

SVETSKA ORGANIZACIJA ZA ODBOJKU INVALIDA

ZVANIČNA PRAVILA ZA SEDEĆU ODBOJKU

2005-2008

**Za primenu u svim svetskim, internacionalnim,
nacionalnim i saveznim takmičenjima.
(Ažurirano maja 2006.)**

NAPOMENA:-

**Sve dijagramske reference su po preporuci FIVB
dijagrama. Novi dijagrami WOVD (u daljem tekstu
SOOI – Svetska organizacija za odbojku invalida)
treba da budu izrađeni.**

KARAKTERISTIKE IGRE

Odbojka je sport u kome učestvuju dve ekipe na igralištu podeljenom mrežom. Na raspolaganju su različite verzije za posebne okolnosti da bi se svakome ponudila mnogostranost igre.

Cilj igre je prebaciti loptu preko mreže, kako bi ona dodirnula protivnički deo terena, i sprečavanje protivnika da učini isto. Ekipe imaju tri udarca za vraćanje lopte (ne računajući kontakt prilikom blokiranja).

Lopta se ubacuje u igru serviranjem: udarcem servera preko mreže, ka protivnicima. Razmena udaraca se nastavlja sve dok lopta ne padne na igralište, dok se ne desi 'aut', ili ako ekipa ne uspe da vrati loptu pravilno.

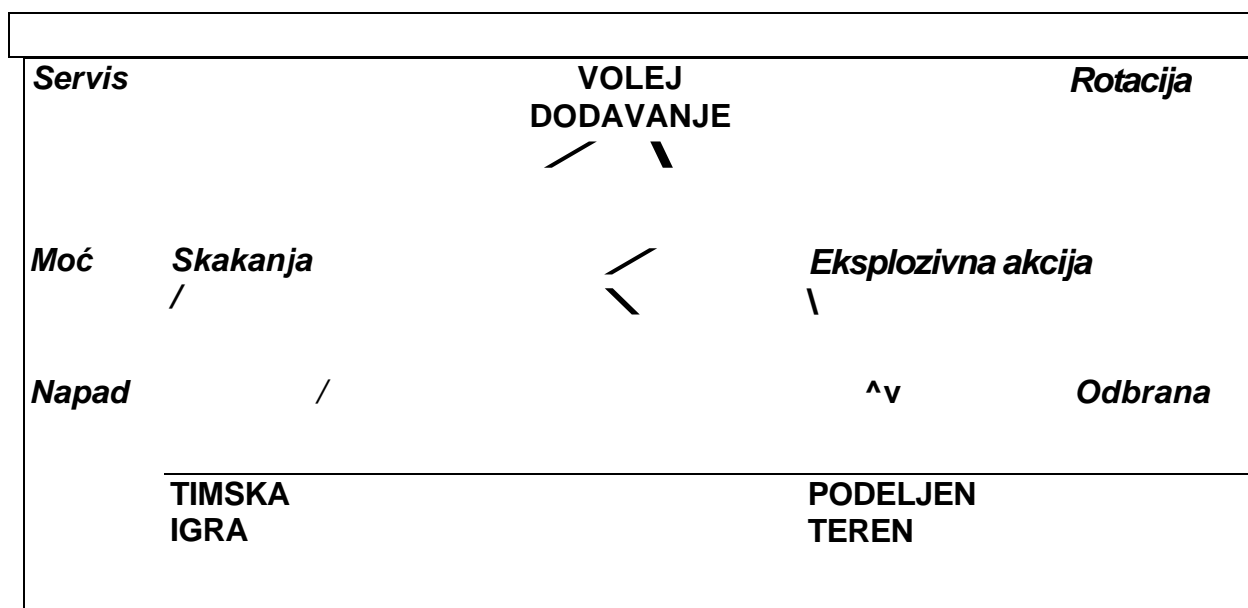
U odbojki ekipa koja pobedi u nadigravanju (Rally Point System) osvaja poen. Kada ekipa koja prima servis pobedi u nadigravanju, ona osvaja poen i pravo na serviranje, a njeni igrači se rotiraju za jedno mesto u pravcu kretanja kazaljke na satu.

***Filozofija pravila i suđenja* SOOI je u skladu sa FIVB-
inom, kao što je opisano na sledećim stranama.**

PRVI DEO

FILOZOFIJA PRAVILA I SUĐENJA- Uvod

Odbojka je jedan od najuspešnijih i najpopularnijih takmičarskih i rekreacionih sportova na svetu. Ona je brza i uzbudljiva, a akcija je eksplozivna. A ipak, ona uključuje nekoliko presudnih elemenata koji se prepliću i čije je komplementarne interakcije čine jedinstvenom među igrama sa nadigravanjem.



Proteklih godina FIVB je učinila krupan korak u prilagođavanju igre savremenoj publici.

Ovaj tekst je namenjen širokoj odbojkaškoj publici-igračima, trenerima, sudijama, gledaocima ili komentatorima, iz sledećih razloga:

- razumevanje pravila omogućava bolju igru- treneri mogu da stvore bolju timsku strukturu i taktike omogućavajući igračima da u potpunosti prikažu svoje umeće;
- razumevanje odnosa među pravilima omogućava zvaničnicima da donosu bolje odluke.

Ovaj uvod se prvo fokusira na odbojku kao takmičarski sport, pre nego što počne sa identifikacijom glavnih kvaliteta potrebnih za uspešno suđenje.

Odbojka kao takmičarski sport

Takmičenje podstiče potencijalne snage. Ono predstavlja najbolje od sposobnosti, duha, kreativnosti i lepote. Pravila su tako strukturisana da omoguće sve ove kvalitete. Sa par izuzetaka, odbojka dozvoljava svim igračima da učestvuju na mreži (u napadu) i u zadnjem delu igrališta (u odbrani ili na servisu).

Vilijam Morgan, tvorac igre, bi je i danas prepoznao zato što je odbojka zadržala određene karakteristike i ključne elemente tokom godina. Neke od njih ona deli sa drugim igrama na mreži, loptom i reketom:

- servis
- rotacija (smenjivanje na servisu)
- napad
- odbrana

Ipak, odbojka je jedinstvena među igrama na mreži jer zahteva da je lopta konstantno u vazduhu – „leteća lopta“ - i zbog dozvoljavanja određenog broja dodavanja svakom timu, pre nego što loptu vrate protivnicima.

Uvođenje u igru, posebnog odbrambenog igrača -Libera- unapredilo je odbojku u smislu razmene i višefazne igre. Izmene u pravilima za serviranje promenile su čin serviranja od jednostavnog ubacivanja lopte u igru do napadačkog oružja.

Koncept rotacije u igri je utemeljen da omogući svestranost sportista. Pravila o pozicijama igrača moraju da dopuste timovima da imaju fleksibilnost i da stvaraju interesantna razvijanja u taktici.

Učesnici koriste ovaj okvir da se takmiče u tehnikama, taktikama i spremnosti. Ovaj okvir omogućava igračima slobodu izražavanja i mogućnost da oduševе publiku i gledaoce.

Odbojka ima rastući pozitivan imidž.

Kako igra evoluirala, nema sumnje da će se još menjati, postajati čak i bolja, brža i jača.

Sudije u ovom okviru

Suština dobrog zvaničnika leži u konceptu pravičnosti i konzistenciji:

- biti fer prema svim učesnicima
- biti prepoznat kao pravičan od strane publike

Ovo zahteva visok stepen poverenja- sudiji se mora verovati da će omogućiti igračima da zabave publiku tako što će:

- biti tačan/tačna u svom suđenju;
- razumeti zašto je pravilo napisano;
- biti efikasan organizator;
- dozvoliti takmičenju da teče i dovesti ga do kraja;
- biti edukator- koristeći pravila da kazni prekršaje i ukori neučtivost;
- promovisati igru- dozvoljavajući spektakularnim elementima u igri da zasijaju i najboljim igračima da rade ono u čemu su najbolji: da zabavljaju publiku.

Na kraju možemo reći da će dobar sudija da koristiti pravila kako bi takmičenje učinio ispunjavajućim iskustvom za sve učesnike.

Za one koji su čitali do sada, posmatrajte pravila koja slede kao trenutno stanje velike igre, ali imajte na umu zašto prethodnih nekoliko paragrafa mogu da budu od jednake važnosti za vašu poziciju u sportu.

**ZVANIČNA PRAVILA ZA SEDEĆU ODBOJKU
2005-2008**

ODOBRENO OD SOOI

DEO 2

ODELJAK I

IGRA

DEFINICIJE

Prostor:	Ovo se odnosi na delove poda IZVAN slobodne zone, identifikovane pravilima pošto imaju specifičnu funkciju. Ovo se odnosi na prostor za zagrevanje i na kazneni prostor.
Skupljači lopti:	Ovo je osoblje čiji je posao da održavaju tok igre dodajući loptu serverima između poena.
Opomena:	Blaga usmena opomena kapitenu od strane prvog sudije zbog kasne zamene Libera.
Takmičarski kontrolni prostor:	Takmičarski kontrolni prostor je koridor oko igračkog terena i slobodne zone, koji obuhvata sve površine do spoljnih pregrada ili do ograničene pregrade (videti dijagram fig. 1a).
Prelazni prostor:	Prelazni prostor se definiše: horizontalnom trakom na vrhu mreže; antenama i njihovim produžecima i tavanicom. Lopta mora da pređe na protivnički deo terena kroz prelazni prostor.
Dribling/pripreme akcije:	Dribling znači vođenje lopte (obično kao priprema za bacanje i serviranje). Druge pripreme akcije mogu da uključe (između ostalih) prebacivanje lopte iz ruke u ruku.
Spoljašnji prostor:	Spoljašnji prostor je u vertikalnoj ravni mreže, izvan prelaznog i donjeg prostora.
Greška:	1.) igranje suprotno pravilima, 2.) drugo narušavanje pravila.
Standardi MOF i SOOI:	Tehničke specifikacije i ograničenja koje su definisale MOF i SOOI proizvođačima opreme.
Interval:	Vreme između setova. Promena terena u petom (odlučujućem) setu se ne posmatra kao interval.
Donji prostor:	To je prostor čiji je gornji deo definisan donjim delom mreže i žicom koja je spaja sa stubovima, strane su određene stubovima, a donji deo površinom terena.
Kazneni prostor:	Na svakoj polovini takmičarskog kontrolnog prostora, iza produžetka završne linije, izvan slobodne zone, nalazi se kazneni prostor. Kazneni prostor treba da bude postavljen na minimum 1,5 m iza zadnje ivice timske klupe.
Poen iz nadigravanja:	Ovo je sistem osvajanja poena kad god se pobedi u nadigravanju.
Zona za zamenu igrača:	To je deo slobodne zone kroz koju se obavljaju zamene.
Tehnički tajm-aut:	Ovaj poseban obavezan tajm-aut, pored tajm-aut-a, postoji da bi omogućio promovisanje odbojke analizom igre, i da bi obezbedio dodatne mogućnosti reklamiranja. Tehnički tajm-auti su obavezni u FIVB svetskim i zvaničnim takmičenjima.
Osim u slučaju saglasnosti SOOI:	Ova izjava priznaje da, pored pravila o standardima i specifikaciji opreme i objekata, postoje situacije kada SOOI može da uvede posebne izmene kako bi promovisala igru odbojke ili testirala nove uslove.
Zone:	Ovo su delovi u sklopu igrališta (tj. teren i slobodna zona) definisani za posebnu svrhu (ili sa posebnim ograničenjima) u okviru teksta sa pravilima. Oni uključuju prednju zonu, servisnu zonu, zonu zamene, slobodnu zonu, zadnju zonu i zonu za ulazak/izlazak Libera.

PRVO POGLAVLJE

OBJEKTI I OPREMA

Videti pravila

1. IGRALIŠTE

Igralište obuhvata teren i slobodnu zonu. Ono treba da bude pravougaonog oblika i simetrično.

1.1
D.1a, D.1b,

1.1. DIMENZIJE

Teren je pravougaonik dimenzija 10m x 6m okružen slobodnom zonom, širokom najmanje 3m sa svih strana. Slobodan prostor za igru je prostor iznad igrališta slobodan od bilo kakvih prepreka. Slobodan prostor za igru treba da bude najmanje 7m u visinu od površine za igru.

Za SOOI, svetska i zonska takmičenja, slobodna zona treba da bude najmanje 4m od bočnih i 6m od krajnjih linija. Slobodan prostor za igru treba da iznosi najmanje 10m u visinu od površine za igru.

1.2. POVRŠINA ZA IGRU

1.2.1. Ova površina treba da bude ravna, horizontalna i jednoobrazna. Ona ne sme predstavljati nikakvu opasnost za povređivanje igrača. Zabranjeno je igranje na grubim ili klizavim površinama.

Za SOOI, svetska i zonska takmičenja, dozvoljene su samo drvene ili sintetičke površine. Svaku površinu prethodno mora da odobri SOOI.

1.2.2. Na zatvorenim terenima površina igrališta mora da bude svetle boje.

Za SOOI, svetska i zonska takmičenja, linije terena moraju da budu bele boje. Teren i slobodna zona moraju da budu obojeni drugim bojama koje se međusobno razlikuju.

1.2.3. Na otvorenim terenima je dozvoljen nagib od 5mm po metru za drenažu. Zabranjenje su linije napravljene od čvrstog materijala.

1.3

- 1.3 LINIJE NA TERENU** **D2**
- 1.3.1 Sve linije su 5cm široke. One moraju da budu svetle boje koja je drugačija od boje poda i od bilo koje druge linije.** **1.2.2**
- 1.3.2 Granične linije**
- Tern označavaju dve bočne i dve osnovne linije. Obe bočne i osnovne linije su iscrtane unutar dimenzija terena.** **1.1**
- 1.3.3 Središnja linija**
- Osa središnje linije deli teren na dva jednaka dela, dimenzije svakog dela su 6m x 5m. Smatra se da celokupna debljina linije pripada svakoj polovini jednako. Linija se proteže ispod mreže, između bočnih linija.** **D.2**
- 1.3.4 Linija napada**
- Linija napada, čija je zadnja ivica ucrtana 2m od ose centralne linije, na svakom delu terena označava prednju zonu.** **1.3.3,1.4.1**
- Za SOOI, svetska i zonska takmičenja, linija napada je produžena dodatkom isprekidanih linija od bočnih strana, pet linija dužine 15cm i širine 5cm, udaljene međusobno 20cm, ukupne dužine 1.75m.** **D.2**
- 1.4 ZONE I PROSTORI** **D.1b, D2**
- 1.4.1 Prednja zona**
- Prednja zona je, na svakom delu terena, ograničena osom centralne linije i zadnjom ivicom linije napada.** **1.3.3, 1.3.4**
- Smatra se da se prednja zona prostire izvan bočnih linija do kraja slobodne zone.** **1.1, 1.3.2**
- 1.4.2 Zona servisa**
- Zona servisa je prostor širok 6m iza svake osnovne linije.**
- On je bukvalno ograničen sa dve kratke linije, svaka dužine 15cm, iscrtane 20cm iza osnovne linije kao produžetak bočnih linija. Obe kratke linije su uključene u zonu servisa.** **1.3.2 D.1b**
- U dubinu, zona za serviranje se proteže do kraja slobodne zone.** **1.1**

1.4.3 Zona zamene

Zona zamene je ograničena produžetkom obe linije napada sve do zapisničkog stola. 1.3.4
D.1b

1.4.4 Prostor za zagrevanje

Za SOOI, svetska i zonska takmičenja, prostori za zagrevanje približne veličine 3m x 3m, se nalaze sa strane obe klupe za rezervne igrače, izvan slobodne zone. D.1a,D.1b

1.4.5 Kazneni prostor

Kazneni prostor, približne veličine 1m x 1m, opremljen sa dve stolice, nalazi se u kontrolnom prostoru, izvan produžetaka osnovnih linija. One mogu da budu ograničene crvenom linijom, širine 5cm. D.1a,D.1b

1.5 TEMPERATURA

Minimalna temperatura ne sme da bude ispod 10°C (50°F).

Za SOOI, svetska i zonska takmičenja, maksimalna temperatura ne sme da prelazi 25°C (77°F), a minimalna temperatura ne sme da bude ispod 16°C (61°F).

1.6 OSVETLJENJE

Za SOOI, svetska i zonska takmičenja, osvetljenje igrališta treba da iznosi od 1000 do 1500 luksa, 1m iznad površine igrališta. 1.

2. MREŽE I STUBOVI

D.3

2.1 VISINA MREŽE

2.1.1 Postavljena vertikalno iznad srednje linije, mreža ima vrh čija je visina 1.15m za muškarce i 1.05m za žene. 1.3.3

2.1.2 Njena visina se meri na sredini terena. Visina mreže, iznad bočnih linija, mora da bude potpuno ista, i ne sme da pređe propisanu visinu više od 2cm. 1.1, 1.3.2

2.2 STRUKTURA

Mreža je 0.8m široka i 6.50 do 7m dugačka (po 25 do 50cm sa svake strane bočnih traka), napravljena od crnih kvadratnih polja stranica 10cm. D.3

Na njenom vrhu se nalazi horizontalna traka, 7cm široka, napravljena od dvostruko presavijenog belog platna prišivenog celom dužinom mreže. Svaki kraj trake ima rupu kroz koju prolazi kanap, koji vezuje traku za stubove kako bi držao njen kraj zategnutim.

U traci se nalazi savitljivi kabl koji vezuje mrežu za stubove i drži njen kraj zategnutim.

Na dnu mreže se nalazi još jedna horizontalna traka, širine 5cm, slična gornjoj traci, kroz koju je provučen kanap, ili je samo kanap provučen kroz mrežu. Ovaj kanap vezuje mrežu za stubove i drži njen donji deo zategnutim.

2.3 BOČNE TRAKE

Dve bele trake su vezane za mrežu vertikalno i postavljene su direktno iznad svake bočne linije. 1.3.2
D.3

Široke su 5cm, dugačke su 0.8m, i smatraju se delom mreže.

2.4 ANTENE

Antena je savitljiva šipka, dužine 1.80m, prečnika 10mm, napravljena od fiberglasa ili nekog sličnog materijala.

Antena je pričvršćena na spoljašnjoj ivici svake bočne trake. Antene su postavljene na suprotnim stranama mreže. 2.3
D.3

Vrh svake antene prelazi mrežu za 100cm i obeležen je trakama od 10cm, različitih boja, najbolje crvenim i belim.

Antene se smatraju delom mreže, i one bočno ograničavaju prelazni prostor. 10.1.1
D.3, D.5

2.5 STUBOVI

2.5.1 Stubovi koji drže mrežu su postavljeni na udaljenosti od 0.50 do 1m izvan bočnih linija. Oni su visine 1.25m, i poželjno je da mogu da se podešavaju. Za SOOI, svetska i zonska takmičenja, stubovi koji drže mrežu su postavljeni na udaljenosti 1m izvan bočnih linija. D.3

- 2.5.2 **Stubovi su zaobljeni i glatki, pričvršćeni za zemlju bez žica. Oni ne smeju da imaju delove koji predstavljaju opasnost ili smetnju.**

2.6 **DODATNA OPREMA**

Sva dodatna oprema je određena SOOI regulativama.

3. **LOPTE**

3.1 **STANDARDI**

Lopta mora da bude okrugla, napravljena od rastegljive ili sintetičke kože, ventil treba da je od gume ili sličnog materijala.

Boja može da bude svetla ili kombinacija različitih boja.

Veštačka koža i kombinacije boja na loptama, koje se koriste na SOOI takmičenjima ili zonskim šampionatima, moraju da odgovaraju SOOI standardima.

Njihov obim je 65-67cm,a težina je 260-280 grama.

Unutrašnji pritisak treba da je 0.30 do 0.325 kg/cm² (4.26-4.61psi) (294.3 do 318.82 mbar ili hPa).

3.2 **JEDNOOBRAZNOST LOPTI**

Sve lopte koje se koriste moraju da imaju iste standarde uključujući obim, težinu, pritisak, tip, boju, itd.

3.1

SOOI, Svetska i zonska takmičenja, kao i nacionalna i ligaška takmičenja, moraju da se igraju sa SOOI odobrenim loptama, osim ako je drugačije dogovoreno sa SOOI.

3.3 **SISTEM SA TRI LOPTE**

Za SOOI Svetska i zonska takmičenja, treba koristiti tri lopte. U ovom slučaju šest skupljača lopti su postavljeni u svakom ćošku slobodne zone i po jedan iza svakog sudije.

D.10

DRUGO POGLAVLJE

UČESNICI

Videti pravila

4. **EKIPE**

4.1 **SASTAV EKIPA**

- 4.1.1 Ekipa se može sastojati od najviše 12 igrača, uključujući najviše dva igrača klasifikovana kao „minimalni invaliditet“, jednog trenera, dva asistenta trenera i jednog doktora. 5.2, 5.3

Za SOOI, svetska i zonska takmičenja, doktor ekipe mora da bude ranije akreditovan od strane SOOI.

- 4.1.2 Jedan od igrača, ali ne Libero, je kapiten ekipe i treba da bude označen u zapisniku. 5.1,19.1.3

- 4.1.3 Samo igrači upisani u zapisnik mogu da uđu na teren i igrati utakmicu. Kada trener i kapiten ekipe potpišu zapisnik, upisani igrači se više ne mogu menjati. 1., 5.1.1, 5.2.2

4.2 **MESTO UČESNIKA**

Igrači koji nisu u igri moraju da budu na ekipnoj klupi ili u prostoru za zagrevanje. Trener i ostali članovi ekipe moraju da sede na klupi ali mogu privremeno da je napuste. 1.4.4, 5.2.3, 7.3.3

Ekipne klupe se nalaze pored zapisničkog stola, izvan slobodne zone. D.1a, D.1b

- 4.2.2 Samo članovima ekipe je dozvoljeno sedenje na klupi za vreme meča kao i učestvovanje u zagrevanju. 4.1.1, 7.2

- 4.2.3 Igrači koji nisu u igri mogu da se zagrevaju bez lopte:

- 4.2.3.1 za vreme meča: u prostoru za zagrevanje; 1.4.4, 8.1, D.1a, D.1b

- 4.2.3.2 za vreme tajm-auta i tehničkog tajm-auta: u slobodnoj zoni iza njihovog dela terena. 1.3.3,15.4

- 4.2.3.4 za vreme pauze između setova, igrači mogu da se zagrevaju sa loptama u slobodnoj zoni. 18.1

4.3 OPREMA

Oprema igrača se sastoji od dresa, šorca, čarapa i patika.

Igračima je dozvoljeno da nose duge pantalone. Igračima nije dozvoljeno da sede na debelim materijalima ili da nose specijalne debele pantalone ili šorc.

4.3.1 Boja i dizajn dresa, šorca i čarapa mora biti ista za celu ekipu (osim Libera). Oprema mora da bude čista. 4.1
19.2

4.3.2 Patike moraju da budu lagane i savitljive sa gumenim ili kožnim đonom bez štikle.

Za SOOI, svetska i zonska takmičenja, zabranjeno je nositi patike sa crnim đonom, dres i šorc moraju da budu u skladu sa SOOI standardima.

4.3.3 Dresevi igrača moraju da imaju brojeve od 1 do 18.

4.3.3.1 Broj na dresu mora da bude u centru prednjeg i zadnjeg dela, boja i ton brojeva mora da bude u kontrastu sa bojom i tonom dresa.

4.3.3.2 Broj na prednjem delu dresa mora da bude visok najmanje 15cm, broj na zadnjem delu dresa mora da bude visok najmanje 20cm. Traka koja formira broj mora da bude široka najmanje 2cm.

4.3.4 Kapiten ekipe mora da ima na dresu traku 8cm x 2cm koja podvlači broj na prednjem delu njegovog/njenog dresa. 5.1

4.3.5 Zabranjeno je nositi dres drugačije boje od ostalih saigrača (osim Libera), i/ili bez zvaničnog broja. 19.2

4.4 PROMENA OPREME

Prvi sudija može da odobri jednom ili više igrača: 23.

4.4.1 da igra bez patika,

4.4.2 da zameni vlažan ili oštećen dres između setova ili posle izmene, podrazumevajući da su boja, dizajn i broj novog dresa isti, 4.3, 15.5

- 4.4.3 da igraju u trenerkama po hladnom vremenu, ukoliko su one iste boje i dizajna za ceo tim (osim Libera) i označene u skladu sa pravilom 4.3.3 4.1.1, 19.2
- 4.5 ZABRANJENI PREDMETI
- 4.5.1 Zabranjeno je nositi predmete koji mogu da prouzrokuju povrede ili da daju igraču veštačku prednost. Steznici se mogu nositi ali bilo šta što može prouzrokovati povredu nije dozvoljeno.
- 4.5.2 Igrači mogu da nose naočare ili sočiva na sopstveni rizik.
5. VOĐE EKIPPE
- Kapiten i trener ekipe su odgovorni za ponašanje i disciplinu članova svoje ekipe. 20.
- Libero ne može da bude kapiten ekipe. 19.1.3
- 5.1 KAPITEN
- 5.1.1 PRE POČETKA MEČA kapiten ekipe potpisuje zapisnik i predstavlja svoju ekipu na žrebu. 7.1, 25.2.1.1
- 5.1.2 ZA VREME MEČA i dok je na terenu, kapiten ekipe je i kapiten igre. Kada kapiten ekipe nije na terenu, trener ili kapiten ekipe mora da odredi drugog igrača na terenu, ali ne Libera, koji će da preuzme ulogu kapitena igre. Kapiten igre održava svoje odgovornosti sve dok ne bude zamenjen/a, ili dok se kapiten ekipe ne vrati u igru, ili do završetka seta. 6.2 19.1.3
- Kada je lopta van igre, samo je kapiten igre ovlašćen da se obrati sudijama: 8.2
- 5.1.2.1 kako bi zatražio objašnjenje o primeni ili tumačenju Pravila, kao i da bi izneo/la zahteve ili pitanja svojih saigrača. Ako se kapiten igre ne slaže sa objašnjenjem prvog sudije, on/ona može da odluči da protestuje protiv takve odluke, i odmah mora da ukaže prvom sudiji da on/ona zadržava pravo zapisivanja zvaničnog protesta u zapisnik, na kraju utakmice; 23.2.4

- 5.1.2.2 da zatraži ovlašćenje:**
- a) da zameni sve ili deo opreme, 4.3, 4.4.2
 - b) da proveri poziciju ekipa, 7.4
 - c) da proveri pod, mrežu, loptu, itd, 1.2, 2, 3
- 5.1.2.3 da zatraži tajm-aute i zamene.** 15.2.1, 15.4, 15.5
- 5.1.3 NA KRAJU MEČA, kapiten ekipe:** 6.3
- 5.1.3.1 zahvaljuje sudijama i potpisuje zapisnik radi potvrde rezultata;** 25.2.3.3
- 5.1.3.2 ako je na vreme obavestio prvog sudiju, može da potvrdi i upiše u zapisnik zvanični protest u vezi sa sudijevom primenom ili tumačenjem Pravila.** 5.1.2.1 25.2.3.2
- Za SOOI, svetska i zonska takmičenja, svaki uloženi protest mora da bude napisan na engleskom.**
- 5.2 TRENER**
- 5.2.1 Tokom celog meča, trener, koji se nalazi izvan terena, upravlja igrom svog tima. On/ona bira početne postavbe, njihove zamene i uzima tajm-aute. Prilikom obavljanja ovih funkcija, zvanično lice koje kontaktira je drugi sudija.** 1.1, 7.3.2, 15.4, 15.5
- 5.2.2 PRE UTAKMICE, trener, u zapisniku, beleži ili proverava imena i brojeve svojih igrača, a zatim ga potpisuje.** 4.1, 25.2.1.1
- 5.2.3 ZA VREME MEČA, trener:**
- 5.2.3.1 pre svakog seta daje zapisničaru ili drugom sudiji uredno popunjene i potpisane listove sa startnim postavama;** 7.3.2
 - 5.2.3.2 sedi na klupi najbliže zapisničaru, ali može da je napusti;** 4.2
 - 5.2.3.3 traži tajm-aute i zamene;** 15.4, 15.5
 - 5.2.3.4 može, kao i ostali članovi ekipe, da daje instrukcije igračima na terenu. Trener može da daje ove instrukcije dok stoji ili šeta u slobodnoj zoni, ispred klupe svoje ekipe, od produžetka linije napada do prostora za zagrevanje, bez ometanja ili odlaganja meča.** 1.3.4 1.4.4

5.3 POMOĆNIK TRENERA

5.3.1 Pomoćnik trenera sedi na klupi za igrače ali nema prava da interveniše za vreme meča.

5.3.2 Ukoliko trener treba da napusti svoj tim, pomoćnik trenera može, na zahtev kapitena igre, i sa ovlašćenjem prvog sudije, da preuzme trenerove funkcije. **5.1.2**
5.2

TREĆE POGLAVLJE

TOK IGRE

Videti pravila

6. OSVAJANJE POENA, POBEDA U SETU I MEČU

6.1 OSVAJANJE POENA

6.1.1 *Poen*

Ekipa osvaja poen:

- | | |
|---|-------------------|
| 6.1.1.1 uspešnim prebacivanjem lopte na protivnički deo terena; | 8.3,
10.1.1 |
| 6.1.1.2 kada protivnička ekipa načini grešku; | 6.1.2 |
| 6.1.1.3 kada protivnička ekipa dobije kaznu. | 16.2.3,
21.3.1 |

6.1.2 *Greška*

Ekipa je načinila grešku kada igra u suprotnosti sa pravilima (ili njihovim narušavanjem na neki drugi način). Sudije dosuđuju grešku i određuju posledice u skladu sa Pravilima:

- | | |
|--|----------|
| 6.1.2.1 Ako se načine dve ili više grešaka uzastopno, samo prva se računa. | |
| 6.1.2.2 Ako protivnici načine dve ili više grešaka istovremeno, to se zove DUPLA GREŠKA , i nadigravanje se ponavlja. | D.11(23) |
| 6.1.3 <i>Posledice osvojenog nadigravanja</i> | |
| Nadigravanje je niz akcija u igri od momenta kada server servira do momenta kada je lopta van igre. | 8.1, 8.2 |
| 6.1.3.1 ako ekipa koji servira pobjedi u nadigravanju, ona osvaja poen i nastavlja da servira; | |
| 6.1.3.2 ako ekipa koja prima loptu pobjedi u nadigravanju, ona osvaja poen i mora sledeća da servira. | |

- 6.2 POBEDA U SETU** **D.11(9)**
- Set (osim odlučujućeg petog seta) dobija ekipa koja prva osvoji 25 poena sa vođstvom od najmanje 2 poena. U slučaju nerešenog rezultata 24-24, igra se nastavlja dok se ne postigne vođstvo od 2 poena (26-24, 27-25...).** **6.3.2**
- 6.3 POBEDA U MEČU** **D.11(9)**
- 6.3.1 Meč dobija ekipa koja osvoji tri seta.** **6.2**
- 6.3.2 U slučaju izjednačenog rezultata 2-2, igra se odlučujući set (peti) do 15 poena, sa vođstvom od najmanje 2 poena.** **7.1,
15.4.1**
- 6.4 NEODAZIVANJE I NEKOMPLETNA EKIPA**
- 6.4.1 Ako ekipa odbije da igra nakon što je bila pozvana da to učini, proglašava se da se nije odazvala, i gubi meč rezultatom 0-3 i 0-25 za svaki set.** **6.2, 6.3**
- 6.4.2 Ekipa koja se, bez opravdanog razloga, ne pojavi na terenu na vreme, proglašava se da se nije odazvala sa istim rezultatom kao u pravilu 6.4.1.**
- 6.4.3 Ekipa koja je proglašena NEKOMPLETNOM za set ili meč, gubi isti. Suparnički tim dobija poene ili poene i set, potrebne da pobedi u setu ili meču. Nekompletni tim zadržava svoje poene i setove.** **6.2, 6.3
7.3.1**
- 7. ELEMENTI IGRE**
- 7.1 ŽREB**
- Pre početka meča prvi sudija obavlja žreb zbog određivanja prava prvog servisa i strana terena u prvom setu.** **12.1.1**
- Ako se igra odlučujući set, obavlja se novi žreb.**
- 7.1.1 Žreb se obavlja u prisustvu kapitena obe ekipe.** **5.1**

- 7.1.2 Pobednik žreba bira:**
- BILO**
- 7.1.2.1 pravo serviranja ili primanja servisa, 12.1.1**
- ILI**
- 7.1.2.2 stranu terena.**
- Onaj ko izgubi u žrebu uzima preostali izbor.**
- 7.1.3 U slučaju naizmeničnog zagrevanja, ekipa koja ima prvi servis 7.2**
prva se zagreva na mreži.
- 7.2 ZAGREVANJE**
- 7.2.1 Pre početka meča, ekipe imaju pravo na 6 minuta zagrevanja ako su**
prethodno imale teren na raspolaganju, u protivnom imaju pravo na
10 minuta.
- 7.2.2 Ako kapiten jedne od ekipa zahteva odvojeno (naizmenično) zagrevanje 7.2.1**
na mreži, svaka ekipa može da se zagreva po 3 odnosno 5 minuta, u skladu
sa pravilom 7.2.1.
- 7.3 STARTNA POSTAVA EKIPE**
- 7.3.1 U igri uvek mora da bude 6 igrača po ekipi. 6.4.3**
- Šest igrača na terenu uključuje maksimalno jednog igrača koji može 15.6.4,**
da bude sa' minimalnim invaliditetom'. Ako je Libero na terenu, i dalje 15.9.2
je uslov 6 igrača.
- Startna postava ekipa ukazuje na redosled rotiranja igrača na terenu. 7.6**
Ovaj redosled mora da se održava tokom celog seta.
- 7.3.2 Pre početka svakog seta, trener mora da postavi startnu postavu svoje 5.2.3.1,**
ekipe na listu za postavu. List se podnosi, uredno popunjen i potpisan, 19.1.2,
drugom sudiji ili zapisničaru. 24.3.1,
25.2.1.2
- 7.3.3 Igrači koji nisu u startnoj postavi seta su zamena za taj set 7.3.2,15.5,**
(osim Libera). 19.1.2
- 7.3.4 Kada je list za postavu predat drugom sudiji ili zapisničaru, nije 15.2.2**
dozvoljena nijedna izmena u postavi bez pravilne zamene. 15.5

- 7.3.5 Neslaganja između pozicija igrača na terenu, i na listu za postavu, se rešavaju na sledeći način:** 24.3.1
- 7.3.5.1** kada se takvo neslaganje otkrije pre početka seta, pozicija igrača na terenu mora da se ispravi u skladu sa onom koja se nalazi na listu za postavu- i tada nema sankcija; 7.3.2
- 7.3.5.2** kada se, pre početka seta, otkrije da igrač na terenu nije upisan u listu za postavu, za taj set taj igrač mora da bude promenjen u skladu sa listom za postavu- i tada nema sankcija; 7.3.2
- 7.3.5.3** međutim, ako trener želi da zadrži neprijavljenog/e igrača/e na terenu, on/ona mora da zatraži pravilnu/e zamenu/e koje će onda biti unete u zapisnik. 15.2.2
- 7.4 POZICIJE** D.4
- U momentu kada server udari loptu, svaka ekipa mora da bude na svom delu terena prema redosledu rotacije (osim servera). 7.6.1, 8.1, 12.4
- 7.4.1** Pozicije igrača su označene brojevima na sledeći način:
- 7.4.1.1** tri igrača pored mreže su igrači prednje linije i zauzimaju pozicije 4 (prednji-levi), 3 (prednji-centar) i 2 (prednji-desni);
- 7.4.1.2** preostala tri igrača su igrači zadnje linije i zauzimaju pozicije 5 (zadnji-levi), 6 (zadnji-centar) i 1 (zadnji-desni).
- 7.4.2** Odnos pozicija između igrača:
- 7.4.2.1** svaki igrač zadnje linije mora da se nalazi dalje od srednje linije u odnosu na odgovarajućeg igrača prednje linije;
- 7.4.2.2** igrači prednje linije i igrači zadnje linije, posebno, moraju da budu postavljeni bočno, u skladu sa redosledom koji se nalazi u Pravilu 7.4.1.
- 7.4.3** Pozicije igrača se određuju i kontrolišu na osnovu pozicije sedalnog dela u kontaktu sa podom, na sledeći način: D.4
- 7.4.3.1** svaki igrač prednje linije mora da ima bar deo svog sedalnog dela bliže centralnoj liniji u odnosu na sedalni deo odgovarajućeg igrača zadnje linije; 1.3.3
- 7.4.3.2** svaki desni (levi) igrač mora da ima bar deo svog sedalnog dela bliže desnoj (levoj) liniji u odnosu na sedalni deo centralnog igrača te linije. 1.3.2
- 7.4.4** Posle servisnog udarca, igrači mogu da se kreću i zauzimaju bilo koju poziciju na svom delu terena, i u slobodnoj zoni. 11.2.2

- 7.5 POZICIONA GREŠKA** **D.4**
- 7.5.1** Ekipa je napravila pozicionu grešku ako bilo koji igrač nije na svojoj pravilnoj poziciji u trenutku kada server udari loptu. 7.3, 7.4
- 7.5.2** Ako server načini servisnu grešku u trenutku servisnog udarca, servisna greška se računa pre pozicione greške. 12.4,
12.7.1
- 7.5.3** Ako servis postane neispravan posle servisnog udarca, računa se poziciona greška. 12.7.2
- 7.5.4** Posledice pozicione greške su sledeće:
- 7.5.4.1** ekipa se sankcioniše gubitkom nadigravanja; 6.1.3
- 7.5.4.2** ispravlja se pozicija igrača. 7.3, 7.4
- 7.6 ROTACIJA**
- 7.6.1** Redosled rotacije je određen početnom postavom ekipe, a kontrolišu ga redosled serviranja i pozicije igrača za vreme seta. 7.3.1
7.4.1,
12.2
- 7.6.2** Kada ekipa koja prima servis stekne pravo za servu, njeni igrači se rotiraju za jednu poziciju u pravcu kazaljke na satu: igrač na poziciji 2 se rotira do pozicije 1 da bi servirao, igrač na poziciji 1 se rotira do pozicije 6, itd. 12.2.2.2
- 7.7 ROTACIONA GREŠKA** **D.11(13)**
- 7.7.1** Rotaciona greška je načinjena kada **SERVIS** nije izveden u skladu sa redosledom rotacije. Posledice toga su sledeće: 7.6.1, 12
- 7.7.1.1** ekipa se sankcioniše gubitkom nadigravanja; 6.1.3
- 7.7.1.2** ispravlja se redosled rotiranja. 7.6.1
- 7.7.2** Zapisničar treba dodatno da odredi trenutak kada je greška načinjena, a svi sledeći poeni, koje je osvojila ekipa koja je napravila grešku, moraju da budu poništeni. Protivnički poeni ostaju važeći. 25.2.2.2
- Ukoliko taj trenutak ne može da se ustanovi, nema poništavanja poena, i jedina sankcija je gubitak nadigravanja. 6.1.3

ČETVRTO POGLAVLJE

AKCIJE U IGRI

Videti pravila

8. SITUACIJE U IGRI

8.1 LOPTA U IGRI

Lopta je u igri od trenutka servisnog udarca koji je odobrio prvi sudija. 12.3

8.2 LOPTA VAN IGRE

Lopta je van igre u trenutku kada jedan od sudija zviždukom signalizira grešku, a ako greške nema, u trenutku zviždanja.

8.3 LOPTA "UNUTRA" D.11(14),

Lopta je "unutra" kada dotakne tlo terena, uključujući i granične linije. 1.1, 1.3.2

8.4 LOPTA "U AUTU" D.11(15)

Lopta je "u autu" kada:

8.4.1 je deo lopte, koji dotakne tlo, potpuno izvan graničnih linija; 1.3.2, D.12(2)

8.4.2 dotakne objekat izvan terena, tavanicu ili osobu koja nije u igri; D.12(4)

8.4.3 dotakne antene, kanape, stubove ili samu mrežu izvan bočnih traka; 2.3, D.5
D.12(4)

8.4.4 pređe vertikalnu ravan mreže, bilo delimično ili potpuno izvan 10.1.1
prelaznog prostora, osim u slučaju Pravila 10.1.2; D.5,
D.12(4)

8.4.5 potpuno pređe donji prostor ispod mreže. 23.3.2.3,
D.5, D.1,
1(22)

9. IGRANJE LOPTOM

Svaka ekipa mora da igra unutar svog dela terena i svoje slobodne zone (osim u slučaju iz pravila 10.1.2). Međutim, lopta može da bude vraćena izvan slobodne zone.

9.1 ODIGRAVANJA EKIPE

Odigravanje je bilo koji kontakt sa loptom od strane igrača u igri.

Ekipa ima pravo na najviše tri odigravanja (ne računajući blokiranje pravilo 14.4.1) da bi vratila loptu. Ako odigra više puta, ekipa čini grešku „ČETIRI ODIGRAVANJA“.

9.1.1 UZASTOPNI KONTAKTI

Igrač ne sme dva puta uzastopno da odigra loptom (osim u slučaju Pravila 9.2.3, 14.2 i 14.2.2). 9.2.3, 14.2, 14.2.2

9.1.2 ISTOVREMENI KONTAKTI

Dva ili tri igrača smeju da dodirnu loptu u isto vreme.

9.1.2.1 Kada dva (tri) saigrača dodirnu loptu istovremeno, to se računa kao dva(tri) udarca (sa izuzetkom blokiranja). Ako oni posegnu za loptom, ali samo je jedan od njih dotakne, to se računa kao jedan udarac. Sudar igrača ne predstavlja grešku.

9.1.2.2 Kada dva suprotstavljena igrača dotaknu loptu istovremeno preko mreže i lopta ostane u igri, ekipa koja prihvati loptu ima pravo na dodatna tri udarca. Ako takva lopta ode u "aut", to je greška ekipe sa suprotne strane.

9.1.2.3 Ako istovremeni kontakti dva protivnika dovedu do "ZADRŽANE LOPTE", to se računa kao "DUPLA GREŠKA" i nadigravanje se ponavlja. 6.1.2.2 9.2.2 D.11(23)

9.1.3 POMOĆ PRI ODIGRAVANJU

U okviru prostora za igru, igraču nije dozvoljena podrška od saigrača ili bilo koje konstrukcije/objekta, kako bi dohvatio loptu. 1.

Međutim, igrača, koji se sprema da načini grešku (da dotakne loptu, ili da pređe centralnu liniju, itd.) može da zaustavi ili zadrži saigrač.

- 9.2 KARAKTERISTIKE UDARCA**
- 9.2.1** Lopta sme da dodirne bilo koji deo tela.
- 9.2.2** Lopta ne sme da bude uhvaćena i/ili bačena. Ona može da odskoči u bilo kom pravcu.
- 9.2.3** Lopta može da dotakne različite delove tela, pod uslovom da se kontakti dešavaju istovremeno.
- Izuzeci:**
- 9.2.3.1** Prilikom blokiranja, jedan ili više bloker/a može/mogu da naprave uzastopne kontakte, pod uslovom da se kontakti dese za vreme jedne akcije. 14.1.1
14.2
- 9.2.3.2** Prilikom prvog udarca ekipe, lopta može da dotakne različite delove istovremeno, pod uslovom da se kontakti dese za vreme jedne akcije. 9.1
14.4.1
- 9.3 GREŠKE ODIGRAVANJA LOPTOM**
- 9.3.1** ČETIRI UDARCA: ekipa udari loptu četiri puta pre nego što je vrati. 9.1
- 9.3.2** POMOĆ PRI ODIGRAVANJU: igrač prima podršku od saigrača ili bilo konstrukcije/objekta kako bi dohvatio loptu u okviru igrališta. 9.1.3
- 9.3.3** UHVAĆENA LOPTA: lopta je uvaćena i/ili bačena; nije odskočila od udarca. 9.2.2
D.11(16)
- 9.3.4** DUPLI KONTAKT: igrač/ica udari loptu dva puta uzastopno ili lopta dotakne različite delove njegovog/njenog tela uzastopno. 9.2.3
D.11(17)
- 9.3.5** PODIZANJE: kada deo igračevog tela, između sedalnog dela i ramena, izgubi kontakt sa terenom za vreme igre ili u pokušaju odigravanja. 9.4.1
9.4.2
- 9.4 KONTAKT SA TERENOM**
- 9.4.1** Za sve vreme trajanja akcija u igri igrači moraju da imaju kontakt sa terenom nekim delom svog tela između sedalnog dela i ramena. Međutim, dozvoljen je *kraći* gubitak kontakta sa terenom prilikom udarca lopte, osim ako je u pitanju servisni udarac, blok ili napadački udarac kada je lopta visoko iznad vrha mreže.
- 9.4.2** Zabranjeno je ustajanje, podizanje tela, ili pravljenje koraka.

10. LOPTA NA MREŽI

10.1 LOPTA PRELAZI PREKO MREŽE

10.1.1 Lopta, poslata na protivnički deo terena, mora da pređe preko mreže u okviru prelaznog prostora. Prelazni prostor je deo vertikalne ravni mreže ograničen na sledeći način: 10.2, D.5

10.1.1.1 odozdo, gornjom ivicom mreže; 2.2

10.1.1.2 sa strane, antenama i njihovim zamišljenim produžecima; 2.4

10.1.1.3 odozgo, plafonom.

10.1.2 Lopta koja je prešla ravan mreže do protivničke slobodne zone, potpuno ili delimično kroz spoljašnji prostor, sme da bude vraćena u okviru dozvoljenih odigravanja, pod uslovom da: 9.1

10.1.2.1 igrač nije dotakao protivnički deo terena; 11.2.2

10.1.2.2 lopta koja je vraćena ponovo pređe ravan mreže potpuno ili delimično, kroz spoljašnji prostor na istoj strani terena.

Protivnička ekipa ne sme da spreči takvu akciju.

10.2 LOPTA DODIRUJE MREŽU

Dok prelazi preko mreže, lopta sme da je dodirne. 10.1.1

10.3 LOPTA U MREŽI

10.3.1 Lopta koja je poslata u mrežu može da bude vraćena u okviru tri odigravanja ekipe. 9.1

10.3.2 Ako lopta pocepa ili obori mrežu, nadigravanje se poništava i ponavlja.

11. IGRAČ NA MREŽI

11.1 PRELAZ PREKO MREŽE

11.1.1 Prilikom blokiranja igrač sme da dotakne loptu preko mreže, pod uslovom da on/ona ne ometa protivničku igru pre ili za vreme poslednjeg udarca u napadu. 14.1 14.3

- 11.1.2 Posle udarca u napadu igraču je dozvoljeno da prebaci ruku preko mreže, pod uslovom da se kontakt dogodio unutar njegovog/njenog dela terena.
- 11.2 PRELAZ ISPOD MREŽE
- 11.2.1 Dozvoljeno je preći u protivnički deo terena ispod mreže, pod uslovom da to ne ometa igru protivnika.
- 11.2.2 Prelaz u protivnički deo terena preko srednje linije: 1.3.3, D.11(22)
- 11.2.2.1 a) Dozvoljeno je dodirnuti protivnički deo terena stopalom(stopalima) ili nogom(nogama), pod uslovom da se ne ometa igra protivnika. 1.3.3
- b) Dozvoljeno je dodirnuti protivnički deo terena šakom(šakama), pod uslovom da neki deo šake koja prelazi u protivnički deo dodiruje ili se nalazi direktno iznad srednje linije.
- 11.2.2.2 Dodirivanje protivničkog dela terena bilo kojim drugim delom tela je zabranjeno. 11.2.21 D.11(22)
- 11.2.2.3 Igrač može da uđe u protivnički deo terena kada je lopta van igre 8.2
- 11.2.2.4 Igrač može da pređe u protivničku slobodnu zonu, pod uslovom da time ne ometa protivnikovu igru.
- 11.3 KONTAKT SA MREŽOM
- 11.3.1 Kontakt igrača sa mrežom nije greška, osim ukoliko se desi za vreme odigravanja loptom, ili ako to ometa igru. 11.4.4, 24.3.2.3
- Neke akcije odigravanja loptom mogu da podrazumevaju akcije gde igrač zapravo ne dodiruje loptu.
- 11.3.2 Pošto je odigrao loptom, igrač sme da dodirne stub, konopac ili bilo koji predmet izvan ukupne dužine mreže, pod uslovom da to ne ometa igru.
- 11.3.3 Kada je lopta uterana u mrežu, a to prouzrokuje da mreža dodirne protivnika, nije učinjena greška.

11.4 GREŠKE IGRAČA PORED MREŽE

- | | | |
|--------|---|-----------------------|
| 11.4.1 | Igrač dodiruje loptu ili protivnika na protivničkom prostoru pre ili za vreme protivničkog udarca u napadu. | 11.1.1,
D.11(20) |
| 11.4.2 | Igrač prelazi ispod mreže, u protivnički prostor, ometajući kasniju igru. | 11.2.1 |
| 11.4.3 | Igrač prelazi na protivnički deo terena. | 11.2.2.2,
D.11(22) |
| 11.4.4 | Igrač dodiruje mrežu ili antenu za vreme svoje akcije odigravanja loptom ili remeti igru. | 11.3.1,
D.11(19) |

12. SERVIS

Servis je akcija kojom desni igrač zadnje linije, koji se nalazi u servisnoj zoni, ubacuje loptu u igru. 8.1,
12.4.1

12.1 PRVI SERVIS U SETU

- | | | |
|--------|--|------------|
| 12.1.1 | Prvi servis u prvom setu, kao i servis u odlučujućem (petom) setu, izvodi ekipa određena žrebom. | 6.3.2, 7.1 |
| 12.1.2 | Ostali setovi počinju servisom ekipe koja nije servirala prva u prethodnom setu. | |

12.2 REDOSLED SERVIRANJA

- | | | |
|----------|---|-----------------|
| 12.2.1 | Igrači moraju da prate redosled serviranja koji je zabeležen na listu za postavu. | 7.3.1,
7.3.2 |
| 12.2.2 | Posle prvog servisa u setu, igrač koji će da servira se određuje na sledeći način: | 12.1 |
| 12.2.2.1 | kada ekipa koja je servirala pobedi u nadigravanju, igrač (ili njegova/njena zamena) koji je servirao pre, servira ponovo; | 6.1.3, 15.5 |
| 12.2.2.2 | kada ekipa koja je primila servis pobedi u nadigravanju, ona stiče pravo da servira, a rotira se pre stvarnog serviranja. Serviraće igrač koji se pomera sa prednje desne na zadnju desnu poziciju. | 6.1.3,
7.6.2 |

12.3 ODOBRENJE ZA SERVIS

Odobrenje za servis daje prvi sudija, nakon što je proverio da su obe ekipe spremne za igru i da je lopta u posedu servera. 12, D.11(12)

12.4 IZVOĐENJE SERVISA D.11(10)

12.4.1 Lopta treba da bude udarena jednom šakom ili bilo kojim delom ruke pošto je izbačena ili ispuštena iz ruke(u).

12.4.2 Dozvoljeno je samo jedno bacanje ili ispuštanje lopte. Dopušten je dribling ili prebacivanje lopte iz ruke u ruku.

12.4.3 U trenutku servisnog udarca, sedalni deo servera ne sme da dodirne teren (uključujući osnovnu liniju), niti tlo izvan servisne zone. Serverovo stopalo(a), noga(e) ili ruka(e) mogu da dotaknu teren i/ili slobodnu zonu izvan servisne zone. 1.4.2 D.12(4)

Nakon udarca, on/ona može da se kreće izvan servisne zone, ili po terenu.

12.4.4 Server mora da udari loptu u roku od 8 sekundi pošto je prvi sudija zviždukom dao znak za servu. 12.3, D.11(11)

12.4.5 Servis koji je izveden pre sudijinog zvižduka za servu se otkazuje i ponavlja. 12.3

12.5 ZAKLON D.11(12)

12.5.1 Igrači ekipe koja servira ne smeju da spreče svoje protivnike, pojedinačnim ili grupnim zaklanjanjem, da vide servera ili putanju lopte. 12.5.2

12.5.2 Igrač ili grupa igrača ekipe koja servira pravi zaklon ako maše rukama, skače ili se kreće sa strane za vreme izvođenja servisa, ili ako sedi grupisana da bi sakrila putanju lopte. 12.4 D.6

12.6 GREŠKE ZA VREME SERVIRANJA

12.6.1 *Servisne greške*

Sledeće greške dovode do promene servisa čak i ako je protivnik u pogrešnoj poziciji. Server: 12.2.2.2 12.7.1

12.6.1.1	narušava redosled serviranja,	12.2
12.6.1.2	ne izvodi servis pravilno,	12.4
12.6.1.3	podigne sedalni deo.	
12.6.2	<i>Greške posle servisnog udarca</i>	
	Pošto je lopta ispravno udarena, servis postaje greška (osim ako je igrač van pozicije) ako lopta:	12.4, 12.7.2
12.6.2.1	dotakne igrača ekipe koja servira ili ne uspe da pređe vertikalnu ravan mreže potpuno u okviru prelaznog prostora,	8.4.4, 8.4.5, 10.1.1
12.6.2.2	ode u "aut",	8.4, D.11
12.6.2.3.	prelazi preko zaklona.	12.5
12.7	GREŠKE NAKON SERVIRANJA I POZICIONE GREŠKE	
12.7.1	Ako server načini grešku u trenutku servisnog udarca (nepravilno izvođenje, pogrešan redosled rotiranja, itd.), a protivnik je van pozicije, dosuđuje se greška serviranja.	7.5.1, 7.5.2, 12.6.1
12.7.2	Umesto toga, ako je izvođenje servisa pravilno, ali servis zatim postane pogrešan (ode u aut, pređe zaklon, itd.), prvo je učinjena poziciona greška i ona se sankcioniše.	7.5.3, 12.6.2
13.	UDARAC U NAPADU	
13.1	UDARAC U NAPADU	12, 14.1.1
13.1.1	Udarcima u napadu se smatraju sve akcije koje usmeravaju loptu ka protivnicima, sa izuzetkom servisa i bloka.	D.2
13.1.2	Za vreme udarca u napadu, dozvoljeno je "kuvanje" samo ako je lopta čisto udarena a ne bačena ili uhvaćena.	9.2.2
13.1.3	Udarac u napadu je izveden kada lopta potpuno pređe vertikalnu ravan mreže ili kada je protivnik dodirne.	

- 13.2 OGRANIČENJA ZA UDARAC U NAPADU**
- 13.2.1 Igrač prednje linije može da izvede udarac u napadu na bilo kojoj visini, 7.4.1.1 pod uslovom da je kontakt sa loptom ostvaren u sopstvenom prostoru za igru.**
- 13.2.2 Igrač zadnje linije može da izvede udarac u napadu na bilo kojoj visini 1.4.1, iza prednje zone: 7.4.1.2, 19.3.1.2, D.8**
- 13.2.2.1 za vreme udarca njegov/njen sedalni deo ne sme da dodiruje niti da 1.3.4 prelazi liniju napada;**
- 13.2.2.2 posle njegovog/njenog udarca igrač može da premesti svoj sedalni deo 1.4.1 u prednju zonu.**
- 13.2.3 Igrač zadnje linije može da izvede udarac u napadu iz prednje zone, ako 1.4.1, u momentu kontakta lopta nije celim svojim obimom iznad vrha mreže. 7.4.1.2, D.8**
- 13.3 GREŠKE KOD UDARCA U NAPADU**
- 13.3.1 Igrač udara loptu unutar protivničkog prostora za igru. 13.2.1, D.11(20)**
- 13.3.2 Igrač izbaci loptu u aut. 8.4, D.11(15)**
- 13.3.3 Igrač zadnje linije izvede udarac u napadu iz prednje zone, ako je 1.4.1, u trenutku kontakta lopta celim obimom bila iznad vrha mreže. 7.4.1.2, 13.2.3, D.11(21)**
- 13.3.4 Igrač podigne svoj sedalni deo u trenutku izvođenja udarca.**
- 13.3.5 Libero izvede udarac u napadu u trenutku kada je lopta celim 19.3.1.2, svojim obimom iznad vrha mreže. D.11(21)**
- 13.3.6 Igrač izvede udarac u napadu kada je lopta celim obimom iznad 19.3.1.4, vrha mreže, a podigao ju je Libero prstima, stojeći u svojoj prednjoj D.11(21) zoni.**

14 BLOK

14.1 BLOKIRANJE

14.1.1 Blokiranje je akcija igrača u blizini mreže, kojom se presreće lopta koja dolazi sa protivničke strane, pružanjem ruku iznad vrha mreže. Blokiranje je dozvoljeno samo igračima prednje zone. **7.4.1**

14.1.2 Pokušaj blokiranja

Pokušaj blokiranja je akcija blokiranja bez dodirivanja lopte.

14.1.3 Izveden blok

Blok je izveden kada bloker dodirne loptu. **D.7**

14.1.4 Grupni blok

Grupni blok izvode dva ili tri igrača koji stoje jedan blizu drugog, izveden je kada jedan od njih dodirne loptu.

14.2 DODIR BLOKA

Jedan ili više igrača iz bloka mogu da ostvare uzastopne (brze i neprekidne) kontakte sa loptom u toku jedne akcije. **9.1.1, 9.2.3**

14.3 BLOKIRANJE U PROTIVNIČKOM PROSTORU

Igrač u bloku može da postavi svoje ruke i šake iza mreže pod uslovom da time ne ometa igru protivnika. Nije dozvoljeno dodirivanje lopte iza mreže dok protivnik ne izvede udarac u napadu. **13.1.1**

14.4 BLOK I ODIGRAVANJE EKIPE

14.4.1 Dodir bloka se ne računa kao odigravanje ekipe. Posle bloka ekipa ima pravo na još tri odigravanja da bi vratila loptu. **9.1**

14.4.2 Prvo odigravanje posle bloka može da izvede bilo koji igrač, uključujući i onog koji je dodirnuo loptu tokom blokiranja.

14.5 BLOKIRANJE SERVISA

Blokiranje protivničkog servisa je zabranjeno.

14.6 GREŠKE BLOKIRANJA

D.11(12)

14.6.1 Bloker dodiruje loptu u protivničkom prostoru pre ili za vreme protivničkog udarca u napadu. 14.3

14.6.2 Igrač zadnjeg reda ili Libero izvede blok ili učestvuje u izvođenju grupnog bloka. 14.1, 14.5 19.3.1.3

14.6.3 Igrač podigne svoj sedalni deo kada izvede blok ili učestvuje u u izvođenju grupnog bloka. 14.5

14.6.4 Lopta od bloka odlazi u aut. 8.4

14.6.5 Blokiranje lopte u protivničkom prostoru izvan antene.

14.6.7 Libero pokušava da izvede individualni ili grupni blok. 14.1, 19.3.1.3

PETO POGLAVLJE

PREKIDI I ODUGOVLAČENJA

Videti pravila

15. PRAVILNI PREKIDI IGRE

Pravilni prekidi igre su **TAJM-AUT-i** i **ZAMENE IGRAČA**. 15.4,15.5

15.1 BROJ PRAVILNIH PREKIDA IGRE

Svaka ekipa ima pravo da traži najviše dva tajm-aut-a i šest zamena igrača u toku jednog seta. 6.2, 15.4, 15.5

15.2 ZAHTEV ZA PRAVILNE PREKIDE

15.2.1 Prekide mogu da traže samo trener ili kapiten ekipe. 5.1.2, 5.2,

Zahtev se izvodi pokazivanjem odgovarajućeg znaka rukom, kada je lopta van igre i pre zvižduka za serviranje. 8.2, 12.3, D.11(4.5)

Za SOOI, svetska i zonska takmičenja obavezno je korišćenje zvučnog signala, a zatim znaka rukom prilikom zahteva za tajm-aut.

15.2.2 Zamena pre početka seta je dozvoljena, i upisuje se kao regularna zamena za taj set. 7.3.4

15.3 REDOSLED PREKIDA

15.3.1 Zahtev za jedan ili dva tajm-auta i jedan zahtev za zamenu igrača od strane obe ekipe, može da sledi jedan za drugim bez potrebe da se igra nastavlja. 15.4, 15.5

15.3.2 Međutim, za vreme istog prekida ekipa nema pravo da uzastopno ponavlja zahtev za zamenu igrača. Dva ili više igrača mogu da budu zamenjeni za vreme jednog prekida. 15.5 15.6.1

15.4 TAJM-AUTI I TEHNIČKI TAJM-AUTI

15.4.1 Svi zatraženi tajm-auti traju 30 sekundi. D.11(4)

ZA SOOI, svetska i zonska takmičenja, u prva četiri seta, dva dodatna „tehnička tajm-auta“ od 60 sekundi, mogu da se primene automatski kada ekipa koja vodi dostigne 8. i 16. poen, ako takvu odluku donese kompetentni organ na zahtev organizatora.

U odlučujućem petom setu nema „tehničkog tajm auta“; obe ekipe mogu da traže samopo dva tajm-auta od 30 sekundi.

15.4.2 Za vreme trajanja tajm-auta svi igrači u igri moraju da budu u slobodnoj zoni, pored njihove klupe.

15.5 ZAMENA IGRAČA D.11(5)

Zamena igrača je čin kojim igrač, ali ne i Libero ili igrač koji je umesto njega u igri, posle upisivanja u zapisnik, ulazi u igru na poziciju drugog igrača koji u tom trenutku mora da napusti igru. Zamenu igrača mora da odobri sudija. D.11(5),
15.10,
19.3.2,

15.6 OGRANIČENJA ZAMENE IGRAČA

15.6.1 Svaka ekipa može da zameni najviše šest igrača po setu. U isto vreme mogu da budu zamenjeni jedan ili više igrača.

15.6.2 Igrač startne postave može da napusti igru, i da se potom vrati, samo jednom u toku seta, i to samo na svoju prethodnu poziciju u postavi. 7.3.1

15.6.3 Rezervni igrač može da zameni igrača startne postave na njegovoj poziciji, ali samo jednom u toku seta, i on/ona može biti zamenjen samo istim igračem startne postave. 7.3.1

15.6.4 Zamena, koja bi učinila da ekipa prekrši određena pravila, nije dozvoljena. 7.3.1, 15.9.2

15.7 IZUZETNA ZAMENA

Povređeni igrač (osim Libera) koji ne može da nastavi igru može da bude pravilno zamenjen. Ako to nije moguće, ekipa ima pravo na IZUZETNU zamenu, izvan ograničenja pravila 15.6. Prilikom izuzetne zamene, postava ekipe mora da bude u skladu sa pravilom 7.3.1. 15.6,
19.3.3,

Izuzetna zamena znači da, bilo koji igrač koji nije na terenu u trenutku povrede, osim Libera ili njegove/njene zamene, može da uđe u igru umesto povređenog igrača. Igrač koji je zamenjen zbog povrede ne može da se vrati u igru.

Izuzetna zamena ni u kom slučaju ne može da se računa kao regularna zamena.

15.8 ZAMENA ZA ISKLJUČENOG ILI DISKVALIFIKOVANOG IGRAČA

Isključen ili diskvalifikovan igrač mora da bude zamenjen pravilno. Ako to nije moguće ekipa se proglašava NEKOMPLETNOM.

6.4.3
7.3.1,
15.6,
21.3.2,
21.3.3

15.9 NEPRAVILNA ZAMENA

15.9.1 Zamena je nepravilna ukoliko prevazilazi ograničenja iz pravila 15.6 (osim u slučaju pravila 15.7) 7.3.1

15.9.2 Kada ekipa izvrši nepravilnu zamenu a igra se nastavi, postupak je sledeći: 8.1

15.9.2.1 ekipa se kažnjava gubitkom nadigravanja, 6.1.3

15.9.2.2 zamena se ispravlja,

15.9.2.3 poeni koje je ekipa osvojila od trenutka prekršaja se poništavaju. Poeni protivničke ekipe ostaju važeći.

15.10 POSTUPAK ZAMENE

15.10.1 Zamene se moraju izvršavati u zoni za zamenu. 1.4.3, D.1b

15.10.2 Zamena treba da traje onoliko vremena koliko je potrebno da se upiše u zapisnik i da igrači uđu i izađu sa terena. 15.10.3,
25.2.2.3

15.10.3 U trenutku zahteva za zamenu, igrač-zamena mora da bude spreman da uđe na teren, stojeći blizu zone za zamenu. 1.4.3,
7.3.3,
15.6.3

Ako to nije slučaj, zamena se ne odobrava i ekipa se sankcioniše za odugovlačenje. 16.2

Za SOOI, svetska i zonska takmičenja, prilikom zamene se koriste table označene brojevima.

15.10.4	Ako ekipa namerava da izvrši više od jedne zamene, broj zamena mora da se naznači u trenutku upućivanja zahteva. U ovom slučaju zamene se moraju vršiti naizmenično, jedan par igrača za drugim.	5.2, 15.2.1, 15.3.2
15.11	NEOSNOVANI ZAHTEVI	
15.11.1	Neosnovano je zahtevati prekid:	15
15.11.1	za vreme nadigravanja ili u trenutku ili posle zvižduka za servis,	6.1.3 15.2.1
15.11.1.2	od strane neovlašćenog člana ekipe,	15.2.1
15.11.1.3	za zamenu igrača pre nego što je igra nastavljena posle prethodne zamene igrača iste ekipe,	15.3.2
15.11.1.4	ako je iskorišćen dozvoljen broj tajm-auta i zamena igrača.	15.1
15.11.2	Prvi neosnovani zahtev u toku meča koji ne utiče na igru niti je odugovlači, biće odbijen bez daljih posledica.	16.1
15.11.3	Ponovljeni neosnovani zahtev smatra se odugovlačenjem.	16
16.	ODUGOVLAČENJE IGRE	
16.1	VRSTE ODUGOVLAČENJA	
	Neppravilna akcija ekipe koja odlaže nastavak igre je odugovlačenje i podrazumeva, između ostalog:	
16.1.1	odugovlačenje sa zamenom igrača,	15.10.2
16.1.2	produžavanje drugih ometanja igre, pošto je dat znak da se igra nastavi,	15
16.1.3	zahtevanje nepravilne zamene,	15.9
16.1.4	ponavljanje nepravilnog zahteva,	15.11.2
16.1.5	odugovlačenje igre od strane igrača.	

16.2 SANKCIJE ZA ODUGOVLAČENJE

- 16.2.1 Sankcije za ekipu su "opomena za odugovlačenje" i "kazna za odugovlačenje".
- 16.2.1.1 Sankcije za odugovlačenje ostaju na snazi tokom celog meča. 6.3
- 16.2.1.2 Sve sankcije za odugovlačenje se upisuju u zapisnik. 25.2.2.6
- 16.2.2 Prvo odugovlačenje u ekipi od strane člana ekipe se sankcioniše "opomenom za odugovlačenje". 4.1.1, D.11(25)
- 16.2.3 Drugo, i sva sledeća odugovlačenja bilo kog tipa, od bilo kog člana člana iste ekipe u istom meču, predstavlja grešku i sankcioniše se "kaznom za odugovlačenje": gubitak nadigravanja. 6.1.3, D.11(25)
- 16.2.4 Sankcije za odugovlačenje, dosuđene pre ili između setova, primenjuju se u narednom setu. 18.1

17. IZUZETNI PREKIDI IGRE

- 17.1 POVREDA 18.1
- 17.1.1 Ako se desi ozbiljna nezgoda dok je lopta u igri, sudija mora odmah da zaustavi igru i da dozvoli da medicinska pomoć uđe na teren.
- Nadigravanje se zatim ponavlja. 6.1.3
- 17.1.2 Ako povređeni igrač ne može da bude zamenjen, ni pravilno, ni izuzetno, igraču se daje tri minute vremena za oporavak, ali ne više od jednom za istog igrača u meču. 6.3, 15.6, 15.7
- Ako se igrač ne oporavi, njegova/njena ekipa se proglašava nekompletnom. 6.4.3, 7.3.1
- 17.2 SPOLJNO OMETANJE
- Ako se za vreme igre desi bilo kakvo spoljno ometanje, igra mora da se zaustavi i nadigravanje se ponavlja. 6.1.3

17.3 PRODUŽENI PREKIDI

- 17.3.1 Ako nepredviđene okolnosti prekinu meč, prvi sudija, organizator i kontrolna komisija, ukoliko postoji takva, će da odluče o merama koje treba da se preduzmu kako bi se ponovo uspostavili normalni uslovi. 6.3
- 17.3.2 Ako se desi jedan ili više prekida ali da ne prelaze trajanje od ukupno 4 sata: 17.3.1
- 17.3.2.1 ako se meč nastavi na istom terenu, prekinuti set se normalno nastavlja, sa istim rezultatom, igračima i pozicijama. Već odigrani setovi zadržavaju svoje rezultate; 1, 7.3
- 17.3.2.2 ako se meč nastavi na drugom terenu, prekinuti set se poništava i ponavlja sa istim članovima ekipe i istim startnim postavama. 7.3
- 17.3.3 Ako se desi jedan ili više prekida koji prelaze ukupno 4 sata, ceo meč se igra ponovo. 6.3

18. PAUZE I PROMENE POLJA

18.1 PAUZE

Sve pauze između setova traju tri minute. 6.3.1, 4.2.4

Za vreme ovog perioda, obavlja se promena polja i u zapisnik se upisuju startne postavke ekipa. 18.2, 25.2.1.2

Pauzu između drugog i trećeg seta može da produži kompetentno lice, do 10 minuta, na zahtev organizatora.

18.2 PROMENE POLJA D.11(3)

18.2.1 Posle svakog seta ekipe menjaju polja, sa izuzetkom odlučujućeg seta. 7.1

18.2.2 U odlučujućem setu, kada ekipa dostigne 8 poena, ekipe menjaju polja bez odlaganja, a igračke pozicije ostaju iste. 6.3.2, 7.4.1

Ako promena nije izvedena kada ekipa, koja vodi osvoji 8. poen, ona će da bude sprovedena čim se greška uoči. U vreme kada je promena napravljena, rezultat ostaje isti.

ŠESTO POGLAVLJE

LIBERO

Videti pravila

19. **LIBERO**
- 19.1 **ODREĐIVANJE LIBERA**
- 19.1.1 Svaka ekipa ima pravo da izabere od 12 igrača, jednog (1) specijalizovanog, odbrambenog igrača "Libera". 4.1.1
- 19.1.2 Pre meča Libero mora da bude upisan u zapisnik, u posebnoj rubrici rezervisanom samo za to. 7.3.2
- 19.1.3 Libero ne može da bude kapiten ekipe, kao ni kapiten u igri. 5
- 19.2 **OPREMA**
- Libero igrač mora da nosi uniformu (ili prsluk za novoodređenog Libera) čiji dres mora, makar po boji, da bude u suprotnosti sa onima koje nose ostali članovi ekipe. Libero uniforma može da bude drugačijeg dizajna, ali mora da bude numerisana kao kod ostalih članova ekipe. 4.3
- 19.3 **AKCIJE U KOJIMA UČESTVUJE LIBERO**
- 19.3.1 **Akcije u igri**
- 19.3.1.1 Libero je dozvoljeno da zameni bilo kog igrača zadnje linije. 7.4.1.2
- 19.3.1.2 Njemu/njoj je zabranjeno da igra kao igrač zadnje linije i nije mu/joj dozvoljeno da izvede udarac u napadu (ni sa terena, ni iz slobodne zone) ako je u trenutku kontakta lopta u potpunosti iznad gornje ivice mreže. 13.2.2, 13.2.3, 13.3.5
- 19.3.1.3 On/ona ne sme da servira, blokira ili pokuša da blokira. 12.4.1, 14.6.2, 14.6.6
- 19.3.1.4 Igrač ne sme da izvede udarac u napadu ako se lopta, koju je prstima šake iznad ramena podigao Libero, stojeći u svojoj prednjoj zoni ili njenom produžetku, nalazi iznad vrha mreže. Ako Libero istu akciju sprovede izvan njegove/njene slobodne zone ili njenog produžetka, slobodno može da se izvede udarac u napadu. 13.3.6

19.3.2 Zamena igrača

19.3.2.1 Zamene koje uključuju Libera se ne računaju kao redovne zamene. 15.5

Njihov broj je neograničen s tim što, između dve zamene Libera, mora da se izvede nadigravanje.

Libera može da zameni samo igrač na čije mesto je Libero ušao.

19.3.2.2 Zamene mogu da se dese samo kada je lopta van igre i pre zvižduka za serviranje. 8.2, 12.3

Na početku svakog seta, Libero ne može da stupi na teren sve dok drugi sudija ne proveri početnu postavu. 7.3.2, 12.1

19.3.2.3 Zamena igrača sa Liberom izvedena posle zvižduka za serviranje, a pre servisnog udarca, ne može da bude odbijena ali će posle završetka nadigravanja ekipa da bude usmeno upozorena. 12.3, 12.4

Za sledeća kašnjenja zamene mora da se dodeli sankcija za odugovlačenje. 16.2

19.3.2.4 Libero i zamenjeni igrač mogu da stupe na teren ili da ga napuste samo preko bočne linije, ispred klupe njihove ekipe, između linije za napad i osnovne linije. D.1b

19.3.3 Ponovno određivanje Libera:

19.3.3.1 U slučaju povrede postavljenog Libera, i sa prethodnim odobrenjem prvog sudije, trener ili kapiten igre mogu ponovo da odrede Libera postavljanjem nekog od igrača koji nije na terenu u trenutku određivanja.

Povređeni Libero ne može ponovo da se vrati u igru sve do kraja meča.

Igrač koji je tako određen da bude Libero, mora da ostane Libero ostatak meča.

19.3.3.2 U slučaju ponovno određenog Libera, broj tog igrača mora da bude upisan u zapisnik, u rubriku za primedbe. 7.3.2, 19.1.2, 25.2.2.7

SEDMO POGLAVLJE

PONAŠANJE UČESNIKA

Videti pravila

20. PRAVILA PONAŠANJA

20.1 SPORTSKO PONAŠANJE

20.1.1 Učesnici moraju da znaju "Zvanična pravila odbojke" i da ih se pridržavaju.

20.1.2 Učesnici moraju da prihvate odluke sudija u sportskom duhu, bez osporavanja.

U slučaju sumnje, može da se traži razjašnjenje ali samo preko kapitena igre. 5.1.2.1

20.1.3 Učesnici moraju da se suzdrže od akcija ili stavova čiji je cilj uticanje na odluke sudija ili prikrivanja grešaka svoje ekipe.

20.2 FER-PLEJ

20.2.1 Učesnici moraju da se ponašaju sa poštovanjem i učtivo, u duhu FER-PLEJA, ne samo prema sudijama, već i prema drugim službenicima, protivnicima, saigračima i gledaocima.

20.2.2 Dozvoljena je komunikacija između članova ekipe za vreme meča. 5.2.3.4

21. NESPORTSKO PONAŠANJE I SANKCIJE ZA ISTO

21.1 BLAŽE NESPORTSKO PONAŠANJE

Blaži nesportski prekršaji ne podležu sankcijama. Dužnost je prvog sudije da spreči ekipe da dođu do nivoa koji se sankcioniše. Sudija to čini verbalnom opomenom ili znakom ruke članu ekipe, ili celoj ekipi preko kapitena igre. 5.1.2, 21.3

Ova opomena nije sankcija i nema trenutne posledice. Ona ne treba da bude uneta u zapisnik.

- 21.2 NESPORTSKO PONAŠANJE KOJE SE SANKCIONIŠE**
- Nekorektno ponašanje člana ekipe prema službenim licima, protivnicima, saigračima ili gledaocima, je svrstano u tri kategorije, prema ozbiljnosti povrede:** **4.1.1**
- 21.2.1 Neučtivo ponašanje: akcija koja je u suprotnosti sa dobrim manirima ili moralnim principima, ili ona koja izražava omalovažavanje.**
- 21.2.2 Uvredljivo ponašanje: pogrdne ili uvredljive reči ili gestovi.**
- 21.2.3 Agresivnost: fizički napad ili pokušaj napada.**
- 21.3 SKALA SANKCIJA** **D.9**
- Prema proceni prvog sudije, i u zavisnosti od ozbiljnosti povrede, sankcije koje se primenjuju i upisuju u zapisnik su sledeće:** **21.2**
25.2.2.6
- 21.3.1 Kazna** **D.11(6)**
- Prvo neučtivo ponašanje u meču, bilo kog člana ekipe, kažnjava se gubitkom nadigravanja.** **4.1.1,**
21.2.1
- 21.3.2 Isključenje** **D.11(7)**
- 21.3.2.1 Član ekipe koji je sankcionisan isključenjem, neće igrati do kraja seta i mora da ostane u kaznenoj zoni bez drugih posledica.** **1.4.5,**
4.1.1,
5.2.1,
5.3.2,
D.1a, D.1b
- Trener koji je isključen, gubi svoje pravo da interveniše u setu i mora da ostane na mestu u kaznenoj zoni.**
- 21.3.2.2 Prvo uvredljivo ponašanje bilo kog člana ekipe, sankcioniše se isključenjem bez drugih posledica.** **4.1.1,**
21.2.2
- 21.3.2.3 Drugo neučtivo ponašanje u istom meču, istog člana ekipe, sankcioniše se isključenjem bez drugih posledica.** **4.1.1,**
21.2.1

21.3.3	Diskvalifikacija	D.11(8)
21.3.3.1	Član ekipe koji je sankcionisan diskvalifikacijom mora da napusti Takmičarski kontrolni prostor do kraja meča bez drugih posledica.	4.1.1, D.1.a
21.3.3.2	Prva agresivnost se sankcioniše diskvalifikacijom bez drugih posledica.	21.2.3
21.3.3.3	Drugo uvredljivo ponašanje istog člana ekipe, u istom meču, sankcioniše se diskvalifikacijom bez drugih posledica.	4.1.1 21.2.2
21.3.3.4	Treće neučtivo ponašanje istog člana ekipe, u istom meču, sankcioniše se diskvalifikacijom bez drugih posledica.	4.1.1 21.2.1
21.4	PRIMENA SANKCIJA ZA NESPORTSKO PONAŠANJE	
21.4.1	Sve sankcije za nesportsko ponašanje su individualne, ostaju na snazi tokom celog meča, i upisuju se u zapisnik.	21.3 25.2.2.6
21.4.2	Ponavljjanje nesportskog ponašanja istog člana ekipe, u istom meču, se progresivno sankcioniše (član ekipe dobija težu sankciju za svaki sledeći prekršaj).	4.1.1, 21.2, 21.3, D.9
21.4.3	Isključenje ili diskvalifikacija zbog uvredljivog ponašanja ili agresivnosti ne zahteva prethodnu sankciju.	21.2, 21.3
21.5	NESPORTSKO PONAŠANJE PRE I IZMEĐU SETOVA	
	Svako nesportsko ponašanje, koje se desi pre ili između setova, se sankcioniše u skladu sa Pravilom 21.3, a sankcije se primenjuju u sledećem setu.	18.1 21.2, 21.3
21.6	KARTONI ZA SANKCIONISANJE	D.11 (6,7,8)
	Upozorenje:	usmeno ili znak rukom, bez kartona 21.1
	Kazna:	žuti karton 21.3.1
	Isključenje:	crveni karton 21.3.2
	Diskvalifikacija:	žuti+crveni karton(zajedno) 21.3.3

ODELJAK II

SUDIJE,

ODGOVORNOSTI

I

SLUŽBENI SIGNALI

OSMO POGLAVLJE

SUDIJE

Videti pravila

22. SUDIJSKI KOR I POSTUPCI

22.1 SASTAV

Sudijski kor za utakmicu se sastoji od sledećih službenika:

prvi sudija	23
drugi sudija	24
zapisničar	25
čtvoro(dvoje) linijskih sudija	27

Njihov položaj je prikazan u dijagramu 10.

Za SOOI, svetska i zonska takmičenja, obavezno je prisustvo pomoćnika zapisničara. 26

22.2 PROCEDURE

22.2.1 Samo prvi i drugi sudija mogu da koriste pištaljku za vreme meča:

22.2.1.1 prvi sudija daje signal za servis kojim počinje nadigravanje; 6.1.3, 12.3

22.2.1.2 prvi i drugi sudija daju signal za kraj nadigravanja, pod uslovom da su sigurni da je načinjena greška i da su ustanovili prirodu iste.

22.2.2 Oni mogu da koriste pištaljku kada je lopta van igre kako bi ukazali da su odobrili ili odbili zahtev ekipe. 5.1.2, 8.2

22.2.3 Odmah pošto su zviždukom označili kraj nadigravanja, sudije moraju da ukažu, službenim signalima ruku: 22.2.1.2, 28.1

22.2.3.1 Ako je grešku dosudio prvi sudija, on/ona će da pokaže na:

- a) ekipu koja treba da servira, 12.2.2
D.11(2)
- b) prirodu greške,
- c) igrača/e koji je/su načinio/li grešku (ukoliko je to neophodno).

Drugi sudija prati znakove ruke prvog sudije, tako što ih ponavlja.

22.2.3.2 Ako je grešku dosudio drugi sudija, on/ona će da pokaže:

- a) prirodu greške,
- b) igrača koji je napravio grešku (ukoliko je to neophodno),
- c) ekipu koja treba da servira, prateći znak ruke prvog sudije. D.11(2)

U ovom slučaju, prvi sudija ne ukazuje na grešku i na igrača koji je istu počinio, već samo na ekipu koja treba da servira.

22.2.3.3 U slučaju duple greške, oboje sudija pokazuju:

- a) prirodu greške, D.11(23)
- b) igrača koji je napravio grešku (ukoliko je to neophodno),
- c) ekipu koja treba da servira, a koju pokazuje prvi sudija. D.11(2)

23. PRVI SUDIJA

23.1 POLOŽAJ

Prvi sudija izvršava svoje funkcije, stojeći na sudijskoj platformi, na jednom kraju mreže. D.1a,
D.1b,
D.10

23.2 OVLAŠĆENJA

23.2.1 Prvi sudija upravlja mečom od početka do kraja. On/ona ima ovlašćenja nad članovima celog sudijskog kora, kao i nad članovima ekipa. 4.1.1, 6.3

Sve odluke koje prvi sudija donese za vreme meča su konačne. On/ona ima ovlašćenje da odbije odluke drugih članova sudijskog kora ako primeti da greše.

Prvi sudija može čak i da zameni člana sudijskog kora ako primeti da on/ona ne izvršava svoje funkcije pravilno.

23.2.2 Prvi sudija, takođe kontroliše i rad skupljača lopti, brisača poda i brzih brisača. 3.3

23.2.3 Prvi sudija ima pravo da odluči o bilo kom pitanju u vezi sa igrom, uključujući i ona koja nisu uređena Pravilima.

23.2.4 Prvi sudija ne dozvoljava nikakvu diskusiju u vezi sa svojim odlukama. 20.1.2

Međutim, na zahtev kapitena igre, prvi sudija daje objašnjenje o primeni ili tumačenju Pravila na osnovu kojih je on/ona doneo/la odluku. 5.1.2.1

Ako se kapiten igre ne slaže sa objašnjenjem prvog sudije, i odluči da protestuje protiv takve odluke, on/ona mora odmah da rezerviše pravo za podnošenje i unošenje ovog protesta na kraju meča. Prvi sudija mora da ovlasti to pravo kapitena igre. 5.1.2.1 5.1.3.2 25.2.3.2

23.2.5 Pre i za vreme meča, prvi sudija je odgovoran da utvrdi da li igralište, oprema i uslovi, zadovoljavaju zahteve igre. Prvo poglavlje

23.3 ODGOVORNOSTI

23.3.1 Pre meča prvi sudija:

23.3.1.1 proverava uslove igrališta, lopti i druge opreme, Prvo poglavlje

23.3.1.2 obavlja žreb sa kapitenima ekipa, 7.1

23.3.1.3 nadgleda zagrevanje ekipa. 7.2

23.3.2 Za vreme meča je samo prvi sudija ovlašćen da:

23.3.2.1 dodeli opomene ekipama, 21.1

23.3.2.2 sankcioniše nesportsko ponašanje i odugovlačenja, 16.2, 21.2

23.3.2.3 odlučuje o:

- | | |
|---|-------------------------------|
| a) greškama servera i pozicionim greškama ekipe koja servira, uključujući i zaklon; | 7.4, 12.4,
12.5,
12.7.1 |
| b) greškama kod odigravanja loptom; | 9.3 |
| c) greškama iznad mreže i na njenom gornjem delu; | 11.4.1,
11.4.4 |
| d) greškama kod udarca u napadu Libera i igrača zadnje linije; | 13.3.3,
13.3.5 |
| e) izvedenom udarcu u napadu igrača kome je Libero dobacio loptu, prstima šake iznad ramena, u njegovoj/njenoj prednjoj zoni ili njenom produžetku; | 13.3.6 |
| f) prolasku lopte kroz prostor ispod mreže. | 8.4.5 |
| 23.3.3 Na kraju meča, on/ona proverava zapisnik i potpisuje ga. | 25.2.3.3 |

24. DRUGI SUDIJA

24.1 POLOŽAJ

Drugi sudija obavlja svoje dužnosti stojeći izvan terena, blizu stuba, na suprotnoj strani od prvog sudije, licem okrenut ka njemu.

D.1a,
D.1b,
D.10

24.2 OVLAŠĆENJA

24.2.1 Drugi sudija je pomoćnik prvom sudiji, ali on/ona, takođe ima i svoj delokrug nadležnosti. 24.3

Ukoliko prvi sudija nije u mogućnosti da nastavi svoj posao, drugi sudija može da ga zameni.

24.2.2 Drugi sudija može da, bez zvižduka, signalizira i one greške koje su izvan njegovog/njenog delokruga nadležnosti, ali ne sme da insistira na njima kod prvog sudije. 24.3

24.2.3 Drugi sudija kontroliše rad zapisničara. 25.2,
26.2

Videti pravila

- 24.2.4 Drugi sudija nadgleda članove ekipe na klupi i obaveštava prvog sudiju o njihovom nesportskom ponašanju. 4.2.1
- 24.2.5 Drugi sudija kontroliše igrače u zoni za zagrevanje. 4.2.3
- 24.2.6 Drugi sudija odobrava prekide, kontroliše njihovo trajanje, i odbija nekorektne zahteve. (*Izuzetak*: Tehnički tajm-auti). 15, 15.11, 25.2.2.3, 26.2.2.3
- 24.2.7 Drugi sudija kontroliše broj tajm-auta i zamena koje koristi svaka ekipa, i obaveštava prvog sudiju i odgovarajućeg trenera o drugom tajm-autu, i o petoj i šestoj zameni. 15.1, 25.2.2.3
- 24.2.8 U slučaju povrede igrača, drugi sudija odobrava posebnu zamenu, ili dodeljuje tri minute vremena za oporavak. 15.7, 17.1.2
- 24.2.9 Drugi sudija proverava stanje poda, uglavnom u prednjoj zoni. Za vreme meča on/ona, takođe proverava da lopte i dalje ispunjavaju propise. 1.2.1, 3
- 24.2.10 Drugi sudija nadgleda članove ekipe u kaznenim zonama i obaveštava prvog sudiju o njihovom nesportskom ponašanju. 1.4.5, 21.3.2
- 24.3 ODGOVORNOSTI
- 24.3.1 Na početku svakog seta, prilikom promena strana u odlučujućem setu i kad god je potrebno, on/ona proverava da li položaji igrača na terenu odgovaraju onima na listu za početnu postavu. 5.2.3.1, 7.3.2, 7.3.5, 18.2.2
- 24.3.2 Za vreme meča, drugi sudija zviždukom dosuđuje i signalizira:
- 24.3.2.1 prelaz u protivničko polje i prostor ispod mreže, 11.2
- 24.3.2.2 pozicione greške ekipe koja prima servis, 7.5
- 24.3.2.3 nedozvoljen kontakt igrača sa mrežom na njenom donjem delu, ili sa antenom na njegovoj/njenoj strani terena, 11.3.1
- 24.3.2.4 svaki blok koji je izveo igrač zadne linije ili pokušaj istog od strane Libera, 13.3.3, 14.6.2, 14.6.6
- 24.3.2.5 kontakt lopte sa spoljnim predmetom, 8.4.2, 8.4.3, 8.4.4

Videti pravila

- 24.3.2.6 kontakt lopte sa podom kada prvi sudija nije u poziciji da to vidi. 8.3
- 24.3.2.7 ako lopta, upućena u protivnički deo terena, prelazi mrežu potpuno ili delimično izvan prostora za prelaz, ili ako dodiruje antenu na njenoj/njegovoj strani terena. 8.4.3, 8.4.4
- 24.3.2.8 greške podizanja, pogotovo blokera. 9.3.5
- 24.3.3 Na kraju meča on/ona potpisuje zapisnik. 25.2.3.3

25. ZAPISNIČAR

25.1 MESTO

Zapisničar izvršava svoje funkcije za zapisničkim stolom, na suprotnoj strani terena od prvog sudije, sedeći licem okrenut ka njemu/njoj. D.1a, D.1b, D.10

25.2 ODGOVORNOSTI

On/ona vodi zapisnik u skladu sa pravilima, saradujući sa drugim sudijom.

On/ona koristi sirenu ili zvučni signal da bi sudijama dao znak na osnovu svojih zaduženja.

25.2.1 Pre meča i seta zapisničar:

- 25.2.1.1 beleži podatke o meču i ekipama, uključujući ime i broj Libera, a na osnovu važeće procedure prikuplja potpise kapitena i trenera; 4.1, 5.1.1, 5.2.2, 7.3.2, 19.1.2, 19.3.3.2
- 25.2.1.2 beleži startne postavke ekipa na osnovu listova za postavu; 5.2.3.1, 7.3.2

Ukoliko on/ona ne dobije listove za postavu na vreme, mora odmah da izvesti drugog sudiju o tome.

Videti pravila

25.2.2 Za vreme meča zapisničar:

- | | | |
|----------|--|--|
| 25.2.2.1 | beleži ostvarene poene; | 6.1 |
| 25.2.2.2 | kontrolise redosled serviranja obe ekipe i prijavljuje svaku grešku odmah nakon servisa; | 12.2 |
| 25.2.2.3 | beleži tajm-aute i zamene igrača, kontrolise njihov broj, i informiše drugog sudiju o tome; | 15.1,
15.4.1,
24.2.6,
24.2.7 |
| 25.2.2.4 | obaveštava sudije o zahtevima za prekid koji nisu u skladu sa pravilima; | 15.11 |
| 25.2.2.5 | objavljuje sudijama kraj setova i osvajanje osmog poena u odlučujućem setu; | 6.2,
15.4.1,
18.2.2 |
| 25.2.2.6 | beleži svaku sankciju; | 16.2, 21.3 |
| 25.2.2.7 | beleži i sve druge događaje po instrukcijama drugog sudije, npr. izuzetne zamene, vreme za oporavak povređenog igrača, produžene prekide, spoljašnja ometanja itd. | 15.7,
17.1.2,
17.2, 17.3 |
| 25.2.3 | Na kraju meča zapisničar: | |
| 25.2.3.1 | beleži krajnji rezultat; | 6.3 |
| 25.2.3.2 | u slučaju protesta, sa prethodnim odobrenjem prvog sudije, upisuje ili dozvoljava kapitenu ekipe da upiše izjavu o prijavljenom protestu u zapisnik; | 5.1.2.1,
5.1.3.2,
23.2.4 |
| 25.2.3.3 | nakon što potpiše zapisnik, prikuplja potpise pomoćnog zapisničara, kapitena ekipa, a zatim i potpise sudija. | 5.1.3.1,
23.3.3,
24.3.3,
26.2.3.2 |

26. POMOĆNIK ZAPISNIČARA

- | | | |
|------|-------|------|
| 26.1 | MESTO | 22.1 |
|------|-------|------|

Pomoćnik zapisničara obavlja svoju funkciju sedeći pored zapisničara, za zapisničkim stolom.

26.2 ODGOVORNOSTI 19.3

On/ona beleži zamene u kojima učestvuje Libero.

On/ona pomaže zapisničaru oko administrativnih dužnosti.

Ukoliko je zapisničar onemogućen da obavlja svoje dužnosti, pomoćnik zapisničara ga zamenjuje.

26.2.1 Pre početka meča pomoćnik zapisničara:

26.2.1.1 priprema list za kontrolu Libera,

26.2.1.2 priprema rezervni zapisnik.

26.2.2 Za vreme meča pomoćnik zapisničara:

26.2.2.1 beleži detalje o zamenama Libera, 19.3.1.1

26.2.2.2 obaveštava sudije o greškama prilikom zamene Libera, 19.3.2.1

26.2.2.3 počinje i završava merenje vremena tehničkih tajm-auta, 15.4.1

26.2.2.4 rukuje semaforom koji se nalazi na zapisničkom stolu,

26.2.2.5 proverava da li elektronski semafor prikazuje tačne podatke, 25.2.2.1

26.2.2.6 ako je potrebno, ažurira rezervni zapisnik i daje ga zapisničaru. 25.2.1.1

26.2.3 Na kraju meča pomoćnik zapisničara:

26.2.3.1 potpisuje list za kontrolu Libera i predaje ga na proveru,

26.2.3.2 potpisuje zapisnik.

27. LINIJSKE SUDIJE

27.1 MESTO

Ako je prisutno samo dvoje linijskih sudija, oni stoje kod uglova terena, na strani najbližoj desnoj ruci svakog sudije, dijagonalno na 1 do 2 metra od ugla terena. D.1a,
D.1.b,
D.10

Svaki od njih kontroliše osnovnu i bočnu liniju na svojoj strani terena.

Videti pravila

Na SOOI, svetskim i zonskim takmičenjima, obavezno je prisustvo četvero linijskih sudija.

Oni stoje u slobodnoj zoni, na 1 do 3 metra od uglova terena, na zamišljenim produžecima linija koje kontrolišu. D.10

27.2 ODGOVORNOSTI

27.2.1 Linijske sudije obavljaju svoju funkciju koristeći zastavice (40x40cm), kao što je prikazano na dijagramu 12, da signaliziraju:

27.2.1.1 loptu „u terenu“ ili „autu“ kada lopta padne blizu njihove linije, 8.3, 8.4
D.12(1),
D.12(2)

27.2.1.2 dodirivanje lopte koja ide u aut od strane tima koji prima loptu, 8.4,
D.12(3)

27.2.1.3 kada lopta dodirne antenu, kada lopta prilikom servisa prelazi mrežu izvan prostora za prelaz, itd., 8.4.3,
8.4.4,
D.12(4)

27.2.1.4 bilo kog igrača (osim servera) čiji sedalni deo, u trenutku servisa, prelazi liniju njegovog/njenog dela terena, 7.4,
D.12(4)

27.2.1.5 grešku podizanja sedalnog dela prilikom servisa, 12.4.3,
D.11(4)

27.2.1.6 bilo koji kontakt igrača sa antenom na njegovoj/njenoj strani terena, za vreme akcije odigravanja loptom ili ometanja igre, 11.3.1,
D.12(4)

27.2.1.7 prelazak lopte preko mreže izvan prostora za prelaz u protivnički deo terena, ili dodirivanje antene na njegovoj/njenoj strani terena. 10.1.1,
D.12(4)

27.2.2 Na zahtev prvog sudije, linijski sudija mora ponoviti svoj signal.

28. ZVANIČNI ZNACI

28.1 SUDIJSKI ZNACI RUKOM D.11

Sudije moraju zvaničnim znakom ruke da pokažu razlog za svoj zvižduk (vrstu dosuđene greške ili dozvoljenog prekida). Znak mora da bude zadržan na trenutak, a ako je pokazan jednom rukom, ruka odgovara strani ekipe koja je napravila grešku ili uputila zahtev.

28.2 ZNACI ZASTAVICOM LINIJSKIH SUDIJA

D.12

Linijske sudije moraju zvaničnim znakom zastavicom da pokažu vrstu greške koja je načinjena, znak mora da bude zadržan na trenutak.

