niz, so rezervni igralci (razen libera). 7.3.2, 8, 20.1.2

7.3.4 Po oddaji obrazca z začetno postavo drugemu sodniku ali zapisnikarju, spremembe v začetni postavi niso več dovoljene, razen redne menjave. 8, 16.2.2

7.3.5 Ukrepanje v primeru odstopanja med pozicijo igralcev na igrišču in postavo na obrazcu za začetno postavo: 25.3.1

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 postavbo, je potrebno v skladu z obrazcem začetne postavbe postavbo 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. 16.2.2
- 7.4 POSTAVITEV IGRALCEV** Slika 4
- V trenutku izvedbe servisa morata biti ekipi znotraj svojega igralnega polja v pravilnem vrstnem redu kroženja igralcev. Izjema je izvajalec servisa. 7.6.1, 9.1, 13.4,
- 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 ustrezní 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 (stopal), 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. 12.2.2
- 7.5 NAPAKE PRI POSTAVITVI IGRALCEV** Slika 4
Slika 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. 13.4, 13.7.1
- 7.5.3 Če je napaka narejena po izvedbi servisa, se kaznuje napako pri postavitvi igralcev. 13.7.2

- 7.5.4 Napaka pri postavitvi igralcev ima naslednje posledice:
- 7.5.4.1 ekipa je kaznovana z odvzemom igre, 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 postavitevjo igralcev skozi ves niz. 7.3.1, 7.4.1
13.2
 - 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.). 13.2.2.2
- 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, 13,
 - 7.7.1.1 ekipo se kaznuje z odvzemom igre, 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. 26.2.2.2
- Kadar se trenutka, ko je bila napaka storjena, ne da določiti, točk osvojenih med tem ne brišemo, temveč je edina kazen odvzem igre. 6.1.3

8. MENJAVA IGRALCEV

Menjava igralcev je dejanje, s katerim igralec vstopi v igrišče in zasede mesto igralca, ki je igrišče zapustil (razen libera). Menjavo igralca morata odobriti sodnika. Menjavo igralcev vpišemo v zapisnik. 16.5, 20.3.2

8.1 OMEJITVE PRI MENJAVAH

- 8.1.1 V nizu je dovoljenih največ šest menjav igralcev. Hkrati se sme zamenjati enega ali več igralcev.
- 8.1.2 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
- 8.1.3 Rezervni igralec sme vstopiti v igro le enkrat v nizu namesto igralca iz začetne postave. Zamenja ga lahko samo isti igralec začetne postave. 7.3.1

8.2 IZREDNA MENJAVA

Poškodovanega igralca (razen libera), ki ne more več igrati, zamenja drugi igralec po rednem postopku. Če to ni možno, ima ekipa pravico do IZREDNE menjave ne glede na Pravilo 8.1. 8.1 20.3.3

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.

8.3 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, 8.1, 22.3.2 22.3.3

8.4 NEVELJAVNA MENJAVA

- 8.4.1 Menjava igralca je neveljavna, če presega omejitve, navedene v Pravilu 8.1 (razen v primeru Pravila 8.2).
- 8.4.2 Kadar ekipa izvede neveljavno menjavo in se tekma nadaljuje, je potrebno uporabiti naslednji postopek: 9.1
- 8.4.2.1 ekipo se kaznuje z odvzemom igre, 6.1.3
- 8.4.2.2 menjavo se popravi,
- 8.4.2.3 točke, ki jih je dosegla ekipa po neveljavni menjavi, se razveljavijo. Nasprotna ekipa zadrži osvojene točke.

9. STANJA V IGRI**9.1 ŽOGA V IGRI**

Žoga je v igri od trenutka, ko server izvede servis. Dovoljenje za izvedbo servisa da prvi sodnik. 13.3

9.2 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.

9.3 ŽOGA V IGRIŠČU

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

Slika 11 (14)
Slika 12 (1)

1.1, 1.3.2

9.4 ŽOGA IZ IGRIŠČA

Žoga je iz igrišča kadar:

- | | | |
|-------|---|-----------------------------|
| 9.4.1 | se dotakne tal popolnoma izven njenih črt, | 1.3.2
Slika 12 (2) |
| 9.4.2 | se dotakne predmeta izven igrišča, stropa ali osebe, ki ni v igri, | Slika 12 (4) |
| 9.4.3 | se dotakne anten, vrvi, drogov ali same mreže izven anten oziroma stranskih trakov, | 2.3
Slika 5, 12 (4) |
| 9.4.4 | 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 | 11.1.1
Slika 5, 12 (4) |
| 9.4.5 | če popolnoma preide v nasprotno polje pod mrežo. | 24.3.2.3
Slika 5, 11(22) |

10. IGRANJE Z ŽOGO

Vsaka ekipa mora igrati znotraj svojega igralnega območja in prostora nad njim (razen Pravila 11.1.2). Žogo se sme vrniti tudi iz prostora izven proste cone.

10.1 ODBOJI NA STRANI EKIPE

Vsaka ekipa ima pravico do največ treh odbojev. Pri tem se blokiranje ne šteje kot odboj. Če se ekipa žoge dotakne več kot trikrat, naredi napako "ŠTIRJE ODBOJI". 15.4.1

Odboji na strani ekipe vključujejo ne le namerne igralčeve dotike z žogo, temveč tudi nenamerne dotike z žogo.

10.1.1 ZAPOREDNI DOTIKI

Igralec se ne sme dvakrat zapored dotakniti žoge (razen pri Pravilih 10.2.3, 15.2 in 15.4.2).

10.1.2 ISTOČASNI DOTIKI

Žoge se lahko istočasno dotakneta dva ali več igralcev.

10.1.2.1 Kadar se dva ali več soigralcev istočasno dotakneta/jo žoge, se to šteje kot dva ali več dotikov (razen pri blokiranju). Če sežejo po žogi dva ali več soigralcev, dotakne pa se je le eden, se to šteje kot en dotik. Če se igralci zaletijo drug v drugega, s tem ne naredijo napake.

10.1.2.2 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.

10.1.2.3 Kadar se nasprotnika istočasno dotakneta žoge in jo zadržita (ULOVLJENA ŽOGA), naredita "OBOJESTRANSKO NAPAKO". Igra se nato ponovi. 6.1.1.2
10.2.2
Slika 11 (23)

10.1.3 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.

10.2 ZNAČILNOSTI ODBOJA ŽOGA

10.2.1 Žoga se lahko dotakne kateregakoli dela telesa.

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

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

Izjeme:

10.2.3.1 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. 15.1.1
15.2

10.2.3.2 Ob PRVEM DOTIKU žoge na strani ekipe se lahko žoga dotakne različnih delov telesa zapored pod pogojem, da pride do dotikov med eno samo akcijo. 10.1
15.4.1

10.3 NAPAKE PRI IGRANJU Z ŽOGO

10.3.1 ŠTIRJE ODBOJI: Preden ekipa vrne žogo, se je dotakne štirikrat. 10.1
Slika 11 (18)

10.3.2 POMOČ PRI ODBOJU: Igralec dobi pomoč od soigralca ali katerekoli konstrukcije ali predmeta, da bi dosegel žogo znotraj igralnega območja. 10.1.3

10.3.3 ULOVLJENA ŽOGA: Igralec žoge ne udari, žoga je ulovljena in/ali vržena. 10.2.2
Slika 11 (16)

10.3.4 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. 10.2.3
Slika 11 (17)

11. ŽOGA PRI MREŽI

11.1 ŽOGA PREČKA MREŽO

11.1.1 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: 11.2
Slika 5

11.1.1.1 spodaj – vrh mreže, 2.2

11.1.1.2 ob straneh - anteni in njuna namišljena podaljška, 2.4

11.1.1.3 zgoraj – strop.

11.1.2 Žoga, ki je prešla ravnino mreže, popolnoma ali delno skozi zunanji prostor, v nasprotnikovo prosto cono, je lahko vrnjena v okviru treh dovoljenih odbojev na strani ekipe pod naslednjimi pogoji: 10.1

11.1.2.1 da se igralec ne dotakne nasprotnikovega igrišča, 12.2.2

11.1.2.2 da žoga, ki je odbita nazaj, prehaja ravnino mreže skozi zunanji prostor na isti strani igrišča.

Nasprotna ekipa takšnih akcij ne sme ovirati.

11.2 ŽOGA SE DOTAKNE MREŽE

Ko žoga leti preko mreže, se mreže lahko dotakne. 11.1.1

11.3 ŽOGA V MREŽI

11.3.1 Žogo, ki pade v mrežo, se sme odbiti in rešiti v okviru treh dotikov, ki jih ima na voljo ekipa. 10.1

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

12. IGRALEC PRI MREŽI**12.1 SEGANJE PREKO MREŽE**

12.1.1 Igralec se sme pri blokiranju dotakniti žoge na nasprotni strani mreže pod pogojem, da ne moti nasprotnikove igre pred ali med nasprotnikovim napadalnim udarcem. 15.1
15.3

12.1.2 Po napadalnem udarcu sme igralec stegniti roko preko mreže, če je žogo udaril v svojem igralnem prostoru.

12.2 PREHOD POD MREŽO

12.2.1 Prehod v nasprotnikov prostor pod mrežo je dovoljen, če to ne moti nasprotnikove igre.

12.2.2 Prehod v nasprotnikovo polje preko srednje črte: 1.3.3,
Slika 11 (22)

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

12.2.2.2 dotik nasprotnikovega polja, s katerimkoli drugim delom telesa, je prepovedan.

12.2.3 Igralec sme vstopiti v nasprotnikovo polje šele potem, ko je žoga iz igre. 9.2

12.2.4 Igralec lahko med igro stopi v nasprotnikovo prosto cono, če pri tem ne moti nasprotnikove igre.

12.3 DOTIK MREŽE

12.3.1 Dotik mreže ni napaka, razen če se igralec mreže dotakne med svojo akcijo ali če z dotikom mreže ovira nasprotnika pri igri. 12.4.4
25.3.2.3

Igralci so v akciji tudi, kadar se dejansko ne dotaknejo žoge.

12.3.2 Po udarcu žoge se sme igralec dotakniti drogov, vrvi ali kateregakoli drugega predmeta izven celotne dolžine mreže, če s tem ne moti igre.

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

12.4 NAPAKE IGRALCA PRI MREŽI

12.4.1 Igralec se dotakne žoge ali nasprotnega igralca v nasprotnikovem prostoru pred ali med izvajanjem nasprotnikovega napadalnega udarca. 12.1.1
Slika 11 (20)

12.4.2 Igralec stopi v nasprotnikov prostor pod mrežo in pri tem moti nasprotnikovo igro. 12.2.1

12.4.3 Igralec stopi v nasprotnikovo igrišče. 12.2.2.2

12.4.4 Igralec se dotakne mreže ali antene med akcijo ali, če z dotikom mreže ovira nasprotnika pri igri. 12.3.1
Slika 11 (19)

13. SERVIS

Servis je dejanje, s katerim desni igralec zadnje vrste, ki stoji v prostoru za servis, pošlje žogo v igro. 9.1
13.4.1

13.1 PRVI SERVIS V NIZU

13.1.1 Prvi servis v prvem nizu, kot tudi v odločilnem petem nizu, izvede ekipa, ki jo določi žreb. 6.3.2.1, 7.1

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

13.2 ZAPOREDJE IZVAJANJA SERVISA

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

13.2.2 Po prvem začetnem udarcu v nizu se določi igralca, ki bo izvajal servis, na naslednji način: 13.1

13.2.2.1 kadar igro osvoji ekipa, ki je servirala, nadaljuje s serviranjem isti igralec ali igralec, ki ga je zamenjal. 6.1.3, 8

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

13.3 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. 13
Slika 11 (1,2)

13.4 IZVEDBA SERVISA

Slika 11 (10)

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

13.4.2 Dovoljen je samo en met žoge v zrak ali spust. Odbijanje od tal ali metanje žoge iz roke v roko je dovoljeno.

13.4.3 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
Slika 12 (4)

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

13.4.4 Igralec, ki servira, mora servis izvesti v 8 sekundah po pisku prvega sodnika.	13.3, Slika 11
13.4.5 Servis, ki je bil izveden pred sodnikovim piskom, se razveljavi in ponovi.	13.3
13.5 ZASLON	Slika 11 (12)
13.5.1 Igralci ekipe, ki bo servirala, ne smejo z individualnim ali kolektivnim zaslonom preprečevati nasprotniku, da vidi igralca na servisu oziroma let žoge.	13.5.2
13.5.2 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.	13.4 Slika 6
13.6 NAPAKE PRI SERVISU	
13.6.1 NAPAKE PRI IZVEDBI SERVISA	
Naslednje napake vodijo v menjavo servisa, tudi če je nasprotnik naredil napako v postavitvi. Igralec, ki izvaja servis:	13.2.2.2 13.7.1
13.6.1.1 prekrši zaporedje izvajanja servisov,	13.2
13.6.1.2 servisa ne izvede pravilno.	13.4
13.6.2 NAPAKE PO IZVEDBI SERVISA	
Po pravilno izvedenem servisu postane servis napaka (razen, če je kateri izmed igralcev izven svoje pozicije), če se žoga:	13.4 13.7.2
13.6.2.1 dotakne igralca iz ekipe, ki servira, ali ne preleti navpične ravnine mreže,	9.4.4, 9.4.5 11.1.1, Slika 11 (19)
13.6.2.2 pade izven igrišča,	9.4
13.6.2.3 leti nad zaslonom.	13.5
13.7 NAPAKE PO IZVEDBI SERVISA IN PRI POSTAVITVI IGRALCEV	
13.7.1 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 13.6.1
13.7.2 Če je bil servis izveden pravilno, kasneje pa postane napaka (gre "iz igrišča", zaslon itd.), se za napako šteje nepravilna postavitve igralcev nasprotne ekipe in se jo kaznuje.	7.5.3 13.6.2

14. NAPADALNI UDAREC

14.1 NAPADALNI UDAREC

- 14.1.1 Vse akcije z namenom poslati žogo proti nasprotniku, razen servisa in bloka, veljajo za NAPADALNE UDARCE. 13, 15.1.1
- 14.1.2 Med napadalnim udarcem je dovoljeno igranje s prsti (udarec z varanjem), če je žoga odbita in ne ulovljena ali vržena. 10.2.2
- 14.1.3 Napadalni udarec je zaključen v trenutku, ko žoga popolnoma prečka navpično ravnino mreže oziroma se je dotakne nasprotni igralec.

14.2 OMEJITVE PRI NAPADALNEM UDARCU

- 14.2.1 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). 7.4.1.1
- 14.2.2 Igralec zadnje vrste sme zaključiti napadalni udarec v katerikoli višini iz dela igrišča za črto napada: 1.4.1, 7.4.1.2
20.3.1.2
Slika 8
- 14.2.2.1 če se pri odzivu njegovo stopalo (stopala) ne dotika(jo) črte napada, niti je ne sme prestopiti, 1.3.4
- 14.2.2.2 po udarcu, če igralec doskoči v prednji del igrišča. 1.4.1
- 14.2.3 Igralec zadnje vrste lahko zaključi napadalni udarec tudi iz prednjega dela, če v trenutku dotika z žogo le-ta ni povsem nad zgornjim robom mreže. 1.4.1
7.4.1.2
Slika 8
- 14.2.4 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

14.3 NAPAKE PRI NAPADALNEM UDARCU

- 14.3.1 Igralec odbije žogo v igralnem prostoru nasprotne ekipe. 14.2.1
- 14.3.2 Igralec odbije žogo izven igrišča. 9.4
- 14.3.3 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
14.2.3
Slika 11 (21)
- 14.3.3 Igralec zaključi napadalni udarec na nasprotnikov servis, kadar je žoga v sprednjem delu igrišča in v celoti nad zgornjim robom mreže. 14.2.4
Slika 11 (21)
- 14.3.5 Libero zaključi napadalni udarec na igralnem območju, če je žoga v trenutku udarca v celoti nad zgornjim robom mreže. 20.3.1.2
Slika 11 (21)
- 14.3.6 Igralec zaključi napadalni udarec, ko je žoga v celoti nad zgornjim robom mreže in mu je žogo z zgornjim odbojem (s prsti) podal libero iz prednjega dela. 20.3.1.4
Slika 11 (21)

15. BLOK

15.1 BLOKIRANJE

15.1.1 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. Blok je dovoljeno zaključiti le igralcem prednje vrste. 7.4.1

15.1.2 POSKUS BLOKA
Poskus bloka je akcija blokiranja brez dotika žoge.

15.1.3 ZAKLJUČEN BLOK
Blok je zaključen, ko se igralec v bloku dotakne žoge.

Slika 7

15.1.4 KOLEKTIVNI BLOK
Kolektivni blok izvajata dva ali trije igralci drug ob drugem in je zaključen, kadar se eden izmed njih dotakne žoge.

15.2 DOTIKI Z ŽOGO V BLOKU

Dovoljeni so zaporedni (hitri in nepretrgani) dotiki enega ali več igralcev v bloku, pod pogojem, da so plod ene same akcije.

15.3 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. 14.1.1

15.4 BLOK IN DOTIKI Z ŽOGO

15.4.1 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. 10.1

15.4.2 Prvi odboj po bloku sme izvesti vsak igralec, tudi tisti, ki se je žoge dotaknil v bloku.

15.5 BLOKIRANJE SERVISA

Blokiranje nasprotnikovega servisa ni dovoljeno.

15.6 NAPAKE PRI BLOKIRANJU

Slika 11 (12)

15.6.1 Igralec v bloku se dotakne žoge v nasprotnikovem prostoru bodisi pred, ali hkrati z nasprotnikovim napadalnim udarcem. 15.3

15.6.2 Igralec iz zadnje vrste ali libero zaključi blok oziroma sodeluje pri zaključenem bloku.	15.1, 15.5 20.3.1.3
15.6.3 Igralec blokira nasprotnikov servis.	15.5
15.6.4 Žoga se od bloka odbije izven igrišča.	9.4
15.6.5 Igralec blokira žogo v nasprotnikovem prostoru izven anten.	
15.6.6 Libero poskuša samostojno blokirati ali sodeluje v kolektivnem bloku.	15.1 20.3.1.3

16. REDNE PREKINITVE IGRE

Redne prekinitve igre so ODMORI (time-out) in MENJAVE IGRALCEV. 16.4, 16.5

16.1 ŠTEVILO REDNIH PREKINITEV

Vsaka ekipa ima pravico do največ dveh odmorov in šestih menjav igralcev v enem nizu. 6.2, 16.4
16.5

16.2 ZAHTEVA ZA REDNO PREKINITEV

- 16.2.1 Prekinitve smeta zahtevati samo trener ali kapetan v igri. 5.1.2, 5.2
16
- Redno prekinitve lahko zahtevata z ustreznim znakom z roko samo, ko je žoga iz igre in pred piskom za servis. 9.2, 13.3
Slika 11 4, 5)
- 16.2.2 Zahteva za menjavo je dovoljena tudi pred začetkom niza. Menjava se vnese v zapisnik kot redna menjava v tem nizu. 7.3.4

16.3 ZAPOREDJE PREKINITEV

- 16.3.1 Ena ali dve zahtevi po odmoru in ena zahteva po zamenjavi igralca vsake ekipe si smejo slediti druga drugi, ne da se igra nadaljuje. 16.4, 16.5
- 16.3.2 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. 8.1.1, 16.5

16.4 ODMOR (TIME-OUT) IN TEHNIČNI ODMOR (TECHNICAL TIME-OUT)

- 16.4.1 Odmor traja 30 sekund. Slika 11 (4)

Na svetovnih in uradnih tekmovanjih FIVB se odmori koristijo na naslednji način:

V prvih štirih nizih sta v vsakem nizu dva tehnična odmora. Tehnični odmor traja 60 sekund in nastopi avtomatično, ko ena izmed ekip osvoji osmo (8) in šestnajsto (16) točko. 6.3.1

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

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

16.5 MENJAVA IGRALCEV

Slika 11 (5)

Omejitve so naštet v Pravilu 8.1.

Za menjave libera glej Pravili 20.3.2 in 20.3.3.

- 16.5.1 Menjave igralcev morajo potekati v prostoru za menjave. 1.4.3
Slika 1 b
- 16.5.2 Menjava naj traja le toliko časa, kolikor je potrebno za evidentiranje menjave v zapisniku ter za vstop in izstop igralcev. 16.5.3
26.2.2.3
- 16.5.3 V trenutku, ko je postavljena zahteva po menjavi, mora(jo) biti igralec(i), ki bo zamenjan(i), pripravljen(i) za vstop v igro in stati ob prostoru za menjavo. 1.4.3
7.3.3
8.1.3
- Če temu ni tako, se zahtevo po menjavi zavrne, ekipo pa se kaznuje zaradi zavlačevanja. 17.2
- Na svetovnih in uradnih tekmovanjih FIVB se uporabljajo oštevilčene tablice za poenostavitev in pospešitev menjave igralca.**
- 16.5.4 Če namerava trener izvesti več kot eno menjavo, mora hkrati z znakom za menjavo pokazati tudi število menjav. V tem primeru je treba opraviti menjave zaporedno, par za parom. 5.2
16.2.1
16.3.2

16.6 NEDOVOLJENE ZAHTEVE

- 16.6.1 Prekinitev ni dovoljeno zahtevati: 16
- 16.6.1.1 med igro oziroma v trenutku, ko se zasliši pisk za servis, ali po njem, 6.1.3
16.2.1
- 16.6.1.2 če postavi zahtevo nepooblaščen član ekipe, 16.2.1
- 16.6.1.3 za menjavo igralcev, preden se je igra nadaljevala po predhodni menjavi v isti ekipi, 16.3.2
- 16.6.1.4 potem, ko je ekipa izčrpala dovoljeno število odmorov in menjav igralcev. 16.1
- 16.6.2 Nedovoljena zahteva po redni prekinitvi, ki ne ovira oziroma zadržuje igre, se zavrne brez sankcij. 17.1
- 16.6.3 Ponovitev nedovoljene zahteve NA TEKMI se odredi kot zavlačevanje. 17

17. ZAVLAČEVANJA MED TEKMO

17.1 VRSTE ZAVLAČEVANJ

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

- | | |
|---|--------|
| 17.1.1 zavlačevanje menjave igralcev, | 16.5.2 |
| 17.1.2 podaljševanje drugih prekinitev potem, ko so bili igralci pozvani k nadaljevanju igre, | 16 |
| 17.1.3 zahteva po neveljavni menjavi igralcev, | 8.4 |
| 17.1.4 ponovitev nedovoljene zahteve na tekmi, | 16.6.2 |
| 17.1.5 zavlačevanje igre s strani člana ekipe. | |

17.2 KAZNI PRI ZAVLAČEVANJU

17.2.1 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. 26.2.2.6

17.2.2 Vsak prvi primer zavlačevanja s strani člana ekipe kaznujemo z »OPOMINOM ZA ZAVLAČEVANJE«. 4.1.1, 6.3
Slika 11 (25)

17.2.3 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. 6.1.3
Slika 11 (25)

17.2.4 Kazni za zavlačevanje izrečene pred tekmo ali med nizi se upoštevajo v naslednjem nizu. 6.3, 19.1

18. IZREDNE PREKINITVE IGRE**18.1 POŠKODBA**

18.1.1 Kadar pride med tem, ko je žoga v igri, do resne nezgode, mora sodnik igro 9.1
nemudoma ustaviti in dovoliti medicinskemu osebju vstop na igrišče.

Igro je treba ponoviti. 6.1.3

18.1.2 Če poškodovanega igralca ni mogoče zamenjati na redni ali izredni način, se 6.3, 8.1
igralcu dodeli 3 minute časa, da si opomore, vendar ne več kot enkrat na 8.2
tekmo za istega igralca.

Če si poškodovani igralec ne opomore, se njegovo ekipo razglasi za 6.4.3
nepopolno. 7.3.1

18.2 MOTNJE OD ZUNAJ

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

18.3 DOLGOTRAJNE PREKINITVE

18.3.1 Če nepredvidljive okoliščine tekmo prekinejo, odločajo o ukrepih, ki jih je 6.3
potrebno izvesti za normalizacijo razmer: prvi sodnik, organizator tekmovanja
in tehnični delegat (Nadzorna komisija) tekmovanja (če ta obstaja).

18.3.2 V primeru, da pride do več prekinitev, ki skupaj ne presegajo štirih ur: 18.3.1

18.3.2.1 in se tekma nadaljuje na istem igrišču, se prekinjeni niz nadaljuje 1, 7.3
normalno z istim izidom, igralci in postavami. Izidi že odigranih
nizov še naprej veljajo.

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

18.3.3 V primeru ene ali več prekinitev, ki bi skupaj presegle štiri ure, je treba vso 6.3
tekmo ponovno odigrati.

19. ODMORI MED NIZI IN ZAMENJAVE POLJA**19.1 ODMORI MED NIZI**

Vsi odmori med nizi trajajo 3 minute.

6.2

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

19.2
26.2.1.2

Tehnični delegat (Nadzorna komisija) na prošnjo organizatorja lahko podaljša odmor med drugim in tretjim nizom na 10 minut

19.2 ZAMENJAVA POLJA

Slika 11 (3)

19.2.1 Po vsakem nizu ekipi zamenjata polji. Izjema je le peti odločilni niz, ko ekipi z žrebom izbereta polje.

7.1

19.2.2 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

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

20. LIBERO**20.1 DOLOČITEV LIBERA**

20.1.1 Vsaka ekipa ima pravico na listi dvanajstih igralcev enega imenovati za libera. 4.1.1

20.1.2 Libero mora biti pred tekmo vpisan v za to namenjeno rubriko zapisnika. Na listku za začetno postavbo prvega niza mora biti napisana tudi njegova številka. 7.3.2

20.1.3 Libero ne more biti niti kapetan ekipe niti kapetan v igri. 5

20.2 OPREMA

Libero mora nositi dres 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

20.3 AKCIJE LIBERA V IGRI**20.3.1 Akcije v igri**

20.3.1.1 Libero lahko zamenja kateregakoli igralca zadnje vrste. 7.4.1.2

20.3.1.2 Igra libera je omejena s pravili igre igralca zadnje vrste. Liberu ni nikjer dovoljeno (vključujoč igralno površino in prsto cono) zaključiti napadalnega udarca, če je v trenutku dotika z žogo le-ta s celotnim obsegom nad zgornjim robom mreže. 14.2.2
14.2.3
14.3.5

20.3.1.3 Libero ne sme servirati, blokirati ali poskusiti blokirati. 13, 15.1
15.6.2, 15.6.6

20.3.1.4 Žoga, ki jo libero poda z zgornjim odbojem (s prsti) in se pri tem nahaja v prednji coni oziroma v njenem namišljenem podaljškju, 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. 14.3.6

20.3.2 Menjava igralcev in libera

20.3.2.1 Menjave, ki vključujejo libera, se ne štejejo kot redne menjave. 8

Menjave niso omejene, vendar se mora med dvema menjavama libera igra nadaljevati.

Libera lahko zamenja samo igralec, ki ga je libero zamenjal.

20.3.2.2 Menjava libera se izvrši, ko je žoga izven igre in pred piskom sodnika za izvedbo servisa. 13.3.

Pred začetkom vsakega niza libero ne more vstopiti na igrišče dokler drugi sodnik ne pregleda začetne postave. 7.3.2, 13.1

20.3.2.3 Če je menjava libera narejena po pisku sodnika za servis, toda pred udarcem, mora biti libero ustno opozorjen po končani igri. 13.3, 13.4
22.1

Ponovne zakasnele menjave so predmet kazni za zavlačevanje igre. 17.2

20.3.2.4 Libero in igralec, ki ga bo zamenjal, lahko vstopita ali izstopita iz igrišča na stranski črti pred klopjo svoje ekipe med cono napada in zadnjo črto igrišča. Slika 1 a

20.3.3 Imenovanje novega libera

20.3.3.1 Zaradi poškodbe libera in po predhodni odobritvi prvega sodnika, lahko trener imenuje za novega libera enega od igralcev, ki ni na igrišču v trenutku imenovanja.

Poškodovani libero ne more vstopiti v igro do konca tekme.

Igralec, ki je bil določen, da bo zamenjal poškodovanega libera, mora do konca tekme nastopati v tej vlogi.

20.3.3.2 Številka novo imenovanega libera mora biti zapisana v zapisnik v rubriko Opombe in na listku za začetno postavo za naslednji niz. 7.3.2
20.1.2
26.2.2.7

7. poglavje: OBNAŠANJE UDELEŽENCEV

21. PRIMERNO OBNAŠANJE

21.1 OBNAŠANJE UDELEŽENCEV

21.1.1 Udeleženci morajo poznati Uradna pravila odbojcarske igre in se po njih ravnati.

21.1.2 Udeleženci morajo sprejeti odločitve sodnikov športno in brez ugovaranja.

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

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

21.2 FAIR-PLAY (ŠPORTNO OBNAŠANJE)

21.2.1 Udeleženci se morajo obnašati spoštljivo in vljudno v duhu FAIR-PLAYA (športnega obnašanja) ne le do sodnikov, ampak tudi do drugih uradnih oseb, nasprotnika, soigralcev in gledalcev.

21.2.2 Pogovor med člani ekipe med tekmo je dovoljen. 5.2.3.4

22. NEPRIMERNO OBNAŠANJE IN KAZNI

22.1 MANJŠE KRŠITVE PRAVIL OBNAŠANJA

Manjše kršitve pravil obnašanja se ne kaznujejo. Dolžnost prvega sodnika je, da prepreči ekipi neprimerno obnašanje tako, da člana ekipe ali ekipo preko kapetana v igri z znakom z roko ali ustno opozori. 5.1.2, 22.3

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

22.2 KRŠITVE, KI SE KAZNUJEJO

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

22.2.1 NEOTESANO OBNAŠANJE je dejanje v nasprotju z oliko ali moralnimi načeli ter izražanje prezira.

22.2.2 ŽALJIVO OBNAŠANJE so kletvice oziroma žaljive besede ali kretnje.

22.2.3 AGRESIVNO OBNAŠANJE je fizičen napad ali poskus napada.

22.3 LESTVICA KAZNI

Slika 9

V skladu s presojo prvega sodnika in glede na resnost neprimerne obnašanja, se uporabijo naslednje kazni: 22.2
26.2.2.6

22.3.1 KAZEN

Slika 11 (6)

Prvi primer neotesanega obnašanja kateregakoli člana ekipe, se kaznuje z odvzemom žoge. 4.1.1
22.2.1

Kazen se vpiše v zapisnik.

22.3.2 IZKLJUČITEV

Slika 11 (7)

22.3.2.1 Član ekipe, ki je kaznovan z izključitvijo, do konca niza ne sme igrati in mora sedeti v kazenskem prostoru za klopjo svoje ekipe. Dodatnih posledic ni. 1.4.5, 4.1.1
5.2.1, 5.3.2
Slika 1 a, b

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

22.3.2.2 Prvi primer žaljivega obnašanja člana ekipe se kaznuje z izključitvijo brez dodatnih posledic. 4.1.1
22.2.2

22.3.2.3 Drugi primer neotesanega obnašanja istega člana ekipe na tekmi se kaznuje z izključitvijo brez dodatnih posledic. 4.1.1
22.2.1

22.3.3 DISKVALIFIKACIJA

Slika 11 (8)

- 22.3.3.1 Diskvalificiran član ekipe mora zapustiti igralno površino, klop in prostor za ogrevanje do konca tekme. 4.1.1, Slika 1 a
- 22.3.3.2 Prvi primer agresivnega obnašanja se kaznuje z diskvalifikacijo brez dodatnih posledic. 22.2.3
- 22.3.3.3 Drugi primer žaljivega obnašanja istega člana ekipe na tekmi se kaznuje z diskvalifikacijo brez ostalih posledic. 4.1.1, 22.2.2
- 22.3.3.4 Tretji primer neotesanega obnašanja istega člana ekipe na tekmi se kaznuje z diskvalifikacijo brez ostalih posledic. 4.1.1, 22.2.1

22.4 UPORABA KAZNI

- 22.4.1 Vse kazni so individualne in ostanejo v veljavi vso tekmo ter se zapišejo v zapisnik. 22.3, 26.2.2.6
- 22.4.2 Ponavljanje neprimerne obnašanja istega člana ekipe na tekmi se kaznuje progresivno. Član ekipe za vsak naslednji primer prejme strožjo kazen. 4.1.1, 22.2, 22.3, Slika 9
- 22.4.3 Diskvalifikacija zaradi agresivnega obnašanja je možna tudi brez predhodne kazni. 22.2, 22.3

22.5 NEPRIMERNO OBNAŠANJE PRED IN MED NIZI

Vsako neprimerno obnašanje pred tekmo in v odmorih se kaznuje v skladu s Pravilom 22.3. Kazni se upoštevajo v naslednjem nizu. 19.1, 22.2, 22.3

22.6 ZNAKI ZA KAZNOVANJE

Slika 11
(6,7,8)

- Opozorilo: znak z roko ali ustno opozorilo (brez kartona) 22.1
- Kazen: rumeni karton 22.3.1
- Izključitev: rdeči karton 22.3.2
- Diskvalifikacija: rumen + rdeči karton (skupaj). 22.3.3

II. DEL - SODNIKI, DOLŽNOSTI SODNIKOV IN URADNI ZNAKI

8. poglavje: SODNIKI

23. SODNIŠKI ZBOR IN SOJENJE

23.1 SESTAVA

Sodniški zbor za tekmo sestavljajo naslednje uradne osebe:

- prvi sodnik, 24
- drugi sodnik, 25
- zapisnikar, 26
- štirje (dva) linijski sodniki. 27

Njihovo razmestitev prikazuje Slika 10.

Na svetovnih in uradnih tekmovanjih FIVB je obvezen rezervni zapisnikar.

23.2 POSTOPKI

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

23.2.1.1 prvi sodnik da s piščalko znak za izvedbo servisa, s katerim se igra 6.1.3, 13.3 začne.

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

23.2.2 Med prekinitvijo igre lahko zapiskata in s tem pokažeta, da dovoljujeta 5.1.2, 9.2 oziroma zavračata zahtevo ekipe.

23.2.3 Takoj, ko sodnik zapiska in da znak za zaključek igre, mora z uradnim 23.2.1.2 znakom z roko nakazati : 28.1

23.2.3.1 Če napako piska prvi sodnik, pokaže:

- a) ekipo, ki bo naslednja servirala, 13.2.2
- b) vrsto napake,
- c) igralca, ki je naredil napako (če je potrebno).

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

23.2.3.2 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.

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

23.2.3.3 V primeru obojestranske napake oba sodnika pokažeta:

- a) vrsto napake,
- b) igralca, ki sta naredila napako (če je potrebno),
- c) ekipo, ki bo naslednja servirala.

24. PRVI SODNIK

24.1 POLOŽAJ

Prvi sodnik opravlja svojo funkcijo sede ali stoje na sodniškem stolu. Ta je postavljen na enem koncu mreže. Njegovo vidno polje mora biti približno 50 cm nad mrežo.

Slika 1 a
Slika 1 b
Slika 10

24.2 PRISTOJNOSTI

24.2.1 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.

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

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

24.2.4 Prvi sodnik ne sme dovoliti razpravljanja o svojih odločitvah. 21.1.2

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 je takoj izrazil nestrinjanje 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
26.2.3.2

24.2.5 Prvi sodnik je odgovoren, da pred tekmo in med njo ugotovi, ali igralna površina in oprema ustrezajo zahtevam za igro. Poglavje 1

24.3 DOLŽNOSTI

24.3.1 Pred tekmo prvi sodnik:

24.3.1.1 pregleda pogoje na igralni površini, žoge in drugo opremo, Poglavje 1

24.3.1.2 izvede žreb s kapetanoma ekip, 7.1

24.3.1.3 nadzira ogrevanje ekip. 7.2

24.3.2 Med tekmo je samo prvi sodnik pristojen, da:

24.3.2.1 izreka opomine igralcem 22.1

24.3.2.2	kaznuje neprimerno obnašanje in zavlačevanje v igri,	17.2, 22.2
24.3.2.3	odloča o:	
a)	napakah igralca pri serviranju, postavitvi ekipe, ki bo servirala ter o zaslanjanju,	7.4, 13.4 13.5, 13.7.1
b)	napakah pri igri z žogo,	10.3
c)	napakah nad mrežo in na njenem zgornjem delu,	12.4.1, 12.4.4
d)	napadalnem udarcu libera in napačnem udarcu igralca zadnje vrste,	14.3.3, 14.3.5
e)	napadalnem udarcu igralca, ko je žoga nad zgornjim robom mreže, katero mu je z zgornjim odbojem (s prsti) podal libero iz sprednjega dela,	14.3.6
f)	žogah, ki pod mrežo prehajajo v nasprotno polje.	9.4.5
24.3.3	Na koncu tekme prvi sodnik preveri in podpiše zapisnik.	26.2.3.3

25. DRUGI SODNIK

25.1 POLOŽAJ

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

25.2 PRISTOJNOSTI

- 25.2.1 Drugi sodnik je pomočnik prvemu sodniku, vendar ima tudi svoje lastne pristojnosti. 25.3
- V primeru, da bi postal prvi sodnik nesposoben nadaljevati svoje delo, ga sme nadomestiti.
- 25.2.2 Drugi sodnik lahko brez piskanja prvemu sodniku z znaki nakaže napake izven svoje pristojnosti, vendar pri njih ne sme vztrajati. 25.3
- 25.2.3 Drugi sodnik nadzira delo zapisnikarja. 26.2
- 25.2.4 Drugi sodnik nadzira člane ekip na klopi in o njihovem neprimernem obnašanju poroča prvemu sodniku. 4.2.1
- 25.2.5 Drugi sodnik nadzira igralce v prostoru za ogrevanje. 4.2.3
- 25.2.6 Drugi sodnik odobrava prekinitve, nadzira njihovo trajanje in zavrača nedovoljene zahteve. 16, 16.6
26.2.2.3
- 25.2.7 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. 16.1,
26.2.2.3
- 25.2.8 V primeru poškodbe igralca drugi sodnik odobri izredno menjavo igralca oziroma odobri igralcu tri minute, da si opomore. 8.2, 18.1.2
- 25.2.9 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
- 25.2.10 Drugi sodnik nadzira člane ekip v kazenskem prostoru in o njihovem neprimernem obnašanju poroča prvemu sodniku. 1.4.5
22.3.2

25.3 DOLŽNOSTI

- 25.3.1 Drugi sodnik pred začetkom vsakega niza, ob zamenjavi polja v odločilnem petem nizu ter po potrebi preverja, ali je dejanska postavitve igralcev na igrišču v skladu s postavo na obrazcu za začetno postavo. 5.2.3.1
7.3.2,
7.3.5
19.2.2

25.3.2	Med tekmo drugi sodnik odloča, zapiska in nakaže z znakom:	
25.3.2.1	prestop v nasprotnikovo polje in prostor pod mrežo	12.2
25.3.2.2	pozicijske napake ekipe, ki servis sprejema,	7.5
25.3.2.3	nedovoljen dotik igralca s spodnjim delom mreže ali anteno na njegovi strani igrišča,	12.3.1
25.3.2.4	zaključen blok igralca zadnje vrste ali poskus blokiranja libera,	14.3.3, 15.6.2 15.6.6
25.3.2.5	dotik žoge z zunanjim predmetom ali tlemi, kadar prvi sodnik dotika ne more videti.	9.4.1, 9.4.2 9.4.3, 9.4.4
25.3.3	Po končani tekmi podpiše zapisnik.	26.2.3.3

26. ZAPISNIKAR

26.1 POLOŽAJ

Zapisnikar opravlja svoje delo sede ob zapisnikarski mizi nasproti prvemu sodniku obrnjen proti njemu. Slika 1a, b
Slika 10

26.2 DOLŽNOSTI

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

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

26.2.1 Pred tekmo in vsakim nizom zapisnikar:

26.2.1.1 evidentira podatke o tekmi in ekipah po veljavnih postopkih in pridobi podpise kapetanov in trenerjev, 4.1, 5.1.1
5.2.2

26.2.1.2 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.

26.2.1.3 v zapisnik vpiše številko in priimek libera. 7.3.2, 20.1.2
20.3.3.2

26.2.2 Zapisnikar med tekmo:

26.2.2.1 zapisuje dosežene točke in zagotavlja, da kaže semafor pravilen rezultat, 6.1

26.2.2.2 nadzira zaporedje izvajanja servisa pri obeh ekipah in takoj po izvedbi servisa sporoči morebitno napako sodnikoma, 13.2

26.2.2.3 zapisuje odmore in menjave igralcev, preverja njihovo število ter o tem obvešča drugega sodnika, 16.1, 16.4.1
25.2.6,
25.2.7

26.2.2.4 obvesti sodnika, če postavljena zahteva po prekinitvi ni v skladu s pravili, 16.6

26.2.2.5 obvesti sodnika o koncu niza in o doseženi OSMI točki v odločilnem petem nizu, 6.2, 16.4.1
19.2.2

26.2.2.6 v zapisnik vpiše kazni, 17.2, 22.3

26.2.2.7 v zapisnik zapiše vse ostale dogodke po navodilih drugega sodnika, npr.: izredna menjava, čas za okrevanje igralca, podaljšana prekinitvev, motnje od zunaj itd. 8.2, 18.1.2
18.2, 18.3

26.2.3 Zapisnikar ob koncu tekme:

- | | | |
|----------|---|-------------------------------|
| 26.2.3.1 | vpiše končni izid tekme, | 6.3 |
| 23.2.3.2 | 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
24.2.4 |
| 26.2.3.3 | potem ko sam podpiše zapisnik, ga da v podpis kapetanoma ekip in nato še sodnikoma. | 5.1.3.1
24.3.3
25.3.3 |

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, b
Slika 10

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

Na svetovnih in uradnih tekmovanjih FIVB so obvezni štirje 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), 9.3, 9.4

27.2.1.2 z zastavico pokažejo, kadar se ekipa, ki žogo sprejema, dotakne žoge, ki gre iz igrišča, 9.4
Slika 12 (3)

27.2.1.3 z zastavico pokažejo dotik žoge z anteno, ali let žoge preko mreže izven za to določenega prostora, 9.4.3, 9.4.4

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

27.2.1.5 linijska sodnika, zadolžena za zadnji črti, pokažeta z zastavico, če je igralec pri servisu prestopil, 13.4.3

27.2.1.6 z zastavico pokažejo vsak kontakt z anteno na njihovi strani igrišča kateregakoli igralca med akcijo igranja z žogo ali oviranje v igri, 12.3.1

27.2.1.7 z zastavico pokažejo, kadar leti žoga preko mreže izven za to določenega prostora v nasprotnikovem igrišču, ali če se dotakne antene ipd. 11..1.

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

28. URADNI ZNAKI

Glej pravilo

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

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

III. DEL - SLIKE