



**Uradna pravila odbojkarske igre
2013 - 2016**

Sprejeto na 33. Kongresu FIVB 2012

Prevedla: Marko Seifried in Miha Oman

Tehnična urednika: Marko Seifried in Miha Oman

Izdala: Zveza odbojkarskih sodnikov Slovenije, maj 2014

CIP – Kataložni zapis o publikaciji

Narodna in univerzitetna knjižnica, Ljubljana

796.325.063

Uradna pravila odbojcarske igre 2013-2016 /

(pripravila) Mednarodna odbojcarska federacija FIVB; / prevedla Marko Seifried in Miha Oman. –

Maribor : Zveza odbojcarskih sodnikov Slovenije, 2014

Popravek izdaje z leta 2009 – Maribor: Zveza odbojcarskih sodnikov Slovenije, 2014

Prevod dela: Official volleyball rules 2013-2016

Approved by the 33st FIVB Congress 2012

Federation internationale de volleyball, - Mednarodna odbojcarska zveza

247076864

Naslov: URADNA PRAVILA ODBOJKARSKE IGRE (popravek iz leta 2009)

Naslov izvirnika: OFFICIAL VOLLEYBALL RULES 2013-2016

Federation Internationale de Volleyball

Published by FIVB in 2012

Design and layout: Samuel Chesaux

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

Tehnična urednika: Marko SEIFRIED in Miha OMAN

Prevedla: Marko SEIFRIED in Miha OMAN

Izdala: Zveza odbojcarskih sodnikov Slovenije

Naklada: 350

Maribor, maj 2014

Copyright © ZVEZA ODBOJKARSKIH SODNIKOV SLOVENIJE



URADNA PRAVILA ODBOJKARSKE IGRE 2013-2016

Sprejeto na 33. Kongresu FIVB 2012

Uporabiti se morajo na vseh tekmovanjih od 1. Januarja 2013
in na vseh tekmovanjih, ki se končajo v letu 2016

ZNAČILNOSTI IGRE	8
1. DEL FILOZOFIJA PRAVIL IN SOJENJA.....	9
2. DEL - SEKCIJA 1: IGRA.....	12
I . POGlavJE IGRIŠČE IN OPREMA.....	13
1. IGRALNO PODROČJE	13
1.1 DIMENZIJE	13
1.2 IGRALNA POVRŠINA	13
1.3 ČRTE NA IGRIŠČU.....	13
1.4 DELI IN PROSTORI NA IGRALNEM PODROČJU	14
1.5 TEMPERATURA	15
1.6 RAZSVETLJAVA	15
2. MREŽA IN DROGOVI	15
2.1 VIŠINA MREŽE	15
2.2 ZGRADBA MREŽE	15
2.3 STRANSKA TRAKOVA	16
2.4 ANTENI	16
2.5 ROGOVI	16
2.6 DODATNA OPREMA	17
3. ŽOGA.....	17
3.1 ZNAČILNOSTI.....	17
3.2 POENOTENJE ŽOG	17
3.3 UPORABA TREH ŽOG	17
II . POGlavJE UDELEŽENCI	18
4. EKIPE	18
4.1 SESTAVA EKIPE	18
4.2 PROSTOR ZA EKIPO.....	18
4.3 OPREMA IGRALCEV	19
4.4 ZAMENJAVA OPREME	19
4.5 PREPOVEDANI PREDMETI	19
5. VODJE EKIP	20
5.1 KAPETAN	20
5.2 TRENER.....	21
5.3 POMOČNIK TRENERJA	21
III . POGlavJE POTEK IGRE.....	22
6. OSVOJITI TOČKO, ZMAGATI V NIZU IN NA TEKMI	22
6.1 OSVOJITEV TOČKE	22
6.2 ZMAGA V NIZU	22
6.3 ZMAGA NA TEKMI.....	23
6.4 IZOSTANEK IN NEPOPOLNA EKIPA	23
7. STRUKTURA IGRE	23
7.1 ŽREB	23
7.2 URADNO OGREVANJE EKIP	24
7.3 ZAČETNA POSTAVA EKIPE	24
7.4 POZICIJE IGRALCEV.....	25
7.5 NAPAKE PRI POSTAVITVI IGRALCEV	26
7.6 KROŽENJE IGRALCEV	26
7.7 NAPAKA PRI KROŽENJU IGRALCEV	27

IV . POGlavJE	AKCIJE V IGRI	28
8.	STANJA V IGRI.....	28
8.1	ŽOGA V IGRI	28
8.2	ŽOGA IZ IGRE.....	28
8.3	ŽOGA "V IGRIŠČU".....	28
8.4	ŽOGA "IZ IGRIŠČA".....	28
9.	IGRANJE ŽOGE.....	28
9.1	ODBOJI NA STRANI EKIPE.....	29
9.2	ZNAČILNOSTI ODBOJA.....	29
9.3	NAPAKE PRI IGRANJU ŽOGE.....	30
10.	ŽOGA PRI MREŽI.....	30
10.1	PRELET ŽOGE ČEZ MREŽO.....	30
10.2	DOTIK ŽOGE Z MREŽO.....	31
10.3	ŽOGA V MREŽI.....	31
11.	IGRALEC OB MREŽI.....	31
11.1	SEGANJE PREKO MREŽE.....	31
11.2	PRODİRANJE POD MREŽO.....	31
11.3	DOTIK Z MREŽO.....	32
11.4	NAPAKE IGRALCA PRI MREŽI.....	32
12.	SERVIS.....	32
12.1	PRVI SERVIS V NIZU.....	32
12.2	ZAPOREDJE IZVAJANJA SERVISA.....	32
12.3	DOVOLJENJE ZA SERVIS.....	33
12.4	IZVEDBA SERVISA.....	33
12.5	ZASLON.....	33
12.6	NAPAKE NAREJENE PRI SERVISU.....	34
12.7	NAPAKE PRI IZVEDBI SERVISA IN PRI POSTAVITVI IGRALCEV.....	34
13.	NAPADALNI UDAREC.....	34
13.1	ZNAČILNOSTI NAPADALNEGA UDARCA.....	34
13.2	OMEJITVE PRI NAPADALNEM UDARCU.....	35
13.3	NAPAKE PRI NAPADALNEM UDARCU.....	35
14.	BLOK.....	36
14.1	BLOKIRANJE.....	36
14.2	DOTIKI Z ŽOGO V BLOKU.....	36
14.3	BLOK V NASPROTNIKOVEM IGRALNEM PROSTORU.....	36
14.4	BLOK IN DOTIKI Z ŽOGO.....	36
14.5	BLOKIRANJE SERVISA.....	36
14.6	NAPAKE PRI BLOKIRANJU.....	37
V . POGlavJE	PREKINITVE IGRE, ZAVLAČEVANJE IN ODMORI MED NIZI.....	38
15.	PREKINITVE IGRE.....	38
15.1	ŠTEVILO REDNIH PREKINITEV.....	38
15.2	ZAPOREDJE REDNIH PREKINITEV IGRE.....	38
15.3	ZAHTEVE ZA REDNE PREKINITVE IGRE.....	38
15.4	ODMOR IN TEHNIČNI ODMOR.....	38
15.5	MENJAVA IGRALCEV.....	39
15.6	OMEJITVE PRI MENJAVAH.....	39
15.7	IZREDNA MENJAVA.....	39
15.8	MENJAVA PO IZKLJUČITVI ALI DISKVALIFIKACIJI IGRALCA.....	40
15.9	NEDOVOLJENA MENJAVA.....	40
15.10	POSTOPEK MENJAVE IGRALCEV.....	40
15.11	NEPRAVILNE ZAHTEVE.....	41
16.	ZAVLAČEVANJA MED TEKMO.....	41
16.1	VRSTE ZAVLAČEVANJ.....	41
16.2	KAZNI PRI ZAVLAČEVANJU.....	41

17.	IZREDNE PREKINITVE IGRE	42
17.1	POŠKODBA/BOLEZEN	42
17.2	MOTNJE OD ZUNAJ.....	42
17.3	DALIŠE PREKINITVE	42
18.	ODMORI MED NIZI IN ZAMENJAVE POLJA.....	43
18.1	ODMORI MED NIZI	43
18.2	ZAMENJAVA POLJA.....	43
VI .	POGLAVJE LIBERO	44
19.	LIBERO.....	44
19.1	IMENOVANJE LIBERA.....	44
19.2	OPREMA	44
19.3	AKCIJE, KI VKLJUČUJEJO LIBERA.....	44
19.4	PONOVNO IMENOVANJE LIBERA.....	46
19.5	POVZETEK.....	47
VII .	POGLAVJE OBNAŠANJE UDELEŽENCEV	48
20.	ZAHTEVANO OBNAŠANJE.....	48
20.1	ŠPORTNO OBNAŠANJE.....	48
20.2	FAIR-PLAY (POŠTENA IGRA)	48
21.	NEPRIMERNO OBNAŠANJE IN KAZNI.....	48
21.1	MANJŠE NEPRIMERNO OBNAŠANJE.....	48
21.2	NEPRIMERNO OBNAŠANJE, KI SE KAZNUJEJO	49
21.3	LESTVICA KAZNI	49
21.4	UPORABA KAZNI.....	50
21.5	NEPRIMERNO OBNAŠANJE PRED IN MED NIZI	50
21.6	POVZETEK NEPRIMERNEGA OBNAŠANJA IN UPORABA KATONOV	50
2. DEL - SEKCIJA 2: SODNIKI, NJIHOVE DOLŽNOSTI IN URADNI ZNAKI Z ROKAMA.....		52
VIII .	POGLAVJE SODNIKI.....	53
22.	SODNIŠKI ZBOR IN POSTOPKI	53
22.1	SESTAVA	53
22.2	POSTOPKI.....	53
23.	PRVI SODNIK	54
23.1	POLOŽAJ	54
23.2	PRISTOJNOSTI.....	54
23.3	DOLŽNOSTI	55
24.	DRUGI SODNIK	56
24.1	POLOŽAJ	56
24.2	PRISTOJNOSTI.....	56
24.3	DOLŽNOSTI	57
25.	ZAPISNIKAR	57
25.1	POLOŽAJ	57
25.2	DOLŽNOSTI	58
26.	POMOČNIK ZAPISNIKARJA	59
26.1	POLOŽAJ	59
26.2	DOLŽNOSTI	59
27.	LINIJSKI SODNIKI.....	60
27.1	POLOŽAJ	60
27.2	DOLŽNOSTI	60
28.	URADNI ZNAKI.....	61
28.1	SODNIŠKI ZNAKI Z ROKO.....	61
28.2	ZNAKI Z ZASTAVICO LINIJSKIH SODNIKOV	61

2. DEL - SEKCIJA 3 SLIKE	62
<i>S 1a IGRALNO PODROČJE</i>	63
<i>S 1b) IGRALNA POVRŠINA</i>	64
<i>S 2: DIMENZIJE IGRIŠČA</i>	65
<i>S 3 MREŽA.....</i>	66
<i>S 4 POLOŽAJ IGRALCEV</i>	67
<i>S 5a): ŽOGA PREČKA NAVPIČNO RAVNINO MREŽE PROTI NASPROTNEMU POLJU.....</i>	68
<i>S 5b) ŽOGA PREČKA NAVPIČNO RAVNINO MREŽE PROTI NASPROTNI PROSTI CONI</i>	69
<i>S 6 ZASLON.....</i>	70
<i>S 7 ZAKLJUČEN BLOK.....</i>	70
<i>S 8 NAPAD IGRALCA ZADNJE LINIJE</i>	71
<i>S 9 LESTVICA SANKCIJ</i>	72
<i>LESTVICA SANKCIJ ZA NEŠPORTNO VEDENJE</i>	72
<i>LESTVICA SANKCIJ ZA ZAVLAČEVANJE.....</i>	72
<i>S 10 POLOŽAJ SODNIKOV IN NJIHOVIH POMOČNIKOV</i>	73
<i>S 11 URADNI SODNIŠKI ZNAKI</i>	74
<i>S 12 ZNAKI LINIJSKIH SODNIKOV.....</i>	81
DEL 3 DEFINICIJE.....	84
<i>TEKMOVALNI / KONTROLNI PROSTOR.....</i>	85
<i>DELI NA IGRALNEM PODROČJU</i>	85
<i>PODROČJE S POSEBNIM NAMENOM</i>	85
<i>PROSTOR POD MREŽO</i>	85
<i>PROSTOR ZA PRELET ŽOGE</i>	85
<i>ZUNANJI PROSTOR.....</i>	85
<i>PROSTOR ZA MENJAVE</i>	85
<i>RAZEN PO DOGOVORU S FIVB</i>	85
<i>STANDARDI FIVB.....</i>	85
<i>KAZENSKI PROSTOR</i>	85
<i>NAPAKA</i>	85
<i>POIGRAVANJE (Dribling)</i>	86
<i>TEHNIČNI ODMOR</i>	86
<i>POBIRALCI ŽOG</i>	86
<i>OSVOJITEV TOČKE.....</i>	86
<i>ODMOR MED NIZI.....</i>	86
<i>PONOVNO IMENOVANJE LIBERA.....</i>	86
<i>NADOMESTITEV.....</i>	86
<i>MOTNJE</i>	86
<i>ZUNANJI PREDMET</i>	86
<i>MENJAVA.....</i>	86

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 in preprečiti, da bi to uspelo nasprotniku. Vsaka ekipa ima na voljo tri dotike za usmeritev žoge k nasprotniku (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.

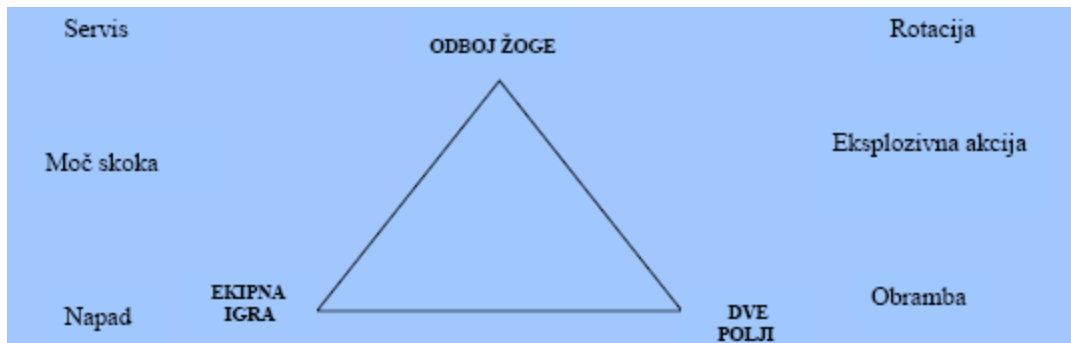
V odbojki, ekipa, ki dobi igro tudi osvoji točko (Rally Point System). Kadar ekipa, ki servis sprejema, dobi igro, osvoji tudi točko in pravico do serviranja. Igralci te ekipe zakrožijo za eno mesto v smeri urnega kazalca.



1. DEL - FILOZOFIJA PRAVIL IN SOJENJA

UVOD

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



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

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

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

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

ODBOJKA JE TEKMOVALNI ŠPORT

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

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

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

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

Z uvedbo specialnega obrambnega igralca »libera« je igra napredovala v smislu borbenosti v večfazni igri. Sprememba pravila o serviranju dokazuje, da servis ni samo začetni udarec v igri, pač pa tudi orožje za napad.

Princip rotiranja je uveden zaradi ustvarjanja vsestranskega športnika. Pravila o postavitvi igralca morajo dovoljevati ekipi svobodo in možnost ustvarjanja in razvijanja zanimivih taktičnih akcij.

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

Podoba odbojke se s tem izboljšuje.

SODNIK V TEM OKVIRJU

Dober sodnik je pošten in dosleden in mora biti:

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

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

Sodnik to doseže:

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

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

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

Vključite se!

Pustite žogo leteti!



2. DEL - SEKCIJA 1: IGRA

1. IGRALNO PODROČJE

1.1, S 1a, S 1b

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

1.1 DIMENZIJE

S 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 na vseh straneh.

Prosti igralni prostor je prostor nad igralnim področjem in mora biti brez kakršnekoli ovire. V višino mora meriti najmanj 7 m od igralne površine.

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

1.2 IGRALNA POVRŠINA

- 1.2.1 Igralna površina mora biti ravna, vodoravna in enotna. Prav tako ne sme predstavljati nevarnosti za poškodbe igralcev. 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 igriščih v dvorani mora biti površina igrišča svetle barve.

Na svetovnih in uradnih tekmovanjih FIVB morajo biti črte bele barve. Drugačne in različne barve morata biti površina igrišča in prosta cona okoli igrišča.

1.1, 1.3

- 1.2.3 Na zunanjih igriščih je dovoljen naklon 5 mm na meter za odtekanje vode. Na igriščih so črte iz trdnih materialov prepovedane.

1.3

1.3 ČRTE NA IGRIŠČU

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

1.2.2

- 1.3.2 MEJNE ČRTE

Igrišče označujeta dve stranski in dve zadnji črti. Tako stranske kot zadnje črte 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, vendar velja, da črta s celotno širino pripada enako k obema poljema igrišča. Ta črta poteka pod mrežo od ene do druge stranske črte.	S 2
1.3.4	ČRTA NAPADA	1.3.3, 1.4.1
	Na vsaki polovici igrišča je vrisana črta napada, katere zadnji rob je oddaljen 3 m od osi srednje črte, in označuje sprednji del igrišča.	
	Na svetovnih in uradnih tekmovanjih FIVB je črta napada podaljšana od obeh stranskih črt z dodatnimi prekinjenimi črtami dolžine 15 cm, širine 5 cm, razmaknjene za 20 cm, v skupni dolžini 1,75 m. "Črta za omejevanje gibanja trenerja" (prekinjena črta, vzporedna stranski črti igrišča v oddaljenosti 1,75 m in sega od podaljška črte napada do zadnje črte igrišča), ki označuje omejitev gibanja trenerja, je sestavljena iz črt dolžine 15 cm narisanih v razmiku 20 cm.	S 2
1.4	DELI IN PROSTORI NA IGRALNEM PODROČJU	S 1b, S 2
1.4.1	SPREDNJI DEL	19.3.1.4, 23.3.2.3e, S 2
	Sprednji del vsake polovice igrišča omejuje os srednje črte in zadnji rob črte napada.	1.3.3, 1.3.4, 19.3.1.4, 23.3.2.3e
	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 m široko območje za vsako zadnjo črto.	
	Ob straneh je omejen z dvema kratkima, 15 cm dolgima črtama, vrisanima 20 cm za zadnjo črto kot podaljška stranskih črt. Črti sta vključeni v širino prostora za servis.	1.3.2, 12, S 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 podaljškoma obeh črt napada od stranske črte do zapisnikarjeve mize.	1.3.4, 15.6.1, S 1b

- 1.4.4 PROSTOR ZA NADOMESTITEV LIBERA Z IGRALCEM
Prostor za nadomestitev libera z igralcem je del proste cone ob klopi za rezervne igralce, omejen z podaljškom črte napada in namišljenim podaljškom zadnje črte igrišča. [19.3.2.7, S 1b](#)
- 1.4.5 PROSTOR ZA OGREVANJE
Na svetovnih in uradnih tekmovanjih FIVB sta prostora za ogrevanje, v izmeri 3x3 m, narisana izven proste cone v vogalih na strani klopi za rezervne igralce. [24.2.5, S 1a, S 1b](#)
- 1.4.6 KAZENSKI PROSTOR
Kazenski prostor, v izmeri 1x1 m in opremljen z dvema stoloma, se nahaja v kontrolni coni, izven podaljška zadnje črte igrišča. Označen je z rdečo črto širine 5 cm. [21.3.2.1, S 1a, S 1b](#)

1.5 TEMPERATURA

- 1.5.1 Temperatura v dvorani 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 lux izmerjeno 1 meter nad igralno površino. [1](#)

2. MREŽA IN DROGOVI

[S 3](#)

2.1 VIŠINA MREŽE

- 2.1.1 Mreža je postavljena navpično nad osjo srednje črte in je napeta na višini 2,43 m za moške ter 2,24 m za ženske. [1.3.3](#)
- 2.1.2 Višino mreže merimo na sredini igrišča z merilno palico. Višina mreže na obeh straneh nad stranskima črtama mora biti enaka in ne sme presegati uradne višine za več kot 2 cm. [1.1, 1.3.2, 2.1.1](#)

2.2 ZGRADBA MREŽE

[S 3](#)

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

Na zgornjem robu mreže je po vsej dolžini prišit horizontalen trak, izdelan iz dvojnega belega platna in širok 7 cm. Skozi luknji na obeh skrajnih koncih traku je napeljana vrv, s katero je trak pritrjen na drogova tako, da drži vrh mreže ves čas napet.

Skozi trak poteka prožna žica, s pomočjo katere je mreža pritrjena na drogova, tako da je njen vrh vedno napet.

Na spodnjem robu mreže je še eden horizontalni trak širine 5 cm, podoben zgornjemu traku, skozi katerega je napeljana vrv. Z vrvjo je mreža pritrjena na drogova, tako da je njen spodnji rob napet.

2.3 STRANSKA TRAKOVA

Dva bela trakova sta pritrjena na mrežo navpično neposredno nad vsako stransko črto.

1.3.2, S 3

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

2.4 ANTENI

Antena je prožna palica, dolžine 1,8 metra, s premerom 10 mm in je narejena iz steklenih vlaken ali podobnega materiala.

Antena je pritrjena na zunanjem robu stranskega traku. Anteni sta nameščeni diagonalno na nasprotnih straneh mreže.

2.3, S 3

Zgornja dela obeh anten segata 80 cm nad mrežo in sta označena z 10 cm pasovi v kontrastnih barvah, po možnosti rdeči in beli.

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

10.1.1, S 3, S 5a, S 5b

2.5 ROGOVI

Drogova, ki držita mrežo, morata biti pritrjena v razdalji 0,5-1 metra od vsake stranske črte. Drog je visok 2,55 m in prilagodljiv po višini.

S 3

Na svetovnih in uradnih tekmovanjih FIVB sta drogova, ki držita mrežo, pritrjena na razdalji 1 m od vsake stranske črte.

Drogova sta okrogla, gladka in vpeta v tla brez žic. Deli drogov ne smejo predstavljati nevarnosti ali ovire.

2.6 DODATNA OPREMA

Vso dodatno opremo določajo pravilniki FIVB.

3. ŽOGA

3.1 ZNAČILNOSTI

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

Barva žoge je enotno svetla ali kombinirana iz različnih barv.

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

Obseg žoge je 65-67 cm, masa pa 260-280 g.

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

3.2 POENOTENJE ŽOG

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

3.1

Na svetovnih in uradnih tekmovanjih FIVB, kot tudi državnih ali ligaških tekmovanjih je obvezna uporaba žog, ki jih odobri FIVB, razen če FIVB ne odloči drugače.

3.3 UPORABA TREH ŽOG

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

S 10



4. EKIPE**4.1 SESTAVA EKIPE**

4.1.1 Na tekmi ekipo sestavlja največ 12 igralcev in: 4.1.1.1, 5.2,5.3

- Trenersko osebje: trener in največ dva pomočnika trenerja,
- Medicinsko osebje: en ekipni maser in en zdravnik.

Le sodelujoči, ki so zapisani v zapisnik lahko vstopijo na tekmovalno oz. kontrolno področje in sodelujejo pri uradnem ogrevanju.

Na svetovnih in uradnih tekmovanjih FIVB morata biti zdravnik in ekipni maser predhodno akreditirana pri FIVB.

4.1.2 Eden izmed igralcev, razen libero, je kapetan ekipe in mora biti označen v zapisniku. 5.1, 19.1.3

4.1.3 Samo igralci navedeni v zapisniku lahko vstopijo na igrišče in igrajo na tekmi. Potem ko kapetan in trener podpišeta zapisnik (seznam ekipe pri e-zapisniku), prijavljenih igralcev ni mogoče več zamenjati. 1, 4.1.1, 5.1.1, 5.2.2

4.2 PROSTOR ZA EKIPO

4.2.1 Igralci, ki ne igrajo, sedijo na klopi za igralce ali so v prostoru za ogrevanje na svoji strani igrišča. Tudi trener in drugi člani ekipe sedijo na klopi, vendar jo lahko začasno zapustijo. 1.4.5, 5.2.3, 7.3.3

Klopi za ekipo so nameščene poleg zapisnikarjeve mize, izven proste cone. S 1a, S 1b

4.2.2 Samo članom, ki sestavljajo ekipo, je dovoljeno med tekmo sedeti na klopi in se udeležiti uradnega ogrevanja. 4.1.1, 7.2

4.2.3 Igralci, ki ne igrajo, se lahko med tekmo ogrevajo brez žog, na sledeči način: 1.4.5, 8.1, S 1a, S 1b

4.2.3.1 med igro; v prostoru za ogrevanje,

4.2.3.2 med odmori in tehničnimi odmori; v prosti coni za igriščem na svoji strani. 1.3.3, 15.4

4.2.4 V odmorih med nizi lahko igralci v svoji prosti coni za ogrevanje uporabljajo tudi žoge. 18.1

4.3 OPREMA IGRALCEV

Opremo igralcev sestavljajo enotni dres, kratke hlače, nogavice in športna obutev.

- 4.3.1 Barva in oblika dresa, kratkih hlač in nogavic morata biti enotna za vse igralce (razen za libera). Oprema igralcev mora biti čista. 4.1, 19.2
- 4.3.2 Obutev mora biti lahka in upogljiva, z gumijastim ali sestavljenim podplatom brez pete.
- 4.3.3 Majice igralcev morajo biti oštevilčene od 1 do vključno 20. 4.3.3.2
 - 4.3.3.1 Številka mora biti nameščena spredaj in zadaj na sredini majice. Barva in svetlost številke mora biti v kontrastu z barvo in svetlostjo dresa.
 - 4.3.3.2 Številke morajo biti visoke najmanj 15 cm na prsih in najmanj 20 cm na hrbtu. Trak, ki sestavlja številko mora biti širok najmanj 2 cm.
- 4.3.4 Kapetan ekipe mora na dresu imeti trak velikosti 8 x 2 cm, s katerim je podčrtana številka na njegovih prsih. 5.1
- 4.3.5 Prepovedano je nositi opremo v drugi barvi kot ostali igralci (razen za libera) in/ali brez uradnih številke. 19.2

4.4 ZAMENJAVA OPREME

Prvi sodnik lahko dovoli enemu ali več igralcem: 23

- 4.4.1 da igra(jo) bos(i),
- 4.4.2 da si preobleče(jo) mokro(e) majico(e) med nizi ali po zamenjavi igralcev, pod pogojem, da so barva, oblika in številka nove majice enaka, 4.3, 15.5
- 4.4.3 da v mrzlem vremenu igrajo v trenirkah, pod pogojem da ima celotna ekipa trenirke iste barve in kroja (razen libera) ter, da so primerno opremljene s številkami skladno s pravilom 4.3.3. 4.1.1, 19.2

4.5 PREPOVEDANI PREDMETI

- 4.5.1 Prepovedano je nositi predmete, ki lahko igralca poškodujejo ali mu nudijo 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 svoje ekipe. 20

Libera ne moreta biti ne kapetan ekipe in ne kapetan v igri.

5.1 KAPETAN

- 5.1.1 PRED TEKMO kapetan ekipe podpiše zapisnik in zastopa ekipo pri žrebu. 7.1, 25.2.1.1
- 5.1.2 MED TEKMO deluje kapetan ekipe, dokler je na igrišču, tudi kot kapetan v igri. Kadar kapetana ekipe ni na igrišču, določi trener ali sam kapetan ekipe drugega soigralca (razen libera), ki potem prevzame vlogo kapetana v igri. Ta v igri opravlja naloge kapetana dokler ni zamenjan, ali se v igro vrne kapetan ekipe, ali da se niz konča. 15.2.1
- Ko je žoga iz igre, je med vsemi člani ekipe samo kapetanu v igri dovoljeno govoriti s sodniki, in sicer: 8.2
- 5.1.2.1 da prosi za pojasnilo o uporabi oz. tolmačenju pravil in da posreduje zahteve ali vprašanja svojih soigralcev. Če se s pojasnilom prvega sodnika ne strinja, si lahko pridrži pravico do protesta in takoj najavi prvemu sodniku, da si pridržuje pravico do uradnega protesta, ki se zapiše v zapisnik po koncu tekme. 23.3.4
- 5.1.2.2 da prosi za dovoljenje:
- a) za zamenjavo opreme, 4.3, 4.4.2
 - b) da se preveri postavitve ekip, 7.4, 7.6
 - c) da se preverijo tla, mreža, žoge ipd. 1.2, 2, 3
- 5.1.2.3 da v primeru odsotnosti trenerja zahteva redne prekinitve igre (odmor ali menjavo). 15.3.1, 15.4.1, 15.5.2
- 5.1.3 NA KONCU TEKME (se) kapetan ekipe: 6.3
- 5.1.3.1 zahvali sodnikom in podpiše zapisnik ter s tem overi izid; 25.2.3.3
- 5.1.3.2 lahko, v kolikor je med tekmo pravočasno najavil prvemu sodniku, v zapisnik navede uradni protest, ki se nanaša na sodnikovo uporabo in interpretacijo pravil igre. 5.1.2.1, 25.2.3.2

5.2 TRENER

- 5.2.1 Trener vodi igro ekipe izven igrišča od začetka do konca tekme, izbira začetno postavo svoje ekipe, izvede menjave in zahteva odmor za dajanje navodil. Kontaktna oseba za navedene naloge je drugi sodnik. 1.1, 7.3.2, 15.4.1, 15.5.2
- 5.2.2 PRED TEKMO trener preda seznam igralcev, preveri imena in številke svojih igralcev v zapisniku ter ga nato podpiše. 4.1, 19.1.3, 25.2.1.1
- 5.2.3 MED TEKMO trener:
- 5.2.3.1 pred vsakim nizom izroči drugemu sodniku ali zapisnikarju ustrezno izpolnjene in podpisane obrazce z začetno postavo, 7.3.2, 7.4, 7.6
- 5.2.3.2 sedi na klopi svoje ekipe najbliže zapisnikarju, vendar jo lahko tudi zapusti, 4.2
- 5.2.3.3 zahteva redne prekinitve igre (odmore, zamenjave), 15.4, 15.5
- 5.2.3.4 kot tudi drugi člani ekipe, lahko daje navodila igralcem na igrišču. Trener lahko daje navodila tudi stoje ali v hoji v prosti coni pred svojo klopjo za rezervne igralce od podaljška črte napada do prostora za ogrevanje. Pri tem ne sme motiti ali zavlačevati igre. 1.3.4, 1.4.5, S 2
- Na svetovnih in uradnih tekmovanjih FIVB mora trener opravljati svojo nalogo za črto, ki omejuje gibanje trenerja.** S 1a, S 1b, S 2

5.3 POMOČNIK TRENERJA

- 5.3.1 Pomočnik trenerja sedi na klopi za igralce, vendar nima pravice ukrepati na tekmi.
- 5.3.2 Kadar mora trener zapustiti svojo ekipo iz kakršnega koli razloga, tudi izključitve, razen ob vstopu na igrišče kot igralec, lahko pomočnik trenerja na zahtevo kapetana v igri in z dovoljenjem prvega sodnika, v času odsotnosti trenerja, opravlja njegovo nalogo. 5.1.2, 5.2



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

6.1.1 TOČKA

Ekipa osvoji točko:

- 6.1.1.1 ko se žoga dotakne tal nasprotnikovega igralnega polja, 8.3, 10.1.1
- 6.1.1.2 kadar nasprotna ekipa naredi napako, 6.1.2
- 6.1.1.3 kadar nasprotna ekipa prejme kazen. 16.2.3, 21.3.1

6.1.2 NAPAKE

Ekipa stori napako, kadar izvede akcijo, ki je v nasprotju s pravili igre (ali pravila prekrši na drugačen način). Sodnika dosodita napako in določita posledice napake v skladu s temi pravili.

- 6.1.2.1 Če sta bili storjeni dve ali več napak zapored, se upošteva le prva napaka.
- 6.1.2.2 Če igralca nasprotnih ekip storita istočasno dve ali več napak, se šteje to kot OBOJESTRANSKA NAPAKA. Igra se ponovi. 6.1.2, S 11 (23)

6.1.3 IGRA IN ZAKLJUČENA IGRA

Igra je zaporedje igralnih akcij od trenutka izvedbe servisa, do trenutka, ko je žoga iz igre.

Zaključena igra je zaporedje igralnih akcij, ki privede do osvojitve točke. 8.1, 8.2, 12.2.2.1, 15.2.3, 15.11.1.3, 19.3.2.1, 19.3.2.9

- 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

S 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 S 11 (9)

- 6.3.1 Na tekmi zmagata ekipa, ki osvoji tri nize. 6.2
- 6.3.2 V primeru neodločenega izida v nizih 2 : 2 se odločilni 5. niz igra do 15. točke z najmanj dvema točkama prednosti. 7.1

6.4 IZOSTANEK IN NEPOPOLNA EKIPA

- 6.4.1 Če ekipa, ki je bila poklicana k igranju, tega noče storiti, se jo razglasi za odsotno in s tem preda tekmo z izidom 0 : 3 ter 0 : 25 za vsak niz. 6.2, 6.3
- 6.4.2 Ekipa, 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 za 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. STRUKTURA IGRE

7.1 ŽREB

- Pred tekmo izvede prvi sodnik žreb, da določi, katera izmed ekip bo servirala prva in na kateri strani igrišča bo igrala v prvem nizu. 12.1.1
- Če je potrebno odigrati odločilni peti niz, prvi sodnik izvede še en žreb. 6.3.2
- 7.1.1 Žreb se izvede v prisotnosti obeh kapetanov ekip. 5.1
- 7.1.2 Zmagovalec žreba izbere:
- ALI
- 7.1.2.1 pravico prvega servisa ali sprejem servisa, 12.1.1
- ALI
- 7.1.2.2 stran igrišča.
- Porazenec žreba dobi preostalo izbiro.

7.2 URADNO OGREVANJE EKIP

- 7.2.1 Če sta imeli ekipi pred tekmo na voljo drugo igrišče, sta ekipi upravičeni do 6 minutnega skupnega uradnega ogrevanja na mreži. V primeru, da igrišča nista imeli na voljo, traja skupno uradno ogrevanje 10 minut.
- 7.2.2 Če kapetan katerekoli ekipe zahteva ločeno (zaporedno) uradno ogrevanje na mreži, pripada vsaki ekipi po 3 minute oz. 5 minut. [7.2.1](#)
- 7.2.3 V primeru zaporednega uradnega ogrevanja, se prva ogreva ekipa, ki prva servira na tekmi. [7.1.2.1](#), [7.2.2](#)

7.3 ZAČETNA POSTAVA EKIP

- 7.3.1 Na igrišču mora imeti vsaka ekipa vedno po šest igralcev. [6.4.3](#)
- Začetna postava ekipe označuje potek kroženja igralcev na igrišču. Kroženje mora potekati skozi celoten niz v enakem vrstnem redu. [7.6](#)
- 7.3.2 Pred začetkom vsakega niza morajo trenerji najaviti začetno postavo svojih igralcev na obrazcu za začetno postavo. Ustrezno izpolnjene in podpisane obrazce z začetno postavo izročijo drugemu sodniku ali zapisnikarju. [5.2.3.1](#), [24.3.1](#), [25.2.1.2](#)
- 7.3.3 Igralci, ki niso v začetni postavi ekipe za niz, so rezervni igralci (razen obeh liberov). [7.3.2](#), [15.5](#)
- 7.3.4 Po oddaji obrazca z začetno postavo drugemu sodniku ali zapisnikarju, spremembe v začetni postavi niso več dovoljene, razen z redno menjavo. [15.2.2](#), [15.5](#), [S 11 \(5\)](#)
- 7.3.5 V primeru odstopanja med pozicijo igralcev na igrišču in postavo na obrazcu za začetno postavo je postopek sledeč: [24.3.1](#)
- 7.3.5.1 Če se odstopanje odkrije pred začetkom niza, se morajo igralci še pred začetkom niza premakniti na pozicije, ki jih navaja obrazec z začetno postavo. Kazni ni. [7.3.2](#)
- 7.3.5.2 Če je pred začetkom niza na igrišču igralec, ki ni prijavljen na obrazcu z začetno postavo za ta niz, je potrebno v skladu z obrazcem začetne postave postavo popraviti. Kazni ni. [7.3.2](#)

- 7.3.5.3 V primeru, da trener želi zadržati neprijavljenega(e) igralca(e) na igrišču, mora zaprositi za redno menjavo z ustreznim ročnim znakom. Menjava se zapiše v zapisnik. 15.2.2, S 11 (5)

Če se odstopanje med pozicijo igralcev na igrišču in postavo na obrazcu za začetno postavo ugotovi kasneje, se mora ekipa z napačno postavo postaviti pravilno.

Točke nasprotne ekipe ostanejo veljavne, dodatno ekipa prejme eno točko in servira naslednja. Vse osvojene točke ekipe, katere postava je odstopala od postave na obrazcu za začetno postavo, se brišejo točno od trenutka storjene napake do odkritja napake.

- 7.3.5.4 Če se na igrišču znajde igralec, ki ni prijavljen na seznamu igralcev v zapisniku, nasprotna ekipa ohrani osvojene točke, osvoji dodatno točko in servira naslednja. Ekipa, ki je tako napako zagrešila, izgubi vse točke in/ali sete (0:25, če potrebno) pridobljene od trenutka, ko je neprijavljen igralec vstopil na igrišče. Ta ekipa pripravi in izroči popravljeno začetno postavo in na mesto neprijavljenega igralca pošlje prijavljenega. 6.1.2, 7.3.2

7.4 POZICIJE IGRALCEV

S 4

V trenutku izvedbe servisa morata biti ekipi povsem znotraj svojega igrišča in postavljeni pravilno v skladu z vrstnim redom kroženja igralcev (z izjemo izvajalca servisa). 7.6.1, 8.1, 12.4

- 7.4.1 Pozicije igralcev na igrišču so oštevilčena na sledeči način:
- 7.4.1.1 trije igralci ob mreži so igralci sprednje vrste in zavzemajo pozicije 4 (sprednji levi igralec), 3 (sprednji srednji igralec) in 2 (sprednji 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 Soodvisnost postavitve igralcev na igrišču:
- 7.4.2.1 Vsak igralec iz zadnje vrste mora biti postavljen dlje od mreže kot ustrezní igralec sprednje 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 stopal, ki se dotikajo tal na naslednje načine: S 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 Po izvedbi servisa, se smejo igralci poljubno razvrščati in zavzeti katerokoli pozicijo v svojem igralnem polju ali prosti coni.

7.5 NAPAKE PRI POSTAVITVI IGRALCEV S 4, S 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. Enako velja v primeru, če je na igrišču igralec, ki je bil zamenjan z nedovoljeno menjavo igralcev. 7.3, 7.4, 15.9
- 7.5.2 Če igralec, ki servira, zagreši napako v trenutku, ko se dotakne žoge, njegova napaka prevlada nad morebitno napako v postavitvi igralcev. 12.4, 12.7.1
- 7.5.3 Če servis po izvedbi postane napaka, obvelja morebitna napaka v postavitvi igralcev. 12.7.2
- 7.5.4 Napaka pri postavitvi igralcev ima naslednje posledice:
- 7.5.4.1 nasprotna ekipa prejme točko in servira naslednja, 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 za začetno postavo, kontroliramo pa ga z vrstnim redom igralcev, ki servirajo in postavivijo igralcev skozi ves niz 7.3.1, 7.4.1, 12.2
- 7.6.2 Ko ekipa, ki je sprejemala servis, pridobi pravico do serviranja, morajo njeni igralci zakrožiti za eno mesto v smeri urinega kazalca: (igralec na poziciji 2 zakroži na pozicijo 1, igralec na poziciji 1 zakroži na pozicijo 6 itd.). 12.2.2.2

7.7 NAPAKA PRI KROŽENJU IGRALCEV

S 11 (13)

7.7.1 Do napake pri kroženju pride, kadar servis ni izveden v skladu z vrstnim redom kroženja. Napaka pri kroženju ima naslednje posledice: 7.6.1, 12

7.7.1.1 nasprotna ekipa prejme točko in servira naslednja, 6.1.3

7.7.1.2 igralci se morajo vrniti na pravilne pozicije. 7.6.1

7.7.2 Dodatno, če zapisnikar kasneje ugotovi napako pri kroženju, mora natančno določiti, v katerem trenutku je bila napaka storjena. Vse točke ekipe, ki je napako pri kroženju zagrešila, osvojene po napaki, se razveljavijo. Točke, ki jih je osvojila nasprotna ekipa veljajo še naprej. 25.2.2.2

Kadar se trenutka, ko je bila napaka storjena, ne da določiti, se osvojenih točk pri tem ne razveljavi, temveč je edina kazen odvzem igre in točka za nasprotnika. 6.1.3



8. STANJA V IGRI**8.1 ŽOGA V IGRI**

Žoga je v igri od trenutka, ko igralec izvede servis. Dovoljenje za izvedbo servisa da prvi sodnik. 12, 12.3

8.2 ŽOGA IZ IGRE

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

8.3 ŽOGA “V IGRIŠČU”

S 11 (14), S 12 (1)

Žoga je “v igrišču”, kadar se dotakne tal igrišča vključno z mejnimi črtami. 1.1, 1.3.2

8.4 ŽOGA “IZ IGRIŠČA”

Žoga je “iz igrišča”, kadar:

- 8.4.1 se kontaktni del žoge dotakne tal popolnoma izven mejnih črt igrišča, 1.3.2, S 11 (15), S 12 (2)
- 8.4.2 se dotakne predmeta izven igrišča, stropa ali osebe, ki ni v igri, S 11 (15), S 12 (4)
- 8.4.3 se dotakne anten, vrvi, drogov ali same mreže izven stranskih trakov, 2.3, S 3, S 5a, S 11 (15), S 12 (4)
- 8.4.4 prečka navpično ravnino mreže, povsem ali le delno izven prostora, kjer je prečkanje mreže dovoljeno, razen v primeru pravila 10.1.2 2.3, S 5a, S 5b, S 11 (15), S 12 (4)
- 8.4.5 če popolnoma preide v nasprotno polje pod mrežo. 23.3.2.3f, S 5a, S 11 (22)

9. IGRANJE ŽOGE

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

9.1 ODBOJI NA STRANI EKIPE

Vsak kontakt igralca v igri z žogo je odboj. 14.4.1

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

9.1.1 ZAPOREDNI DOTIKI

Igralec se ne sme dvakrat zapored dotakniti žoge 9.2.3, 14.2, 14.4.2
(razen pri Pravilih 9.2.3, 14.2 in 14.4.2).

9.1.2 ISTOČASNI DOTIKI

Žoge se lahko istočasno dotakneta dva ali več igralcev.

9.1.2.1 Kadar se dva (trije) soigralca/i istočasno dotakneta/jo žoge, se to šteje kot dva (trije) dotika/i (razen pri blokiranju). Če sežeta/jo po žogi dva (trije) soigralca/i, dotakne pa se je le eden, se to šteje kot en dotik. Če igralci trčijo drug v drugega, s tem ne naredijo napake.

9.1.2.2 Kadar se igralca nasprotnih ekip istočasno dotakneta žoge nad mrežo in žoga ostane v igri, ima ekipa, ki žogo sprejme, pravico do ponovnih treh odbojev. Če pade takšna žoga "iz igrišča", je to napaka ekipe na nasprotni strani od strani žoge "iz igrišča".

9.1.2.3 Kadar se nasprotnika istočasno dotakneta žoge nad mrežo in jo zadržita se igra nadaljuje. 9.1.2.2

9.1.3 POMOČ PRI ODBOJU

1

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

Igralca, ki bi storil napako (dotik mreže ali prestop srednje črte ipd.), soigralec sme zaustaviti ali zadržati. 12.3, 11.4.4

9.2 ZNAČILNOSTI ODBOJA

9.2.1 Žoga se lahko dotakne kateregakoli dela telesa.

9.2.2 Žoga mora biti odbita in ne ulovljena in/ali vržena. 9.3.3
Odbije se lahko v katerokoli smeri.

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

Izjeme:

- 9.2.3.1 Pri blokiranju se lahko eden ali več igralcev v bloku žoge dotaknejo zaporedoma pod pogojem, da se to zgodi med eno samo akcijo žoge. 14.1.1, 14.2
- 9.2.3.2 Pri prvem odboju žoge na strani ekipe (**razen 9.2.4 - se ne izvaja**) se lahko žoga dotakne različnih delov telesa zaporedoma pod pogojem, da pride do dotikov med eno samo akcijo žoge. 9.1, 14.4.1
- 9.2.4 Če igralec med sprejemom servisa z zgornjim odbojem s prsti žogo ujame ali zagreši dvojni dotik, se to šteje za napako. (**pravilo se ne izvaja**) 9.2.3.2

9.3 NAPAKE PRI IGRANJU ŽOGE

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

10. ŽOGA PRI MREŽI

10.1 PRELET ŽOGE ČEZ MREŽO

- 10.1.1 Žoga, poslana v nasprotnikovo polje, mora mrežo preleteti znotraj za to določen prostor in nad mrežo. Prostor za prelet žoge je del navpične ravnine mreže, ki ga omejuje: 2.4, 10.2, S 5a
- 10.1.1.1 spodaj – vrh mreže, 2.2
- 10.1.1.2 ob straneh - anteni in njuna namišljena podaljška, 2.4
- 10.1.1.3 zgoraj – strop.
- 10.1.2 Žoga, ki je preletela ravnino mreže, popolnoma ali delno izven prostora za prelet žoge v nasprotnikovo prosto cono, je lahko vrnjena v okviru treh odbojev na strani ekipe pod naslednjimi pogoji: 9.1, S 5a
- 10.1.2.1 da se igralec ne dotakne nasprotnikovega igrišča, 11.2.2

10.1.2.2 da žoga, ki je odbita nazaj, preleti ravnino mreže popolnoma ali delno na isti strani igrišča. 11.4.4, S 5b

Nasprotna ekipa takšnih akcij ne sme ovirati.

10.1.3 Žoga, ki je udarjena proti nasprotnemu polju pod mrežo je v igri dokler s celotnim obsegom ne prečka vertikalne ravnine mreže pod mrežo. 23.3.2.3f, S 5a, S 11(22)

10.2 DOTIK ŽOGE Z MREŽO

Ob preletu se žoga lahko dotakne mreže. 10.1.1

10.3 ŽOGA V MREŽI

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

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

11. IGRALEC OB MREŽI

11.1 SEGANJE PREKO MREŽE

11.1.1 Igralec se sme pri blokiranju dotakniti žoge na nasprotni strani mreže pod pogojem, da ne moti nasprotnikove igre pred ali med nasprotnikovim napadalnim udarcem. 14.1, 14.3

11.1.2 Po napadalnem udarcu sme igralec seči z roko preko mreže, če je žogo udaril v svojem igralnem prostoru.

11.2 PRODIRANJE POD MREŽO

11.2.1 Prodiranje igralca pod mrežo v nasprotnikov prostor s katerimkoli delom telesa je dovoljen, če to ne moti nasprotnikove igre.

11.2.2 Prehod igralca v nasprotnikovo polje preko srednje črte: 1.1.3, 11.2.2.1, S 11 (22)

11.2.2.1 dovoljen je dotik nasprotnikovega igrišča s stopalom(-i), če ostane del stopala/stopal v stiku s srednjo črto ali neposredno nad sredinsko črto, 1.3.3, S 11 (22)

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

11.2.3 Igralec sme vstopiti v nasprotnikovo polje šele potem, ko je žoga iz igre. 8.2

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

11.3 DOTIK Z MREŽO

- 11.3.1 Dotik igralca z mrežo ni napaka, razen če vpliva na igro. 11.4.4, 23.3.2.3c, 24.3.2.3, S 3
- 11.3.2 Igralec se lahko dotakne droga, vrvi ali kateregakoli drugega predmeta izven anten, vključno z mrežo samo, če s tem ne vpliva na igro. S 3
- 11.3.3 Kadar žoga zadene mrežo in jo potisne v nasprotnikovega igralca, napaka ni storjena.

11.4 NAPAKE IGRALCA PRI MREŽI

- 11.4.1 Igralec se dotakne žoge ali nasprotnega igralca v nasprotnikovem prostoru pred ali med izvajanjem nasprotnikovega napadalnega udarca. 11.1.1, S 11 (20)
- 11.4.2 Igralec vpliva na nasprotnikovo igro medtem ko prodre v nasprotnikov prostor pod mrežo. 11.2.1
- 11.4.3 Igralec pod mrežo stopi v nasprotnikovo igrišče s celotnim stopalom (stopali). 11.2.2.2, S 11 (22)
- 11.4.4 Igralec vpliva na nasprotnikovo igro (med drugim):
- če se dotakne zgornjega traku na mreži, ali zgornjih 80 cm antene med akcijo igranja žoge, 11.3.1
 - če si med tem ko igra z žogo pomaga z mrežo, S 11 (19)
 - če si z dotikom mreže ustvari prednost pred nasprotnikom,
 - izvede akcijo s katero ovira nasprotnika, da pravilno odigra žogo.

12. SERVIS

Servis je dejanje, s katerim desni igralec zadnje vrste, ki stoji v prostoru za servis, pošlje žogo v igro. 1.4.2, 8.1, 12.4.1

12.1 PRVI SERVIS V NIZU

- 12.1.1 Prvi servis v prvem nizu, kot tudi v odločilnem petem nizu, izvede ekipa, ki jo določi žreb. 6.3.2, 7.1
- 12.1.2 V ostalih nizih izvede prvi servis ekipa, ki ni izvedla servisa prva v prejšnjem nizu.

12.2 ZAPOREDJE IZVAJANJA SERVISA

- 12.2.1 Igralci se morajo ravnati po vrstnem redu izvajanja servisa, kot ga določa obrazec z začetno postavo. 7.3.1, 7.3.2

- 12.2.2 Po prvem začetnem udarcu v nizu se določi igralca, ki bo izvajal servis, na naslednji način: 12.1
- 12.2.2.1 Kadar igro osvoji ekipa, ki je servirala, nadaljuje s serviranjem isti igralec (ali igralec, ki ga je zamenjal). 6.1.3, 15.5
- 12.2.2.2 Kadar igro osvoji ekipa, ki je sprejemala servis, si s tem pridobi pravico do servisa in pred izvedbo zakroži za eno mesto. Igralec, ki se premakne s sprednje desne pozicije (cona 2) na zadnjo desno pozicijo (cona 1) izvede naslednji servis. 6.1.3, 7.6.2

12.3 DOVOLJENJE ZA SERVIS

Prvi sodnik da dovoljenje za izvedbo servisa, po tem ko je preveril, da ima igralec, ki bo serviral, žogo in da sta obe ekipi pripravljene za igro. 12, S 11 (1)

12.4 IZVEDBA SERVISA

S 11 (10)

- 12.4.1 Žoga mora biti udarjena z dlanjo ali drugim delom ene roke, potem ko se jo vrže v zrak oziroma spusti iz roke.
- 12.4.2 Dovoljen je samo en met žoge v zrak ali spust. Odbijanje ali podajanje žoge iz roke v roko je dovoljeno.
- 12.4.3 V trenutku izvedbe servisa ali odriava za servis v skoku, se igralec, ki servira ne sme dotakniti igrišča (vključno z zadnjo črto) niti tal izven prostora za servis. 1.4.2, 27.2.1.4, S 11 (22), S 12 (4)
- Po izvedbi servisa sme stopiti ali doskočiti v prostor izven prostora za serviranje ali v igrišče.
- 12.4.4 Igralec, ki servira, mora servis izvesti v 8 sekundah po pisku prvega sodnika za izvedbo servisa. 12.3, S 11 (11)
- 12.4.5 Servis, ki je bil izveden pred sodnikovim piskom, se razveljavi in ponovi. 12.3

12.5 ZASLON

S 6, S 11 (12)

- 12.5.1 Igralci ekipe, ki servira, ne smejo preprečevati nasprotniku z individualnim ali kolektivnim zaslonom, da vidi igralca na servisu in let žoge. 12.5.2
- 12.5.2 Igralec ali skupina igralcev iz ekipe, ki servira, naredijo zaslon, če mahajo z rokami, skačejo ali se premikajo v stran, med izvedbo servisa, ali če igralci stojijo v skupini in s tem zakrijejo igralca, ki servira in let žoge. 12.4, S 6

12.6 NAPAKE NAREJENE PRI SERVISU

12.6.1 NAPAKE PRI IZVEDBI SERVISA

Naslednje napake vodijo v menjavo servisa, tudi če je nasprotnik naredil napako v postavitvi. Igralec, ki izvaja servis: [12.2.2.2](#), [12.7.1](#)

12.6.1.1 prekrši zaporedje izvajanja servisov, [12.2](#),

12.6.1.2 servisa ne izvede pravilno. [12.4](#)

12.6.2 NAPAKE PO IZVEDBI SERVISA

Po pravilno izvedenem servisu postane servis napaka (razen, če je kateri od igralcev izven svoje pozicije), če se žoga: [12.4](#), [12.7.2](#)

12.6.2.1 dotakne igralca iz ekipe, ki servira, ali ne preleti navpične ravnine mreže, popolnoma skozi prostor za prelet žoge, [8.4.4](#), [8.4.5](#), [10.1.1](#), [S 11 \(19\)](#)

12.6.2.2 pade "iz igrišča", [8.4](#), [S 11 \(15\)](#)

12.6.2.3 leti čez zaslonom. [12.5](#), [S 11 \(12\)](#)

12.7 NAPAKE PRI IZVEDBI SERVISA IN PRI POSTAVITVI IGRALCEV

12.7.1 Če igralec, ki servira, naredi napako (nepravilna izvedba servisa, napaka pri vrstnem redu kroženja igralcev itd.) in nasprotna ekipa ni pravilno postavljena, se za napako šteje napačen servis in se ga kaznuje. [7.5.1](#), [7.5.2](#), [12.6.1](#)

12.7.2 Če je bil servis izveden pravilno, kasneje pa servis postane napaka (gre "izven igrišča", zaslon itd.), se za napako šteje nepravilna postavitve igralcev nasprotne ekipe in se jo kaznuje. [7.5.3](#), [12.6.2](#).

13. NAPADALNI UDAREC

13.1 ZNAČILNOSTI NAPADALNEGA UDARCA

[12](#), [14.1.1](#)

13.1.1 Vse akcije, kjer je žoga usmerjena proti nasprotniku, razen servisa in bloka, veljajo za napadalne udarce.

13.1.2 Med napadalnim udarcem je dovoljen udarec z varanjem, če je žoga čisto odbita in ne ulovljena ali vržena. [9.2.2](#)

13.1.3 Napadalni udarec je zaključen v trenutku, ko žoga s celotnim obsegom preleti navpično ravnino mreže oziroma se je dotakne nasprotni igralec.

13.2 OMEJITVE PRI NAPADALNEM UDARCU

- 13.2.1 Igralec prednje vrste sme zaključiti napadalni udarec v katerikoli višini pod pogojem, da se je dotaknil žoge v svojem igralnem prostoru (razen Pravilo 13.2.4 in 13.3.6). 7.4.1.1
- 13.2.2 Igralec zadnje vrste sme zaključiti napadalni udarec v katerikoli višini izven prednje cone: 1.4.1, 7.4.1.2, 19.3.1.2, S 8
- 13.2.2.1 vendar se pri odzivu njegovo stopalo (stopala) ne sme (jo) dotakniti črte napada, niti je ne sme (jo) prestopiti, 1.3.4
- 13.2.2.2 po udarcu, lahko igralec doskoči v prednji del igrišča. 1.4.1
- 13.2.3 Igralec zadnje vrste lahko zaključi napadalni udarec tudi v sprednjem delu, če je v trenutku dotika z žogo del le-te pod zgornjim robom mreže. 1.4.1, 7.4.1.2, S 8
- 13.2.4 Nobenemu igralcu ni dovoljeno zaključiti napadalnega udarca na nasprotnikov servis, kadar je žoga v prednjem delu igrišča in v celoti nad zgornjim robom mreže. 1.4.1

13.3 NAPAKE PRI NAPADALNEM UDARCU

- 13.3.1 Igralec nad mrežo odbije ali udari žogo v igralnem prostoru nasprotne ekipe. 13.2.1, S 11 (20)
- 13.3.2 Igralec udari žogo "iz igrišča". 8.4, S 11 (15)
- 13.3.3 Igralec iz zadnje vrste zaključi napadalni udarec iz sprednjega dela, in je v trenutku odboja žoga v celoti nad zgornjim robom mreže. 1.4.1, 7.4.1.2, 13.2.3, S 11 (21)
- 13.3.4 Igralec zaključi napadalni udarec na nasprotnikov servis, kadar je žoga v sprednjem delu igrišča in v celoti nad zgornjim robom mreže. 1.4.1, 13.2.4, S 11 (21)
- 13.3.5 Libero zaključi napadalni udarec na igralnem področju, če je žoga v trenutku udarca v celoti nad zgornjim robom mreže. 19.3.1.2, 23.3.2.3d, S 11 (21)
- 13.3.6 Igralec zaključi napadalni udarec, ko je žoga v celoti nad zgornjim robom mreže in mu je žogo z zgornjim odbojem podal libero iz prednjega dela. 1.4.1, 19.3.1.4, 23.3.2.3e, S 11 (21)

14. BLOK

14.1 BLOKIRANJE

14.1.1 Blokiranje je akcija igralcev tik ob mreži, kjer z namenom prestrežanja žoge, ki prihaja od nasprotnika, sežejo nad višino mreže ne glede na višino dotika žoge. Blok je dovoljeno zaključiti le igralcem sprednje vrste, ko v trenutku dotika z žogo s katerim koli delom telesa segajo nad višino mreže. 7.4.1.1

14.1.2 POSKUS BLOKA

Poskus bloka je akcija blokiranja brez dotika žoge.

14.1.3 ZAKLJUČEN BLOK

Blok je zaključen, ko se igralec v bloku dotakne žoge. S 7

14.1.4 KOLEKTIVNI BLOK

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

14.2 DOTIKI Z ŽOGO V BLOKU

V bloku so dovoljeni zaporedni (hitri in nepretrgani) dotiki enega ali več igralcev, pod pogojem, da so plod ene same akcije. 9.1.1, 9.2.3

14.3 BLOK V NASPROTNIKOVEM IGRALNEM PROSTORU

Med blokiranjem lahko igralec seže z dlanmi in rokami preko mreže, pod pogojem, da s tem ne ovira nasprotnikove igre. Tako se ni dovoljeno dotakniti žoge v nasprotnikovem prostoru nad mrežo, dokler nasprotni igralec ne izvede napadalnega udarca. 13.1.1

14.4 BLOK IN DOTIKI Z ŽOGO

14.4.1 Dotik v bloku se ne šteje kot odboj na strani ekipe. Posledično, ima ekipa po dotiku žoge v bloku pravico do treh odbojev za vrnitev žoge nasprotniku. 9.1, 14.4.2

14.4.2 Prvi odboj po bloku sme izvesti vsak igralec, tudi tisti, ki se je žoge dotaknil pri blokiranju. 14.4.1

14.5 BLOKIRANJE SERVISA

Blokiranje nasprotnikovega servisa ni dovoljeno. 12, S 11 (12)

14.6 NAPAKE PRI BLOKIRANJU

S 11 (20)

- | | | |
|--------|--|----------------------|
| 14.6.1 | Igralec v bloku se dotakne žoge v nasprotnikovem prostoru bodisi pred, ali hkrati z nasprotnikovim napadalnim udarcem. | 14.3 |
| 14.6.2 | Igralec iz zadnje vrste ali libero zaključi blok oziroma sodeluje pri zaključenem bloku. | 14.1, 14.5, 19.3.1.3 |
| 14.6.3 | Igralec blokira nasprotnikov servis. | 14.5, S 11 (12) |
| 14.6.4 | Žoga se od bloka odbije "iz igrišča". | 8.4 |
| 14.6.5 | Blokiranje žoge v nasprotnikovem prostoru izven anten. | |
| 14.6.6 | Libero poskuša samostojno blokirati ali sodeluje v kolektivnem bloku. | 14.1.1, 19.3.1.3 |

15. PREKINITVE IGRE

Prekinitiv igre je čas med zaključeno igro in piskom prvega sodnika za naslednji servis.

6.1.3, 8.1, 8.2, 15.4, 15.5,
24.2.6

Edine **redne prekinitve** igre so ODMORI (time-out) in MENJAVE IGRALCEV.

15.1 ŠTEVILO REDNIH PREKINITEV

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

6.2, 15.4, 15.5

15.2 ZAPOREDJE REDNIH PREKINITEV IGRE

15.2.1 V eni prekinitvi igre si lahko sledijo zaporedoma zahteva po enem ali dveh odmorih in ena zahteva za menjavo igralcev.

15.4, 15.5

15.2.2 Ekipi ni dovoljeno postaviti več **zahtev** za menjavo igralcev med eno samo prekinitvijo. Dva ali več igralcev se lahko menja istočasno med eno zahtevo za menjavo igralca.

15.5, 15.6.1

15.2.3 Med posameznimi zahtevami za menjavo igralca na strani posamezne ekipe mora miniti zaključena igra.

6.1.3, 15.5

15.3 ZAHEVE ZA REDNE PREKINITVE IGRE

15.3.1 Redne prekinitve zahteva samo trener, ali v njegovi odsotnosti, kapetan na igrišču.

5.1.2, 5.2, 5.3.2, 15

15.3.2 Menjave igralcev pred začetkom niza so dovoljene in se vpišejo v zapisnik kot redne menjave.

7.3.4

15.4 ODMOR IN TEHNIČNI ODMOR

15.4.1 Zahtevo za odmor je potrebno nakazati z ustreznim znakom z roko pred piskom prvega sodnika za izvedbo servisa.

6.1.3, 8.2, 12.3, S 11 (4)

Odmori, ki jih zahteva trener, trajajo 30 sekund.

Na svetovnih in uradnih FIVB tekmovanjih je nujna uporaba zvočnega signala za odmor, kateremu sledi ustrezen znak z roko.

S 11 (4)

- 15.4.2 **Na svetovnih in uradnih tekmovanjih FIVB sta v vsakem nizu (razen petem) dva tehnična odmora. Tehnični odmor traja 60 sekund in nastopi avtomatično, ko ena izmed ekip osvoji osmo (8) in šestnajsto (16) točko.** 26.2.2.3
- 15.4.3 **V odločilnem petem nizu ni tehničnih odmorov, vendar ima vsaka ekipa pravico do dveh rednih odmorov, ki trajata vsak 30 sekund.** 15.1
- 15.4.4 **Med vsemi odmori se morajo igralci pomakniti v prosto cono blizu svoje klopi.** S 1a

15.5 MENJAVA IGRALCEV

- 15.5.1 Menjava igralcev je dejanje, s katerim igralec z rezervne klopi (razen libero ali njegov nadomestni igralec), po vpisu v zapisnik, vstopi v igrišče in zasede mesto drugega igralca, ki mora zapustiti igrišče v trenutku menjave. 19.3.2.1, S 11 (5)
- 15.5.2 V primeru poškodbe igralca trener, ali v njegovi odsotnosti kapetan, z ustreznim znakom nakaže menjavo. 5.1.2.3, 5.2.3.3, 8.2, 12.3, S 11 (5)

15.6 OMEJITVE PRI MENJAVAH

- 15.6.1 Igralec iz začetne postave sme zapustiti igro in se lahko ponovno vrne vanjo, a le enkrat v nizu in to samo na svojo prvotno pozicijo v postavi. 7.3.1
- 15.6.2 Rezervni igralec sme vstopiti v igro le enkrat v nizu namesto igralca iz začetne postave, zamenja pa ga lahko samo isti igralec začetne postave. 7.3.1

15.7 IZREDNA MENJAVA

Poškodovanega ali bolnega igralca (razen libera), ki ne more nadaljevati igre, je potrebno zamenjati z redno menjavo. Če to ni možno, ima ekipa pravico do IZREDNE menjave ne glede na omejitve v Pravilu 15.6. 15.5, 19.4.3

Izredna menjava pomeni, da lahko namesto poškodovanega igralca v igro vstopi katerikoli igralec, ki v tem trenutku ni na igrišču, razen libera, ali igralec, ki ga je nadomestil libera. 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, vendar mora biti vnesena v zapisnik v seštevek vseh menjav v nizu in tekmi.

15.8 MENJAVA PO IZKLJUČITVI ALI DISKVALIFIKACIJI IGRALCA

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

6.4.3, 7.3.1, 15.6, 21.3.2, 21.3.3, S 11 (5)

15.9 NEDOVOLJENA MENJAVA

15.9.1 Menjava igralca je nedovoljena, če presega omejitve, navedene v Pravilu 15.6 (razen v primeru Pravila 15.7) ali je zamenjan neprijavljen igralec.

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

8.1, 15.6

15.9.2.1 ekipo se kaznuje s točko in servisom za nasprotno ekipo,

6.1.3

15.9.2.2 menjavo je potrebno popraviti,

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

15.10 POSTOPEK MENJAVE IGRALCEV

15.10.1 Menjave igralcev morajo potekati v prostoru za menjave.

1.4.3, S 1b

15.10.2 Menjava naj traja le toliko časa, kolikor je potrebno za evidentiranje menjave v zapisniku ter za vstop in izstop igralcev.

15.10, 24.2.6, 25.2.2.3

15.10.3 a) Dejanska zahteva za menjavo je vstop predvidenega(ih) nadomestnega(ih) igralca(ev), v prostor za menjavo, ko so le-ti pripravljeni za igro in se to zgodi med prekinitvijo igre. Trenerju ni potrebno več nakazati zahteve po menjavi, razen pri menjavi poškodovanih igralcev ali pred začetkom niza.

b) Če igralec ni pripravljen za igro se menjave ne odobri in ekipa je kaznovana za zavlačevanja.

16.2, S 9

c) Zahtevo za menjavo preveri in s sireno naznani zapisnikar ali drugi sodnik s piskom piščalke. Drugi sodnik dovoli menjavo.

24.2.6

Na svetovnih in uradnih tekmovanjih FIVB se uporabljajo oštevilčene tablice za poenostavitev in pospešitev menjave igralca.

- 15.10.4 V primeru več istočasnih menjav morajo v prostor za menjave vstopiti istočasno vsi igralci, ki bodo menjani, da lahko to smatramo kot istočasna menjava. V tem primeru se igralci menjajo zaporedoma, en par igralcev za drugim. Če je katera od menjav nedovoljena menjava, se dovoljene menjave odobrijo, nedovoljene menjave pa zavrnejo pri čemer je ekipa sankcionirana za zavlačevanje. 1.4.3, 15.2.2

15.11 NEPRAVILNE ZAHTEVE

- 15.11.1 Zahteva po kakršnokoli prekinitvi igre je nepravilna: 15
- 15.11.1.1 med igro oziroma v trenutku piska za izvedbo servisa, ali po njem, 12.3
- 15.11.1.2 če postavi zahtevo nepooblaščen član ekipe, 5.1.2.3, 5.2.3.3
- 15.11.1.3 če ista ekipa zahteva drugo menjavo igralcev v isti prekinitvi po predhodni menjavi, razen v primeru poškodb ali bolezni igralcev v igri, 15.2.2, 15.2.3, 16.1, 25.2.6
- 15.11.1.4 potem, ko je ekipa izčrpala dovoljeno število odmorov in menjav igralcev. 15.1
- 15.11.2 Prva nepravilna zahteva posamezne ekipe, ki ne ovira oziroma zadržuje igre, se zavrne, vendar se mora označiti v zapisnik, brez nadaljnjih sankcij. 16.1.25.2.2.6
- 15.11.3 Vsaka ponovitev nepravilne zahteve na tekmi, s strani kateregakoli člana iste ekipe, se obravnava kot zavlačevanje. 16.1.4

16. ZAVLAČEVANJA MED TEKMO

16.1 VRSTE ZAVLAČEVANJ

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

- 16.1.1 zavlačevanje rednih prekinitev igre, 15.10.2
- 16.1.2 podaljševanje prekinitve igre po tem, ko so bili igralci pozvani k nadaljevanju igre, 15
- 16.1.3 zahteva po nedovoljenih menjavah igralcev, 15.9
- 16.1.4 ponovitev nepravilne zahteve na tekmi, 15.11.3
- 16.1.5 zavlačevanje igre s strani člana ekipe.

16.2 KAZNI PRI ZAVLAČEVANJU

S 9

- 16.2.1 Opozorilo in kazen za zavlačevanja sta ekipni kazni.

- 16.2.1.1 Kazni za zavlačevanje veljajo celo tekmo. 6.3
- 16.2.1.2 Vse kazni za zavlačevanje se zapišejo v zapisnik. 25.2.2.6
- 16.2.2 Vsak prvi primer zavlačevanja s strani člana ekipe se kaznuje z »OPOMINOM ZA ZAVLAČEVANJE«. 4.1.1, S 11 (25)
- Drugo in nadaljnja zavlačevanja katerekoli vrste, ki jih povzroči katerikoli član iste ekipe na tekmi, pomeni napako in se kaznuje s »KAZNIJO ZA ZAVLAČEVANJE«. Nasprotnik osvoji točko in servira naslednji. 6.1.3, S 11 (25)
- 16.2.3 Kazni za zavlačevanje izrečene pred tekmo ali med nizi se upoštevajo v naslednjem nizu. 18.1

17. IZREDNE PREKINITVE IGRE

17.1 POŠKODBA/BOLEZEN

8.1

- 17.1.1 Kadar pride med tem, ko je žoga v igri, do resne nezgode, mora sodnik igro nemudoma ustaviti in dovoliti medicinskemu osebju vstop na igrišče.
- Igro je potrebno ponoviti. 6.1.3
- 17.1.2 Če poškodovanega igralca ni mogoče zamenjati na redni ali izredni način, se igralcu dodeli 3 minute časa, da si opomore, vendar ne več kot enkrat na tekmo za istega igralca. 15.5, 15.7, 24.2.8
- Če si poškodovani igralec ne opomore, se njegovo ekipo razglasi za nepopolno. 6.4.3, 7.3.1

17.2 MOTNJE OD ZUNAJ

Če pride med tekmo do kakršnihkoli motenj od zunaj, je treba igro ustaviti in točko ponoviti. 6.1.3, S 11 (23)

17.3 DALJŠE PREKINITVE

- 17.3.1 Če nepredvidene okoliščine tekmo prekinejo, prvi sodnik, organizator tekmovanja in tehnični delegat (Nadzorna komisija) tekmovanja (če ta obstaja) odločajo o ukrepih, ki jih je potrebno izvesti za normalizacijo razmer. 23.2.3
- 17.3.2 V primeru, da pride do več prekinitev, ki skupaj ne presegajo štirih ur: 17.3.1
- 17.3.2.1 in se tekma nadaljuje na istem igrišču, se prekinjeni niz nadaljuje normalno z enakim izidom, igralci in postavami (razen izključeni in diskvalificirani igralci). Izidi že odigranih nizov še naprej veljajo. 1, 7.3

17.3.2.2 in se tekma nadaljuje na drugem igrišču, se prekinjeni niz razveljavi in ponovi z enakima začetnima postavama (brez izključenih in diskvalificiranih igralcev). Izidi že odigranih nizov veljajo. [7.3, 21.4.1, S 9](#)

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

18. ODMORI MED NIZI IN ZAMENJAVE POLJA

18.1 ODMORI MED NIZI

Odmor med nizi je čas med nizi. Vsi odmori med nizi trajajo 3 minute. [4.2.4](#)

V tem času se opravi zamenjavo polja in se v zapisnik vpiše začetni postavi obeh ekip. [7.3.2, 18.2, 25.2.1.2](#)

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

18.2 ZAMENJAVA POLJA

[S 11 \(3\)](#)

18.2.1 Po vsakem nizu ekipi zamenjata polji, izjema je le peti odločilni niz. [7.1](#)

18.2.2 Ko vodilna ekipa v odločilnem petem nizu doseže 8 točk, ekipi brez zavlačevanja zamenjata polji, postavitev igralcev ostane enaka. [6.3.2, 7.4.1, 25.2.2.5](#)

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



19. LIBERO**19.1 IMENOVANJE LIBERA**

5

- 19.1.1 Vsaka ekipa ima pravico, da na listi igralcev imenuje največ dva (2) obrambna igralca "libera". 4.1.1
- 19.1.2 Oba libera morata biti pred tekmo vpisana v za to namenjeno rubriko zapisnika. 5.2.2, 25.2.1.1, 26.2.1.1
- 19.1.3 Libero na igrišču je aktivni libero. Dodatni libero ekipe je drugi libero.

Samo en libero je lahko prisoten na igrišču.

19.2 OPREMA

4.3

Libera morata nositi dres (ALI JOPIČ ZA PONOVO IMENOVANEGA LIBERA) z drugačno prevladujočo barvo od katerekoli barve na dresu preostale ekipe. Dres mora biti v jasnem kontrastu z dresi ostalih igralcev.

Dresa libera morata biti označena z enakimi številkami kot številke na dresih ostalih igralcev.

Na svetovnih in uradnih tekmovanjih FIVB mora ponovno imenovani libero, če je mogoče, nositi dres enake oblike in barve kot prvotni libero, pri tem pa mora obdržati svojo številko.

19.3 AKCIJE, KI VKLJUČUJEJO LIBERA

- 19.3.1 Akcije v igri:
- 19.3.1.1 Libero lahko zamenja kateregakoli igralca zadnje vrste. 7.4.1.2
- 19.3.1.2 Igra libera je omejena s pravili igre igralca zadnje vrste. Libero ni nikjer dovoljeno (vključujoč igrišče in prosto cono) zaključiti napadalnega udarca, če je v trenutku dotika z žogo le-ta s celotnim obsegom nad zgornjim robom mreže. 13.2.2, 13.2.3, 13.3.5
- 19.3.1.3 Libero ne sme servirati, blokirati ali poskusiti blokirati. 12.4.1, 14.6.2, 14.6.6, S 11 (12)

- 19.3.1.4 Igralec ne sme zaključiti napada, če se žoga, ki jo je libero podal z zgornjo podajo s prsti in se je pri tem nahajal v prednjem delu oziroma v njegovem namišljenem podaljšku, s celotnim obsegom nahaja nad zgornjim robom mreže. Če se libero pri podaji z zgornjim odbojem nahaja izven sprednjega dela, lahko napadalec žogo udari brez omejitev. [1.4.1, 13.3.6, 23.3.2.3d, e, S 1b](#)
- 19.3.2 NADOMESTITEV LIBERA
- 19.3.2.1 Nadomestitve libera se ne štejejo kot redne menjave. [6.1.3., 15.5](#)
- Pri nadomestitvah ni omejitev, vendar mora biti med dvema nadomestitvama libera odigrana ena zaključena igra (razen v primeru, ko kazen povzroči rotacijo ekipe in bi se moral libero premakniti v pozicijo 4, ali v primeru, da je aktivni libero nezmožen za nadaljevanje igre, s čemer postane akcija nezaključena).
- 19.3.2.2 Običajni igralec lahko nadomesti ali je nadomeščen s katerikoli liberom. Aktivnega libera lahko nadomesti samo običajni igralec, ki ga je libero nadomestil, ali drugi libero, ki zasede enako pozicijo.
- 19.3.2.3 Na začetku vsakega niza libero ne sme stopiti na igrišče, dokler drugi sodnik ni preveril začetne postave in odobril nadomestitve libera z običajnim igralcem začetne postave. [7.3.2, 12.1](#)
- 19.3.2.4 Ostale nadomestitve libera se lahko izvedejo le kadar je žoga iz igre in pred piskom za izvedbo srevisa. [8.2, 12.3](#)
- 19.3.2.5 Nadomestitev libera, ki se izvede po pisku za izvedbo servisa a pred samo izvedbo servisa, se ne zavrne. Vendar pa mora po končani igri prvi sodnik opozoriti kapetana v igri, da tak postopek ni dovoljen in bo ekipa v primeru ponovitve sankcionirana za zavlačevanje. [12.3, 12.4, S 9](#)
- 19.3.2.6 Ob vsaki naslednji zakasnitvi nadomestitve libera mora biti igra nemudoma prekinjena, pri čemer je ekipa sankcionirana za zavlačevanje. Ekipo, ki servira naslednja, določa stopnja sankcije za zavlačevanje. [16.2, S 9](#)
- 19.3.2.7 Libero in nadomestni običajni igralec lahko vstopata na igrišče le skozi prostor za nadomestitev libera. [1.4.4, S 1b](#)

- 19.3.2.8 Nadomestitve libera morajo biti vnesene na obrazec za kontrolo libera (če se uporablja) ali v elektronski zapisnik. 26.2.2.1, 26.2.2.2
- 19.3.2.9 Nedovoljena nadomestitev libera vključuje (poleg ostalega):
- Če med nadomestitvama libera ni bila zaključena igra. 6.1.3
 - Če je libera nadomestil katerikoli igralec, razen drugega libera oziroma igralec, ki ga je nadomestil libero. 15.9
- Nedovoljena nadomestitev libera se interpretira kakor nedovoljena menjava: 15.9
- Nedovoljeno nadomestitev libera morajo sodniki zaznati pred začetkom naslednje akcije in jo popraviti. Ekipa je sankcionirana za zavlačevanje. S 9
 - Za nedovoljeno nadomestitev libera, ki so jo sodniki zaznali po izvedbi servisa, so posledice enake kakor v primeru nedovoljene menjave. 15.9

19.4 PONOVO IMENOVANJE LIBERA

- 19.4.1 Libero **postane** nezmožen za nadaljevanje igre, če je bolan, se poškoduje ali je izključen ali diskvalificiran. 21.3.2, 21.3.3, S 9
- Libero je lahko **razglašen** za nezmožnega za nadaljevanje igre iz kateregakoli razloga s strani trenerja, ali v njegovi odsotnosti s strani kapetana. 5.1.2.1, 5.2.1
- 19.4.2 Ekipa z enim liberom
- 19.4.2.1 Kadar ima ekipa na razpolago le enega libero glede na pravilo 19.4.1 ali ima prijavljenega le enega libera in ta libero postane nezmožen za nadaljevanje igre ali je za to razglašen, lahko trener do konca tekme (ali kapetan v njegovi odsotnosti) za libera ponovno imenuje drugega igralca (razen igralca, ki ga je libero nadomestil), ki v trenutku ponovnega imenovanja ni na igrišču. 19.4, 19.4.1
- 19.4.2.2 Če **aktivni** libero postane nezmožen za nadaljevanje igre, ga lahko nadomesti igralec namesto katerega je vstopil ali ponovno imenovani libero, ki lahko **takoj in neposredno vstopi na igrišče**.

Če libera ni na igrišču, ko je razglašen za nezmožnega za nadaljevanja igre, lahko ekipa ponovno imenuje novega libera. Libero razglašen za nezmožnega za nadaljevanje igre do konca tekme ne more igrati.

- 19.4.2.3 Trener, ali v njegovi odsotnosti kapetan v igri, najavi pri drugem sodniku imenovanje novega libera. [5.1.2.1](#), [5.2.1](#)
- 19.4.2.4 Če ponovno imenovani libero postane nezmožen za nadaljevanje igre ali je za to razglašen, je dovoljeno ponovno imenovanje libera. [19.4.1](#)
- 19.4.2.5 Če trener zahteva, da je za novega libera imenovan kapetan ekipe, se to dovoli, vendar mora ta vse svoje pravice odstopiti drugemu igralcu. [5.1.2](#), [19.4.1](#)
- 19.4.2.6 V primeru novega imenovanja libera je potrebno v zapisnik pod opombe in na zapisnik za kontrolo libera ali v elektronski zapisnik vpisati številko igralca, ki je bil imenovan za novega libera. [25.2.2.7](#), [26.2.2.1](#)
- 19.4.3 Ekipa z dvema liberoma
- 19.4.3.1 Kadar ima ekipa prijavljena dva libera v zapisniku in eden postane nezmožen za nadaljevanje igre ali je za to razglašen, ima ekipa pravico, da igra le z enim liberom. [4.1.1](#), [19.1.1](#)
- Ponovno imenovanje libera ni dovoljeno, razen če tudi drugi libero postane nezmožen za nadaljevanje igre ali je za to razglašen. [19.4](#)

19.5 POVZETEK

- 19.5.1 Če je libero izključen ali diskvalificiran, je lahko v trenutku nadomeščen z drugim liberom. Če ima ekipa samo enega libera, ima pravico v tem primeru imenovati drugega libera. [19.4](#), [21.3.2](#), [21.3.3](#)



20. ZAHTEVANO OBNAŠANJE

20.1 ŠPORTNO OBNAŠANJE

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

20.1.2 Udeleženci morajo sprejeti odločitve sodnikov športno in brez ugovaranja.

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

5.1.2.1

20.1.3 Udeleženci se morajo vzdržati dejanj ali vedenja, ki bi vplivala na odločitve sodnikov oziroma prikrivala napake, ki jih je zagrešila lastna ekipa.

20.2 FAIR-PLAY (POŠTENA IGRA)

20.2.1 Udeleženci se morajo obnašati spoštljivo in vljudno v duhu FAIR-PLAYA (poštena igra, športno obnašanje) ne le do sodnikov, ampak tudi do drugih uradnih oseb, nasprotnika, soigralcev in gledalcev.

20.2.2 Pogovor med člani ekipe med tekmo je dovoljen.

5.2.3.4

21. NEPRIMERNO OBNAŠANJE IN KAZNI

21.1 MANJŠE NEPRIMERNO OBNAŠANJE

Manjše neprimerno obnašanje se ne kaznuje. Dolžnost prvega sodnika je, da prepreči ekipama, da dosežeta stopnjo za sankcioniranje.

5.1.2, 21.3

Ta postopek prvi sodnik izvede v dveh korakih:

S 9, S 11 (6a)

1. korak: ustno opozorilo ekipi preko kapetana v igri;

2. korak: RUMENIM KARTONOM za člana ekipe, ki se je neprimerno obnašal.

To uradno opozorilo samo po sebi ni kazen, ampak simbol, ki nakazuje da je član ekipe (in hkrati tudi ekipa) dosegla stopnjo za sankcioniranje za celotno tekmo. Opomin se vpiše v zapisnik, vendar nima neposrednih posledic za ekipo.

21.2 NEPRIMERNO OBNAŠANJE, KI SE KAZNUJEJO

- Neprimerno obnašanje člana ekipe proti uradnim osebam, nasprotnikom, soigralcem ali gledalcem, glede na stopnjo kršitve, razvrstimo v tri kategorije. 4.1.1
- 21.2.1 NEOTESANO (NEOLIKANO) OBNAŠANJE je dejanje v nasprotju z oliko ali moralnimi načeli.
- 21.2.2 ŽALJIVO OBNAŠANJE so obrekljive oziroma žaljive besede, kretnje in druge geste, ki izražajo prezir.
- 21.2.3 AGRESIVNO OBNAŠANJE je dejanski fizičen napad, agresivnost ali grožnje.

21.3 LESTVICA KAZNI

- V skladu s presojo prvega sodnika in glede na resnost kršitve, so sankcije, ki se vpišejo v zapisnik **kazen, izključitev in diskvalifikacija**. 21.2, 25.2.2.6
- 21.3.1 KAZEN S 11 (6b)
- Prvi primer neotesanega obnašanja kateregakoli člana ekipe, se kaznuje s točko in servisom za nasprotno ekipo. 4.1.1, 21.2.1
- 21.3.2 IZKLJUČITEV S 11 (7)
- 21.3.2.1 Član ekipe (igralec), ki je kaznovan z izključitvijo, ne sme igrati do konca niza, če je na igrišču, mora biti nemudoma zamenjan z redno menjavo in mora sedeti v prostoru za kaznovane igralce brez dodatnih posledic. 1.4.6, 4.1.1, 5.2.1, 5.3.2, S 1a, S 1b
- Izključen trener izgubi pravico, da posreduje v nizu in mora sedeti v kazenskem prostoru za klopjo svoje ekipe. 5.2.3.3
- 21.3.2.2 Prvi primer žaljivega obnašanja člana ekipe se kaznuje z izključitvijo brez dodatnih posledic. 4.1.1, 21.2.2
- 21.3.2.3 Drugi primer neotesanega obnašanja istega člana ekipe na tekmi se kaznuje z izključitvijo brez dodatnih posledic. 4.1.1, 21.2.1
- 21.3.3 DISKVALIFIKACIJA S 11 (8)
- 21.3.3.1 Diskvalificiran član ekipe (igralec) mora biti nemudoma zamenjan z redno menjavo, če je na igrišču, in mora zapustiti tekmovalno in nadzorovano področje do konca tekme, brez dodatnih posledic. 4.1.1, S 1a

- 21.3.3.2 Prvi primer fizičnega napada, agresivnosti ali groženj se kaznuje z diskvalifikacijo brez dodatnih posledic. 21.2.3
- 21.3.3.3 Drugi primer žaljivega obnašanja istega člana ekipe na tekmi se kaznuje z diskvalifikacijo brez dodatnih posledic. 4.1.1, 21.2.2
- 21.3.3.4 Tretji primer neotesanega obnašanja istega člana ekipe na tekmi se kaznuje z diskvalifikacijo brez dodatnih posledic. 4.1.1, 21.2.1

21.4 UPORABA KAZNI

- 21.4.1 Vse kazni za neprimerno obnašanje so individualne in ostanejo v veljavi vso tekmo ter se zapišejo v zapisnik. 21.3, 25.2.2.6
- 21.4.2 Ponavljanje neprimernega obnašanja istega člana ekipe na tekmi se kaznuje progresivno (član ekipe za vsak naslednji primer prejme strožjo kazen). 4.1.1, 21.2, 21.3, S 9
- 21.4.3 Izključitev ali diskvalifikacija, zaradi žaljivega obnašanja ali agresije, je možna tudi brez predhodne kazni. 21.2, 21.3

21.5 NEPRIMERNO OBNAŠANJE PRED IN MED NIZI

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

21.6 POVZETEK NEPRIMERNEGA OBNAŠANJA IN UPORABA KATONOV

- Opozorilo: Brez kazni: 1. korak: ustno opozorilo 21.1
2. korak: znak rumeni karton
- Kazen: sankcija - znak rdeči karton 21.3.1
- Izključitev: sankcija - znak rumeni + rdeči karton (skupaj v eni roki) 21.3.2
- Diskvalifikacija: sankcija - znak rumen + rdeči karton (vsak v svoji roki) 21.3.3





**2. DEL - SEKCIJA 2: SODNIKI, NJIHOVE
DOLŽNOSTI IN URADNI ZNAKI Z ROKAMA**

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

Sodniški zbor za tekmo sestavljajo naslednje uradne osebe:

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

Njihovo razmestitev prikazuje S 10.

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

22.2 POSTOPKI

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

22.2.1.1 prvi sodnik da s piščalko znak za izvedbo servisa, s katerim se igra začne; 6.1.3, 12.3

22.2.1.2 prvi in drugi sodnik s piščalko označita konec igre, kadar sta prepričana, da je bila storjena napaka in sta identificirala vrsto napake.

22.2.2 Med prekinitvijo igre lahko s piskom pokažeta, da dovoljujeta oziroma zavračata zahtevo ekipe. 5.1.2, 8.2

22.2.3 Takoj, ko sodnik zapiska in da znak za zaključek igre, mora z uradnim znakom z roko nakazati: 22.2.1.2, 28.1

22.2.3.1 Če napako piska prvi sodnik, pokaže:

a) ekipo, ki bo naslednja servirala, 12.2.2, S 11 (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.

22.2.3.2 Če napako piska drugi sodnik, pokaže:

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

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

22.2.3.3 V primeru napačne izvedbe napadalnega udarca igralca zadnje vrste ali libera, napako pokažeta oba sodnika v skladu z navodiloma 22.2.3.1 in 22.2.3.2. 12.2.2, 13.3.3, 13.3.5, 19.3.1.2, 23.3.2.3d, e, S 11 (21)

22.2.3.4 V primeru obojestranske napake oba sodnika pokažeta:

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

23. PRVI SODNIK

23.1 POLOŽAJ

Prvi sodnik opravlja svojo funkcijo stoje na sodniškem stolu, postavljenem na nasprotni strani mreže kot zapisnikar. Njegovo vidno polje mora biti približno 50 cm nad mrežo. S 1a, S 1b, S 10

23.2 PRISTOJNOSTI

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

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

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

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

- 23.2.3 Prvi sodnik je pooblaščen, da odloča o vseh zadevah v zvezi s tekmo, tudi če jih Uradna pravila odbojcarske igre ne omenjajo.
- 23.2.4 Prvi sodnik ne sme dovoliti razpravljanja o svojih odločitvah. [20.1.2](#)
- Vendar pa na zahtevo kapetana v igri poda pojasnilo o uporabi oziroma razlagi pravil, na katerih je temeljila njegova odločitev. [5.1.2.1](#)
- Če se kapetan v igri s pojasnilom ne strinja in se odloči protestirati glede na odločitev, mora nemudoma najaviti sodniku, da si pridržuje pravico do uradnega protesta, ki se zapiše v zapisnik po koncu tekme. Prvi sodnik mora dovoliti, da kapetan izrabi to pravico. [5.1.2.1, 5.1.3.2, 25.2.3.2](#)
- 23.2.5 Prvi sodnik je odgovoren, da pred tekmo in med njo ugotovi, ali igralna površina in oprema ustrezajo zahtevam za igro. [I. poglavje, 23.3.1.1](#)

23.3 DOLŽNOSTI

- 23.3.1 Pred tekmo prvi sodnik:
- 23.3.1.1 pregleda pogoje na igralni površini, žoge in drugo opremo, [I. poglavje, 23.2.5](#)
- 23.3.1.2 izvede žreb s kapetanoma ekip, [7.1](#)
- 23.3.1.3 nadzira ogrevanje ekip. [7.2](#)
- 23.3.2 Med tekmo je samo prvi sodnik pristojen, da:
- 23.3.2.1 izreka opomine ekipi, [21.1](#)
- 23.3.2.2 kaznuje neprimerno obnašanje in zavlačevanje v igri, [16.2, 21.2, S 9, S 11 \(6a, 6b, 7, 8, 25\)](#)
- 23.3.2.3 odloča o:
- a) napakah igralca pri serviranju, postavitvi ekipe, ki bo servirala ter zaslanjanju, [7.5, 12.4, 12.5, 12.7.1, S 4, S 6, S 11 \(12, 13\)](#)
- b) napakah pri igri z žogo, [9.3, S 11 \(16, 17\)](#)
- c) napakah nad mrežo in napačnih kontaktih igralca z mrežo, primarno na strani napadalca, [11.3.1, 11.4.1, 11.4.4, S 11 \(20\)](#)
- d) napadalnem udarcu libera in igralca zadnje vrste, [13.3.3, 13.3.5, 24.3.2.4, S 8, S 11 \(21\)](#)

- | | |
|---|------------------------------------|
| e) zaključenem napadalnem udarcu igralca, ko je žoga nad zgornjim robom mreže, katero mu je z zgornjim odbojem podal libero iz sprednjega dela, | 1.4.1, 13.3.6, 24.3.2.4, S 11 (21) |
| f) prelet žoge skozi prostor pod mrežo, | 8.4.5, 24.3.2.7, S 5a, S 11 (22) |
| g) blok igralca zadnje vrste in poizkus blokiranja libera. | 14.6.2, 14.6.6, S 11 (12) |
| 23.3.3 Na koncu tekme prvi sodnik preveri in podpiše zapisnik. | 24.3.3, 25.2.3.3 |

24. DRUGI SODNIK

24.1 POLOŽAJ

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

24.2 PRISTOJNOSTI

- | | |
|---|---------------------|
| 24.2.1 Drugi sodnik je pomočnik prvemu sodniku, vendar ima tudi svoje lastne pristojnosti. | 24.3 |
| V primeru, da bi postal prvi sodnik nezmožen nadaljevati svoje delo, ga lahko nadomestiti. | |
| 24.2.2 Drugi sodnik lahko brez piskanja prvemu sodniku z znaki nakaže napake izven njegove pristojnosti, vendar pri njih ne sme vztrajati. | 24.3 |
| 24.2.3 Drugi sodnik nadzira delo zapisnikarja. | 25.2, 26.2 |
| 24.2.4 Drugi sodnik nadzira člane ekip na klopi in o njihovem neprimernem obnašanju poroča prvemu sodniku. | 4.2.1 |
| 24.2.5 Drugi sodnik nadzira igralce v prostoru za ogrevanje. | 4.2.3 |
| 24.2.6 Drugi sodnik odobri redne prekinitve igre, nadzira njihovo trajanje in zavrača nepravilne zahteve. | 15. 15.11, 25.2.2.3 |
| 24.2.7 Drugi sodnik nadzira število odmorov in menjav igralcev na strani vsake ekipe, prvega sodnika in trenerja pa obvesti o drugem odmoru, ter peti in šesti menjavi igralca. | 15.1, 25.2.2.3 |
| 24.2.8 V primeru poškodbe igralca drugi sodnik odobri izredno menjavo igralca oziroma dodeli igralcu tri (3) minute, da si opomore. | 15,7, 17.1.2 |
| 24.2.9 Drugi sodnik preverja stanje igralne površine, zlasti v sprednjem delu. Med tekmo preverja, ali so žoge v skladu s pravili. | 1.2.1, 3 |

- 24.2.10 Drugi sodnik nadzira člane ekip v prostoru za kaznovane igralce in o njihovem neprimernem obnašanju poroča prvemu sodniku. 1.4.6, 21.3.2

Na uradnih in svetovnih tekmovanjih FIVB, so dolžnosti pod 24.2.5 in 24.2.10 v pristojnosti rezervnega sodnika.

24.3 DOLŽNOSTI

- 24.3.1 Drugi sodnik pred začetkom vsakega niza, ob zamenjavi polja v odločilnem petem nizu ter po potrebi preverja, ali je dejanska postavitve igralcev na igrišču v skladu s postavo na obrazcu za začetno postavo. 5.2.3.1, 7.3.2, 7.3.5, 18.2.2
- 24.3.2 Med tekmo drugi sodnik odloča, zapiska in nakaže z znakom:
- 24.3.2.1 prehod v nasprotnikovo polje in prostor pod mrežo, 1.3.3., 11.2, S 5a, S 11 (22)
 - 24.3.2.2 napako v postavitvi igralcev ekipe, ki servis sprejema, 7.5, S 4, S 11 (13)
 - 24.3.2.3 napačen dotik igralca z mrežo, primarno na strani ekipe, ki blokira, ali z anteno na njegovi strani igrišča, 11.3.1
 - 24.3.2.4 zaključen blok igralca zadnje vrste ali poskus blokiranja libera; napako pri napadalnem udarcu igralca zadnje vrste ali libera, 13.3.3, 14.6.2, 14.6.6, 23.3.2.3d, e, g, S 11 (12, 21)
 - 24.3.2.5 dotik žoge z zunanjim predmetom, 8.4.2, 8.4.3, S 11 (15)
 - 24.3.2.6 dotik žoge s tlemi, kadar prvi sodnik dotika ne more videti, 8.3
 - 24.3.2.7 žogo, ki delno ali popolnoma preleti mrežo izven prostora za prelet žoge v nasprotnikovo igrišče ali se dotakne antene na njegovi strani mreže. 8.4.3, 8.4.4, S 5a, S 11 (15)
- 24.3.3 Po končani tekmi podpiše zapisnik. 23.3.3, 25.2.3.3

25. ZAPISNIKAR

25.1 POLOŽAJ

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

25.2 DOLŽNOSTI

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

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

25.2.1 Pred tekmo in vsakim nizom zapisnikar:

25.2.1.1 evidentira podatke o tekmi in ekipah, vključno s priimki in številkami liberov po veljavnih postopkih in pridobi podpise kapetanov in trenerjev, [4.1](#), [5.1.1.](#), [5.2.2](#), [7.3.2](#), [19.1.2](#), [19.4.2.6](#)

25.2.1.2 v zapisnik vpiše začetni postavi ekip iz obrazca za začetno postavo; [5.2.3.1](#), [7.3.2](#).

Če ne dobi obrazcev z začetno postavo pravočasno, o tem takoj obvesti drugega sodnika. [5.2.3.1](#)

25.2.2 Zapisnikar med tekmo:

25.2.2.1 zapisuje dosežene točke, [6.1](#)

25.2.2.2 nadzira zaporedje izvajanja servisa pri obeh ekipah in takoj po izvedbi servisa označi morebitno napako sodnikoma, [12.2](#)

25.2.2.3 je pooblaščen, da zazna in označi zahtevo za menjavo igralca s sireno (piščalko), preveri njihove številke in zapiše menjavo ter odmore in o tem obvešča drugega sodnika, [15.1](#), [15.4.1](#), [15.10.3c](#), [24.2.6](#), [24.2.7](#)

25.2.2.4 obvesti sodnika, če postavljena zahteva po redni prekinitvi igre ni v skladu s pravili, [15.11](#)

25.2.2.5 obvesti oba sodnika o koncu niza in o doseženi 8. točki vodilne ekipe v odločilnem petem nizu, [6.2](#), [15.4.1](#), [18.2.2](#)

25.2.2.6 v zapisnik vpiše opozorila, kazni in nepravilne zahteve, [15.11.3](#), [16.2](#), [21.3](#)

25.2.2.7 v zapisnik zapiše ostale dogodke po navodilih drugega sodnika, npr.: izredna menjava, čas za okrevanje igralca, podaljšana prekinitev, motnje od zunaj, ponovno imenovanje libera idr., [15.7](#), [17.1.2](#), [17.2](#), [17.3](#), [19.4](#)

25.2.2.8 kontrolira čas med nizi. [18.1](#)

25.2.3 Zapisnikar ob koncu tekme:

25.2.3.1 vpiše končni rezultat tekme, [6.3](#)

- 25.2.3.2 v primeru protesta, po predhodni odobritvi prvega sodnika, napiše oziroma dovoli napisati kapetanu ekipe v zapisnik izjavo o spornem dogodku, 5.1.2.1, 5.1.3.2, 23.2.4
- 25.2.3.3 potem ko sam podpiše zapisnik, ga da v podpis kapetanoma ekip in nato še sodnikoma. 5.1.3.1, 23.3.3, 24. 3.3

26. POMOČNIK ZAPISNIKARJA

26.1 POLOŽAJ

Pomočnik zapisnikarja opravlja svoje delo sede ob zapisnikarju za zapisnikarsko mizo. 22.1, S 1a, S 1b, S 10

26.2 DOLŽNOSTI

19.3

Pomočnik zapisnikarja vodi zapisnik, ki vključuje nadomestitve libera.

Pomočnik zapisnikarja pomaga pri administrativnih delih zapisnikarju.

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

26.2.1 Pred začetkom tekme in vsakega niza pomočnik zapisnikarja:

26.2.1.1 pripravi zapisnik za kontrolo nadomestitev libera,

26.2.1.2 pripravi rezervni zapisnik odbojgarske tekme.

26.2.2 Med tekmo pomočnik zapisnikarja:

26.2.2.1 zapisuje podatke o nadomestitvah libera in ponovnem imenovanju libera, 19.3.1.1, 19.4

26.2.2.2 sodnike s sireno (piščalko) opozori o napakah nadomestitve libera, 19.3.2

26.2.2.3 označi začetek in konec tehničnega odmora, 15.4.1

26.2.2.4 vodi ročni semafor na zapisnikarski mizi,

26.2.2.5 kontrolira pravilni rezultat na vseh semaforjih, 25.2.2.1

26.2.2.6 če je potrebno ažurira rezerven zapisnik o tekmi in ga poda zapisnikarju. 25.2.1.1

26.2.3 Na koncu tekme pomočnik zapisnikarja:

26.2.3.1 podpiše zapisnik za kontrolo libera in ga odda v preverjanje sodnikoma,

26.2.3.2 podpiše zapisnik odbojgarske tekme.

Za uradna in svetovna tekmovanja FIVB, ki uporabljajo elektronski zapisnik, pomočnik zapisnikarja v sodelovanju z zapisnikarjem najavlja menjave in preverja nadomestitve libera.

27. LINIJSKI SODNIKI

27.1 POLOŽAJ

Če sta na tekmi le dva linijska sodnika, stojita na vogalih igrišča bližje desni roki vsakega sodnika, diagonalno 1 do 2 metra stran od vogala.

S 1a, S 1b, S 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 od vsakega vogala igrišča, na namišljenem podaljšku črte, ki jo nadzorujejo.

S 10

27.2 DOLŽNOSTI

27.2.1 Linijski sodniki opravljajo svoje delo z uporabo zastavice (40 x 40 cm) in pokažejo:

S 12

27.2.1.1 ali je žoga "v igrišču" ali "iz igrišča", kadar žoga pade v bližini njihove(ih) črt(e),

8.3, 8.4, S 12 (1, 2)

27.2.1.2 kadar se ekipa, ki žogo sprejema ali brani, dotakne žoge, preden pade "iz igrišča",

8.4, S 12 (3)

27.2.1.3 dotik žoge z anteno, prelet žoge pri serviranju in po tretjem udarcu ekipe delno ali popolnoma izven prostora za prelet žoge,

8.4.3, 8.4.4, 10.1.1, S 5a, S 12 (4)

27.2.1.4 če kdo izmed igralcev (razen igralca, ki servira) stoji izven svojega igrišča v trenutku, ko se server dotakne žoge,

7.4, 12.4.3, S 12 (4)

27.2.1.5 napaka prestopa pri izvedbi servisa,

12.4.3

27.2.1.6 vsak kontakt kateregakoli igralca z zgornjim delom antene (zgornjih 80 cm) na njihovi strani igrišča med akcijo odboja žoge ali vpliva na igro,

11.3.1, 11.4.4, S 3, S 12 (4)

27.2.1.7 kadar leti žoga v nasprotnikovo igrišče preko mreže izven za to določenega prostora, ali če se dotakne antene ipd..

10.1.1, S 5a, S 12 (4)

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

28. URADNI ZNAKI

28.1 SODNIŠKI ZNAKI Z ROKO

S 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

S 12

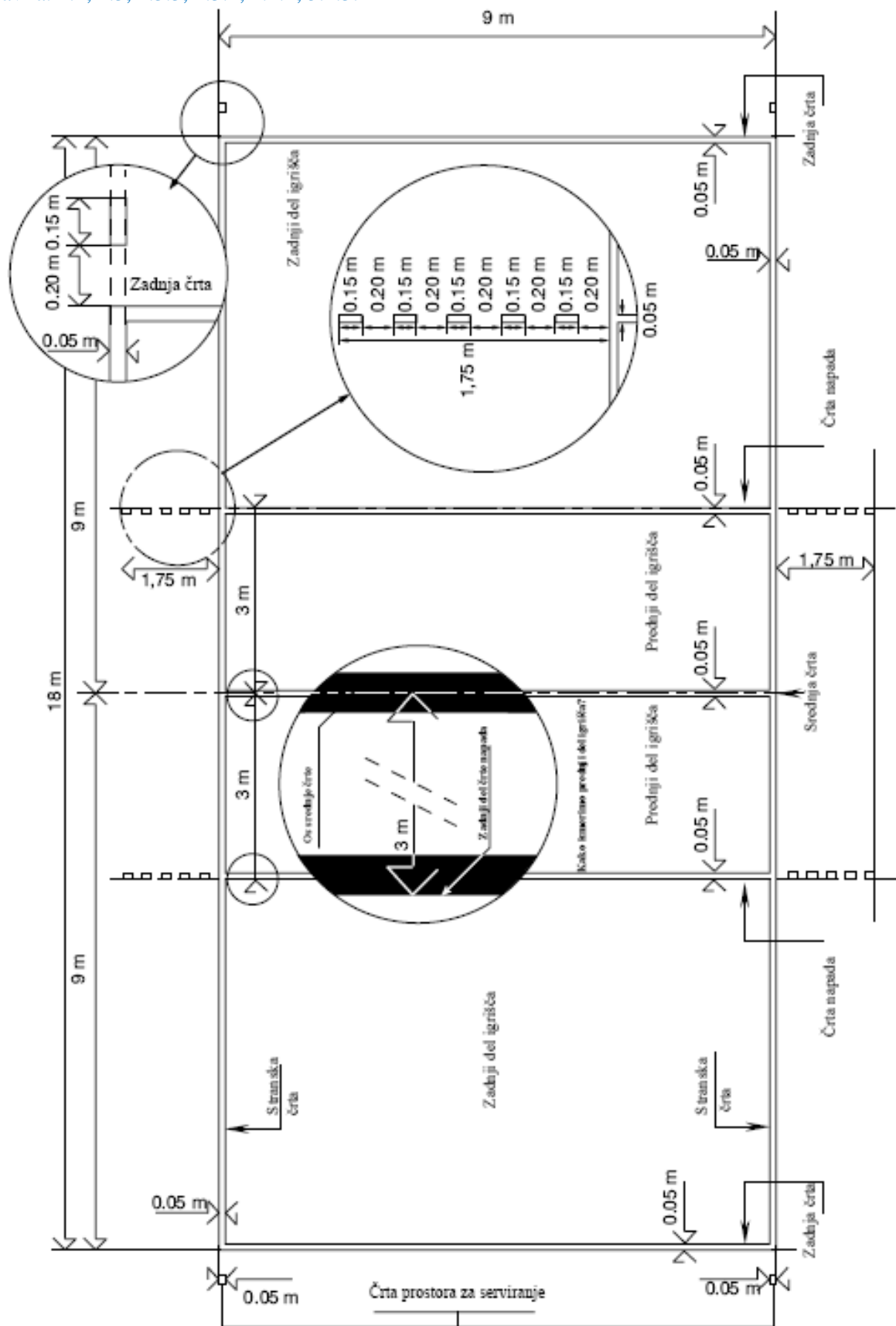
Linjski sodniki morajo z uradnimi znaki z zastavico nakazati vrsto storjene napake in znak za trenutek zadržati.



2. DEL - SEKCIJA 3 SLIKE

S 2: DIMENZIJE IGRISČA

Pravila: 1.1, 1.3, 1.3.3, 1.3.4, 1.4.1, 5.2.3.4

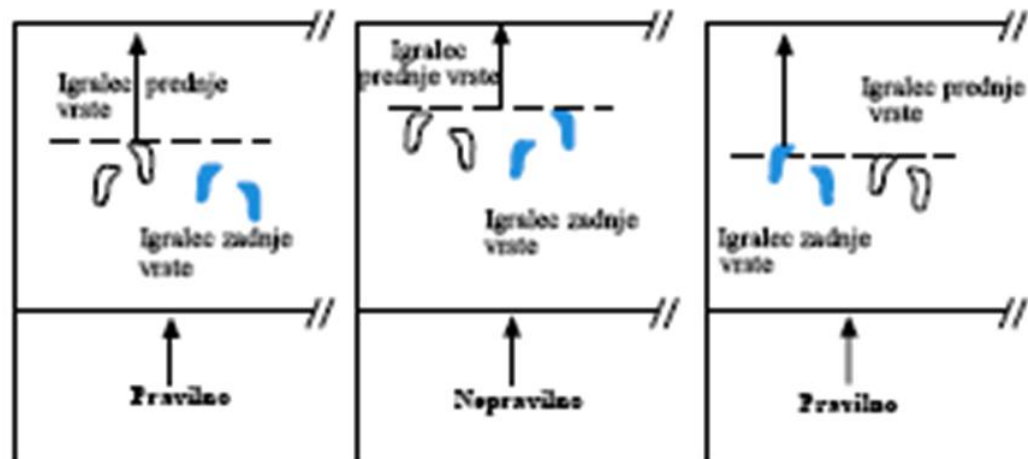


S 4: POLOŽAJ IGRALCEV

Pravila: 7.4, 7.4.3, 7.5, 23.3.2.3a, 24.3.2.2

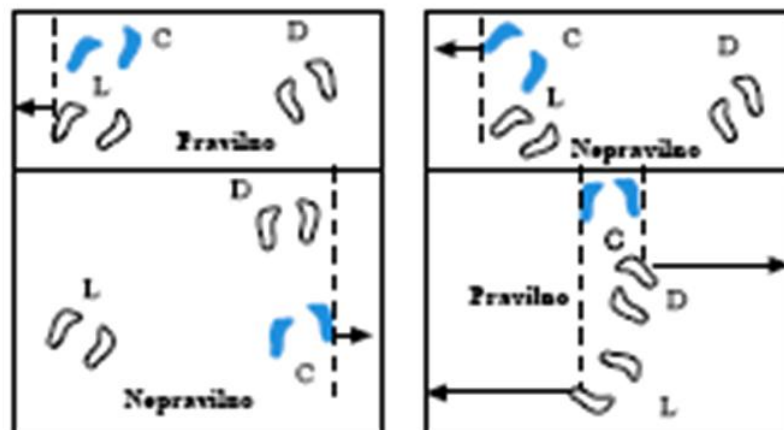
Primer A:

Določitev položaja igralcev prednje vrste in ustreznega igralca zadnje vrste.



Primer B:

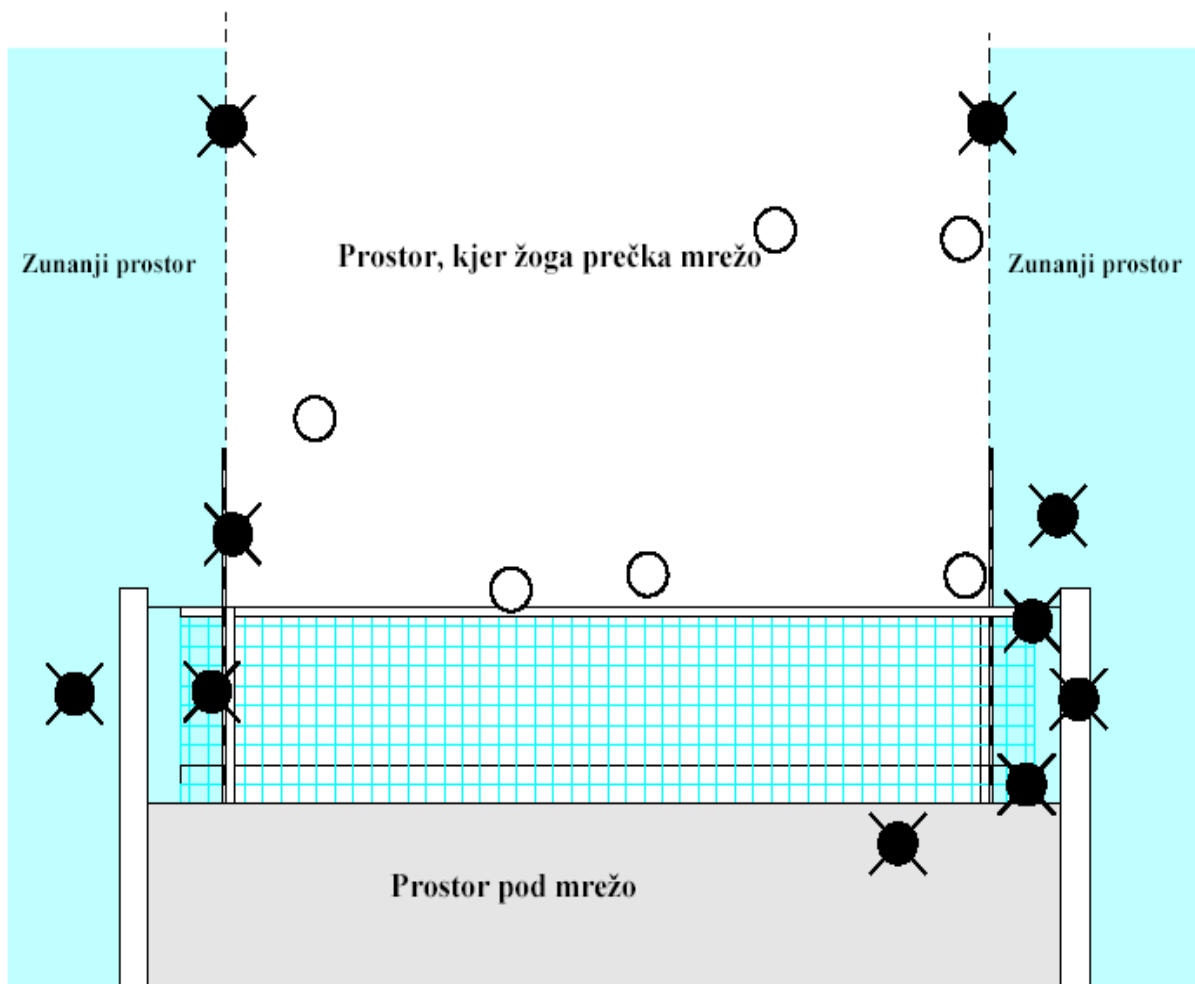
Določitev položaja igralcev prednje vrste.



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

S 5a: ŽOGA PREČKA NAVPIČNO RAVNINO MREŽE PROTI NASPROTNEMU POLJU

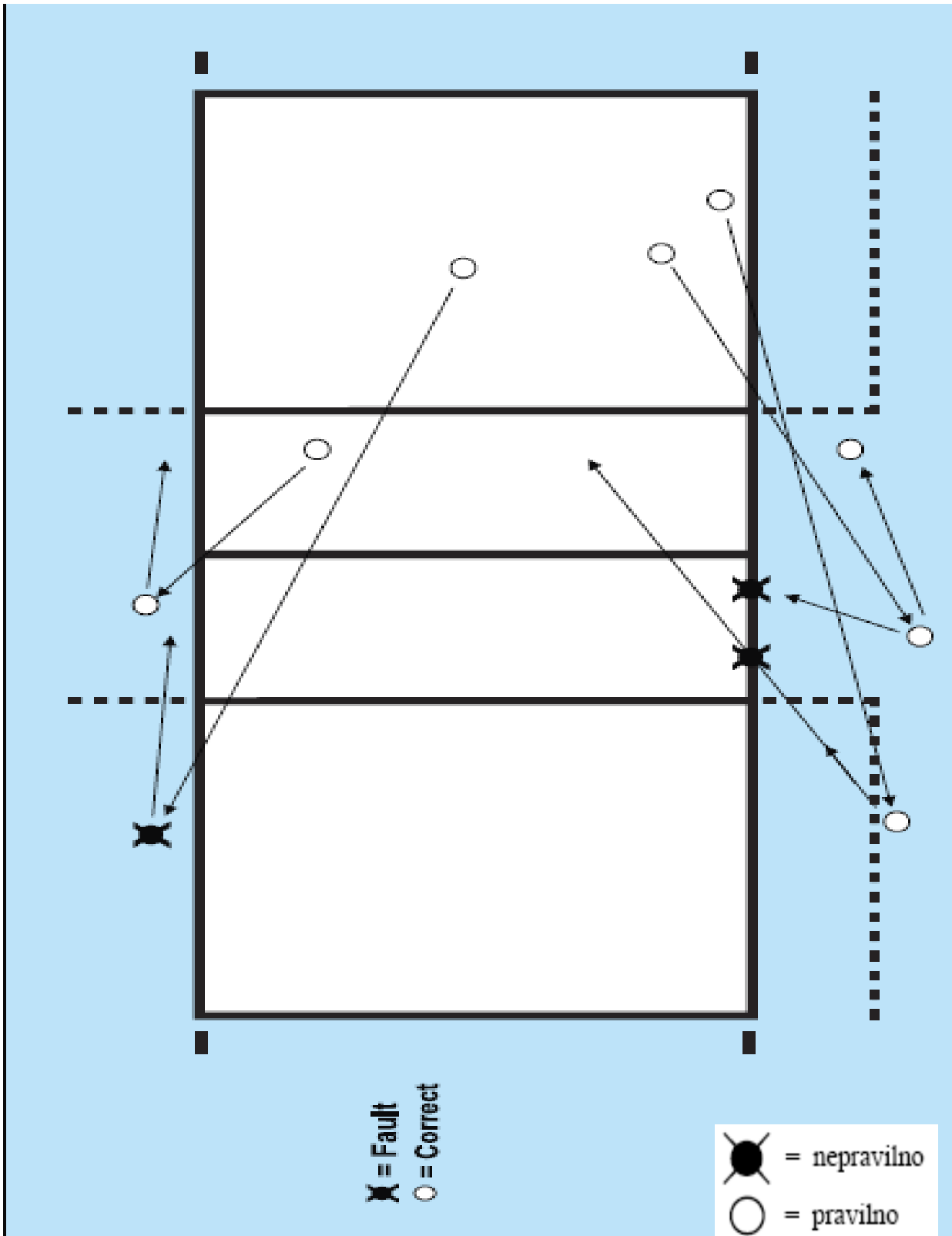
Pravila: 2.4, 8.4.3, 8.4.4, 8.4.5, 10.1.1, 10.1.3, 24.3.2.7, 27.2.1.3, 27.2.1.7



- = nepravilno
- = pravilno

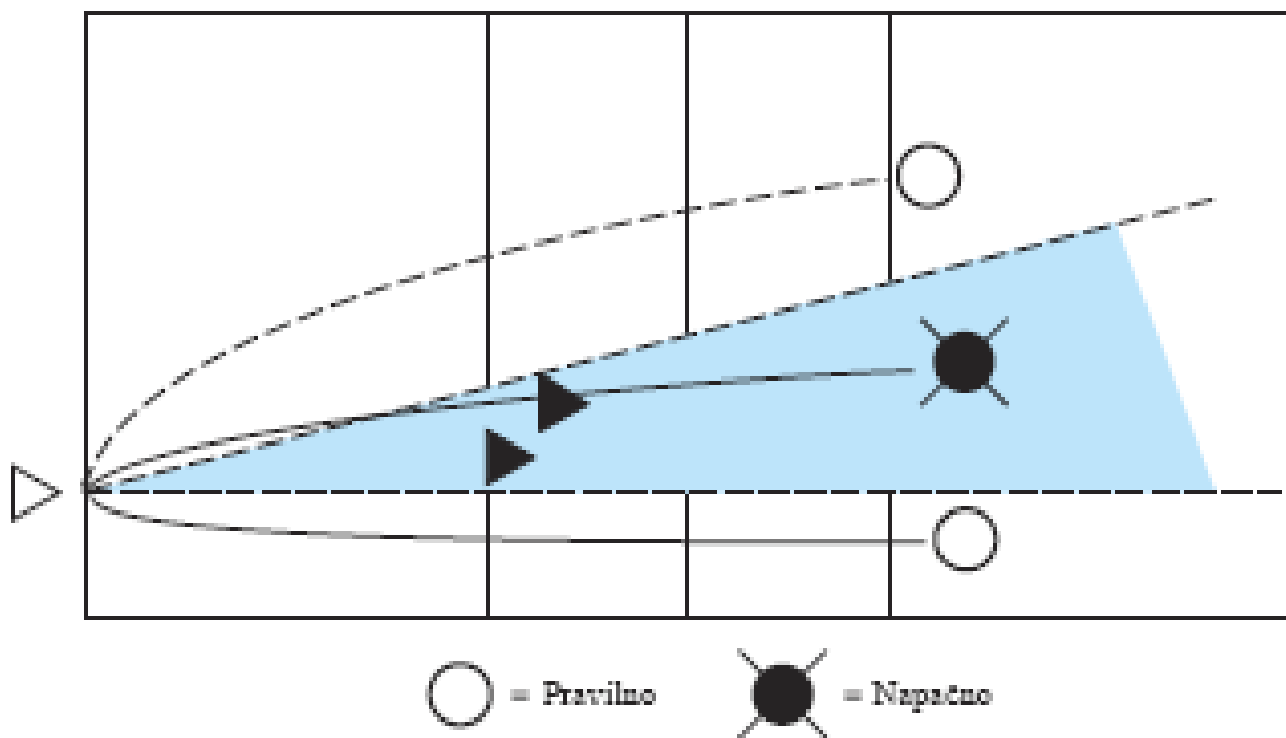
S 5b: ŽOGA PREČKA NAVPIČNO RAVNINO MREŽE PROTI NASPROTNI PROSTI CONI

Pravila: 10.1.2, 10.1.2.2, 24.3.2.7



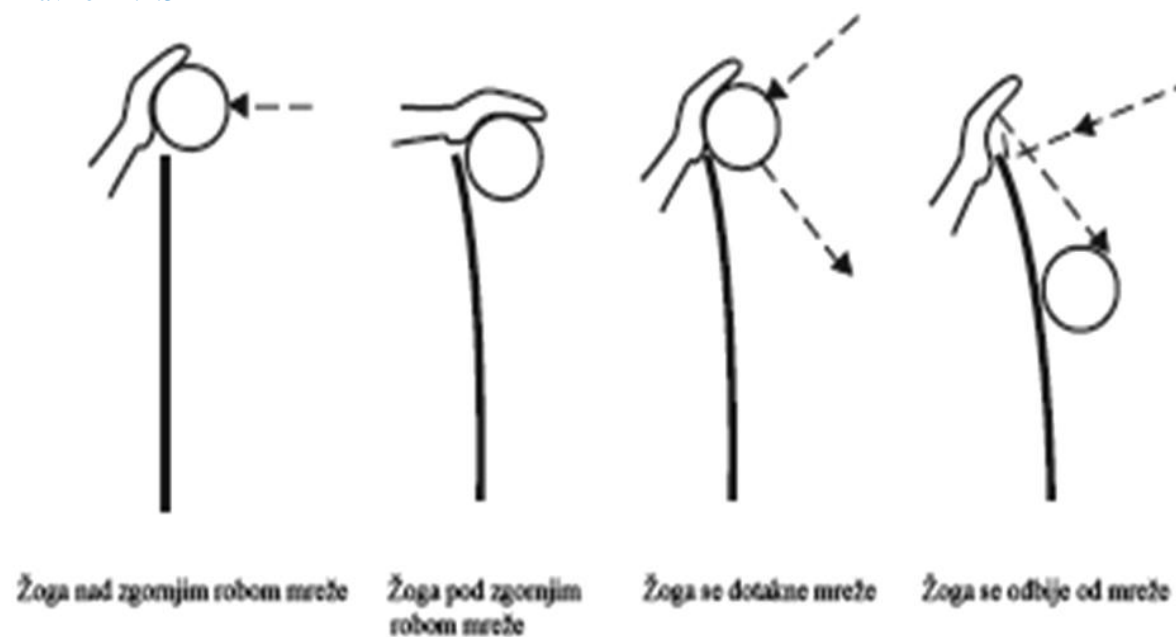
S 6: ZASLON

Pravila: 12.5, 12.5.2, 23.3.2.3a



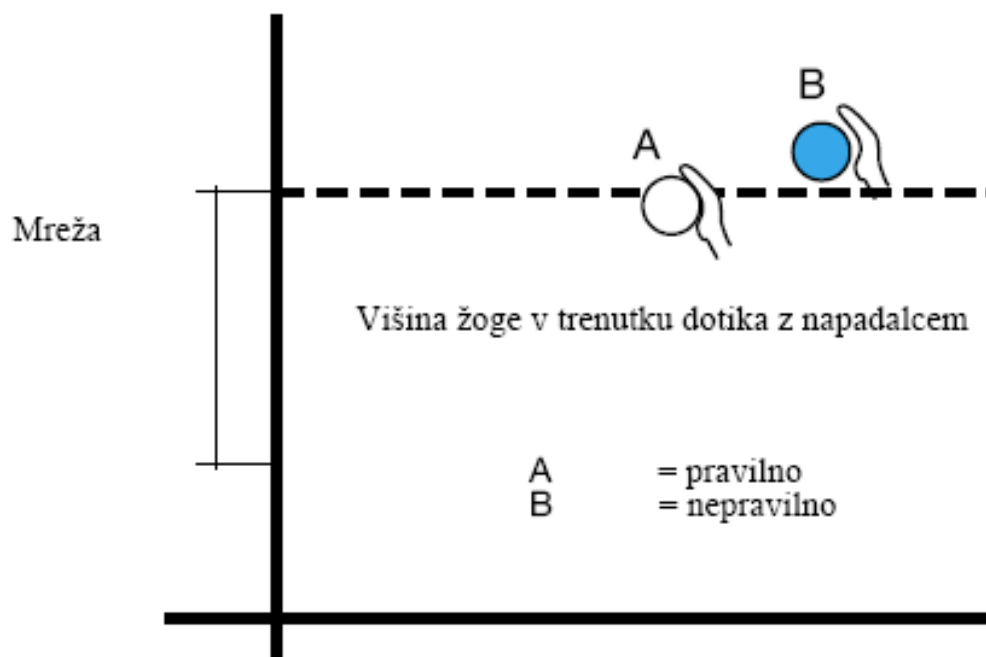
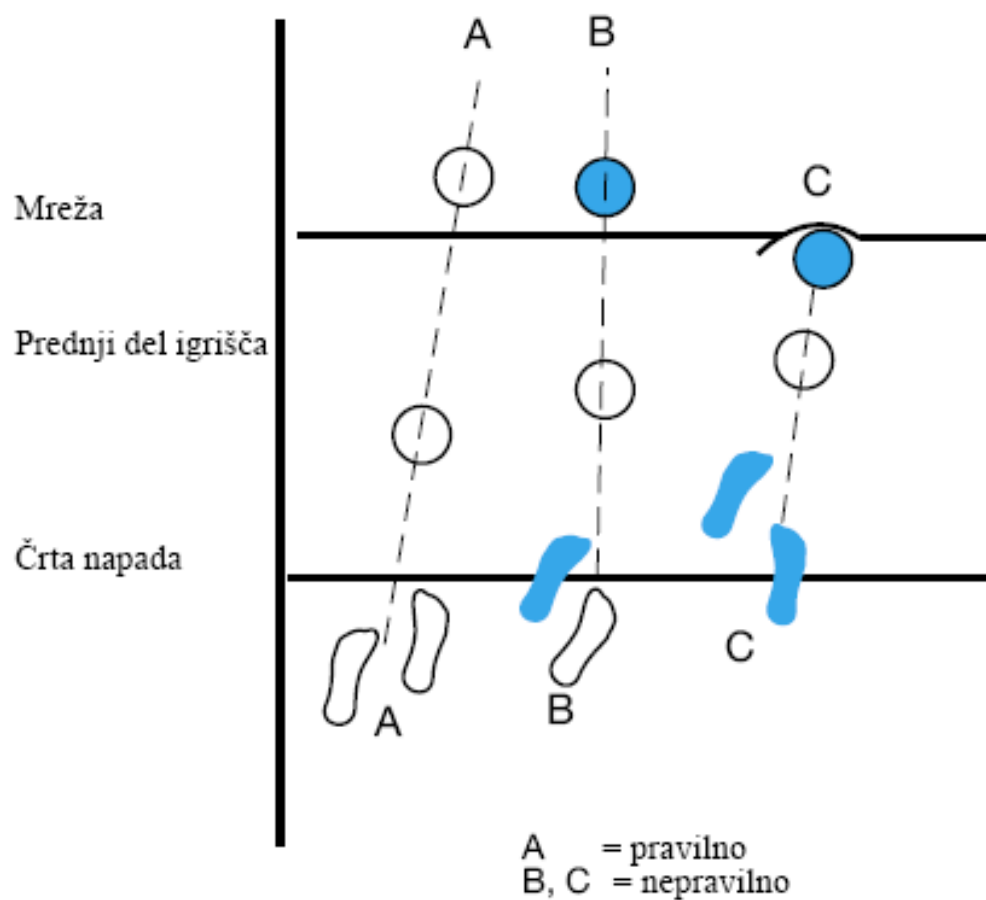
S 7: ZAKLJUČEN BLOK

Pravilo 14.1.3



S 8: NAPAD IGRALCA ZADNJE LINIJE

Pravilo 13.2.2, 13.2.3, 23.3.2.3d, 24.3.2.4



S 9: LESTVICA SANKCIJ

Pravila: 16.2, 21.3, 21.4.2

LESTVICA SANKCIJ ZA NEŠPORTNO VEDENJE

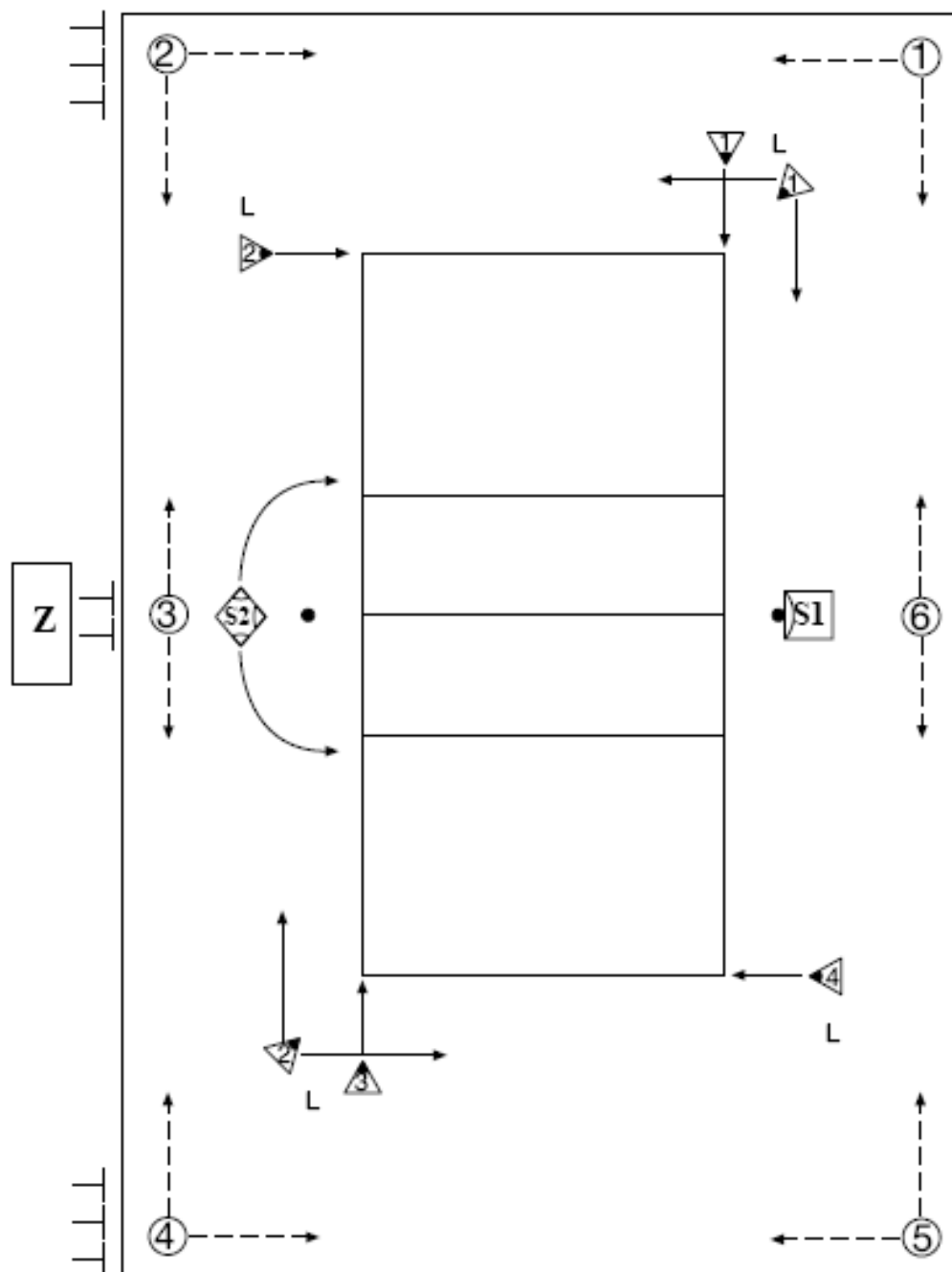
KATEGORIJE	DOGODEK	POVZROČITELJ	SANKCIJA	KARTONI	POSLEDICE
NEOTESANO OBNAŠANJE	Prvič	Katerikoli igralec	Kazen	Rdeč	Točka in servis nasprotni ekipi
	Drugič	Isti igralec	Izključitev	Rdeč + Rumen skupaj	Igralec zapusti igrišče in odide v prostor za izključene igralce in ostane do konca niza
	Tretjič	Isti igralec	Diskvalifik acija	Rdeč + Rumen ločeno	Igralec zapusti tekmovalni / kontrolni prostor do konca tekme.
ŽALJIVO OBNAŠANJE	Prvič	Katerikoli igralec	Izključitev	Rdeč + Rumen skupaj	Igralec zapusti igrišče in odide v prostor za izključene igralce in ostane do konca niza
	Drugič	Isti igralec	Diskvalifik acija	Rdeč + Rumen ločeno	Igralec zapusti tekmovalni / kontrolni prostor do konca tekme.
AGRESIVNOST	Prvič	Katerikoli igralec	Diskvalifik acija	Rdeč + Rumen ločeno	Igralec zapusti tekmovalni / kontrolni prostor do konca tekme.

LESTVICA SANKCIJ ZA ZAVLAČEVANJE

KATEGORIJE	DOGODEK	POVZROČITELJ	SANKCIJA	KARTONI	POSLEDICE
ZAVLAČEVANJE	Prvič	Katerikoli igralec ekipe	Opomin za zavlačeva nje	Sodniški znak št. 25 z rumenim kartonom	Opomin – ni kazni
	Drugič in vsak naslednji	Katerikoli igralec ekipe	Kazen za zavlačeva nje	Sodniški znak št. 25 z rdečim kartonom	Točka in servis nasprotni ekipi

S 10: POLOŽAJ SODNIKOV IN NJIHOVIH POMOČNIKOV

Pravilo 3.3, 23.1, 24.1, 25.1, 26.1, 27.1



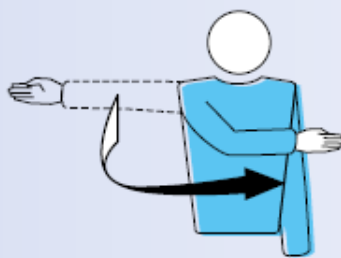
- S1 = Prvi sodnik
- ◊ S2 = Drugi sodnik
- Z = Zapisnikar (ji)
- ▶ = Linijski sodniki (številke 1 - 4 ali 1 - 2)
- ④ = Pobiralci žog (številke 1 - 6)
- = Brisalci poda

S 11: URADNI SODNIŠKI ZNAKI

1 EKIPA, KI SERVIRA NASLEDNJA

Pravila: 12.3, 22.2.1.1

Premakni roko da pokažeš smer servisa

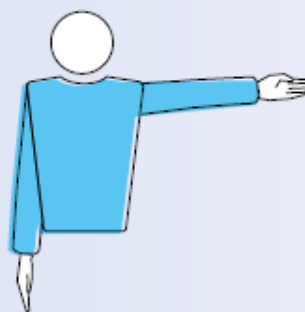


1s

2 EKIPA, KI SERVIRA NASLEDNJA

Pravila: 22.2.3.1, 22.2.3.2, 22.2.3.4

Iztegni roko na stran ekipe, ki servira naslednja

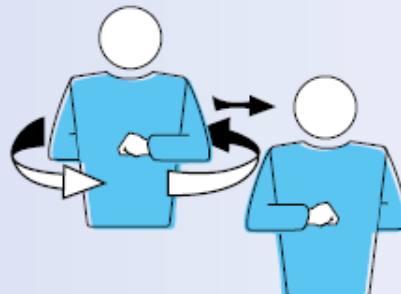


1s 2s

3 ZAMENJAVA POLJA

Pravilo: 18.2

Dvigni podlakti pred in za telesom in zamenjaj roki okoli telesa

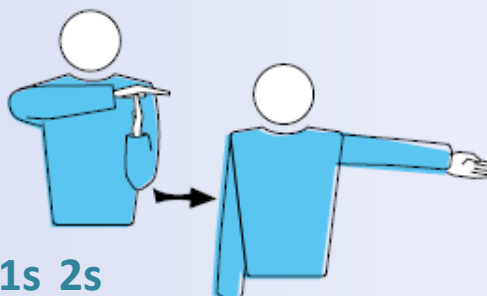


1s

4 TIME OUT (ODMOR)

Pravilo: 15.4.1

Položi dlan ene roke na prste druge roke v navpičnem položaju, (oblika črke T) in nato pokaži ekipo, ki je odmor zahtevala



1s 2s

5 MENJAVA

Pravila: 15.5.1, 15.5.2, 15.8

Krožno gibanje lakti ene roke okoli druge



1s2s

6a NEPRIMERNO OBNAŠANJE-OPOMIN

Pravila: 21.1, 21.64

Pokaži RUMENI KARTON za opomin



1s

6b NEPRIMERNO OBNAŠANJE- KAZEN

Pravila: 21.3.1, 21.6, 23.3.2.2

Pokaži RDEČI KARTON za kazen



1s

7 IZKLJUČITEV

Pravila: 21.3.2, 21.6, 23.3.2.2

Pokaži oba kartona skupaj za izključitev



1s

8 DISKVALIFIKACIJA

Pravila: 21.3.3, 21.6, 23.3.2.2

Rdeči in rumeni karton vsak v svoji roki za diskvalifikacijo



1s

9 KONEC NIZA (ALI TEKME)

Pravila: 6.2, 6.3

Pred prsmi prekržani roki dlani odprte

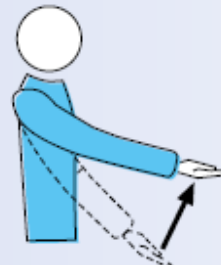


1s 2s

10 ŽOGA NI BILA SPUŠČENA ALI VRŽENA PRI SERVISU

Pravilo: 12.4.1

Dvig iztegnjene roke z dlanjo obrnjeno navzgor



1s

11 ZAKASNITEV SERVISA

Pravilo: 12.4.4

Dvig osemih prstov, ki so razširjeni



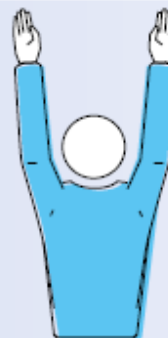
1s

12 NAPAKA BLOKIRANJA IN ZASLON

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

Dvig rok nad glavo z dlanmi
obrnjenimi naprej

1s 2s



13 POSTAVITVENA NAPAKA ALI NAPAKA PRI KROŽENJU IGRALCEV

Pravila: 7.5, 7.7, 23.3.2.3a, 24.3.2.2

Naredi krožno gibanje s kazalcem
ene roke

1s 2s



14 ŽOGA »V IGRISČU«

Pravila: 8.3

Usmeri iztegnjeno roko in dlan proti
tlom

1s 2s



15 ŽOGA »IZ IGRISČA«

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

Dvigni podlakti v navpični položaj z
dlanmi odprtimi in usmerjenimi
proti telesu

1s 2s



16 ULOVLJENA ALI VRŽENA ŽOGA

Pravila: 9.2.2, 9.3.3, 23.3.2.3b

Rahelo dvigni podlakt z dlanjo obrnjeno navzgor



1s

17 DVOJNI DOTIK

Pravila: 9.3.4, 23.3.2.3b

Dvigni dva prsta, ki sta razširjenai



1s

18 ŠTIRJE DOTIKI

Pravila: 9.3.1, 23.3.2.3b

Dvigni štiri prste, ki so razširjeni

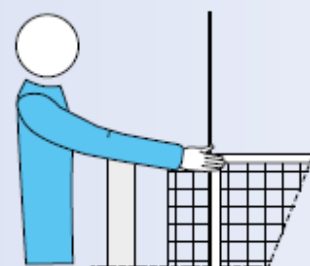


1s 2s

19 DOTIK IGRALC Z MREŽO, ŽOGA NE PRELETI MREŽO

Pravila: 11.4.4, 12.6.2.1

Z ustrezno dlanjo pokažemo ustrezno stran mreže

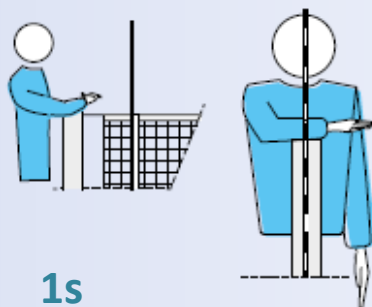


1s 2s

20 SEGANJE PREKO MREŽO

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

Podlaket položi nad mrežo z dlanjo obrnieno navzdol



1s

21 NAPAKA NAPADA

Pravila:

- igralca zadnje vrste, libera ali na nasprotnikov servis 13.3.3, 13.3.4, 13.3.5, 23.3.2.3d, e, 24.3.2.4
- podaje libera s prsti v sprednjem delu ali njenem podaljšku 13.3.6

Gib podlakti navzdol z odprto dlanjo



1s 2s

22 PREHOD V NASPROTNIKOVO IGRIŠČE, ŽOGA PREČKA MREŽO POD MREŽO, SERVER SE PRI IZVEDBI SERVIS DOTAKNE IGRIŠČA (ZADNJE ČRTE), IGRALEC STOPI IZ IGRIŠČA V TRENUTKU SERVISA

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

Pokaži na sredinsko črto ali na drugo ustrezno črto



1s 2s

23 NAPAKA BLOKIRANJA IN ZASLON

Pravila: 6.1.2.2, 17.2, 22.2.3.4

Dvigni oba palca navpično



1s

24 DOTIK Z ŽOGO

Pravila: 23.3.2.3b, 24.2.2

Z dlanjo ene roke podrsa po prstih druge roke, dvignjene navpično

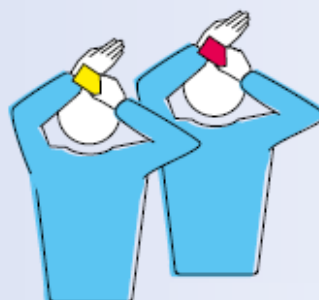


1s 2s

25 OPOMIN ZA ZAVLAČEVANJE/ KAZEN ZA ZAVLAČEVANJE

Pravila: 15.11.3, 16.2.2, 16.2.3, 23.3.2.2

Z rumenim (opomin) ali z rdečim (kazen) kartonom si pokrij zapestje



1s



S 12: ZNAKI LINIJSKIH SODNIKOV

1 ŽOGA »V IGRIŠČU«

Pravila: 8.3, 27.2.1.1

Pokaži z zastavico proti tlom



2 ŽOGA »IZ IGRIŠČA«

Pravila: 8.4.1, 27.2.1.1

Dvigni zastavico navpično



3 DOTIK Z ŽOGO

Pravilo: 27.2.1.2

Dvigni zastavico in se je dotakni z dlanjo druge roke



4 NAPAKA PRI PREČKANJU ŽOGE, DOTIK Z ZUNANJIM

Pravila: 8.4.2, 8.4.3, 8.4.4, 12.4.3, 27.2.1.3, 27.2.1.4, 27.2.1.6, 27.2.1.7
Zamahni z zastavico nad glavo in s kazanjem pokaži na anteno ali ustrezno črto



5 NEMOGOČA PRESOJA

Dvigni in prekrižaj obe roki pred seboj na prsih



L



The background image shows two volleyball referees in dark blue uniforms with white collars. The referee on the left is seen from the back, with his arms raised in a signaling gesture. The referee on the right is facing forward, also with his arms raised. Both uniforms feature the 'MIKASA' logo on the chest and the 'FIVB' logo on the right chest. The scene is set on a volleyball court, with a net and other court equipment visible in the background. The entire image has a blue color overlay.

DEL 3 DEFINICIJE

TEKMOVALNI / KONTROLNI PROSTOR

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

DELI NA IGRALNEM PODROČJU

Na igralnem področju (t.j. igrišče in prosta cona) so deli s posebnim namenom (tudi omejitvami) določenimi v Pravilih. Sem spadajo: sprednji del igrišča, zadnji del igrišča, prostor za servis, prostor za menjave, prostor za nadomestitev libera, prostor za gibanje trenerja in prosta cona.

PODROČJE S POSEBNIM NAMENOM

S Pravili določena področja s posebnim namenom izven proste cone sta **prostor za ogrevanje in kazenski prostor**.

PROSTOR POD MREŽO

Prostor pod mrežo je omejen na vrhu s spodnjim robom mreže in vrvjo, s katero je mreža pritrjena na stebra, na straneh s stebrom in spodaj z igralno površino.

PROSTOR ZA PRELET ŽOGE

Prostor za prelet žoge je omejen:

- z zgornjim robom mreže,
- z antenama in njunima namišljenima podaljškoma,
- s stebrom.

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

ZUNANJI PROSTOR

Zunanji prostor je vertikalni prostor ob mreži izven prostora za prečkanje žoge in prostora pod mrežo.

PROSTOR ZA MENJAVE

To je prostor v prosti coni, kjer se izvede menjava.

RAZEN PO DOGOVORU S FIVB

Dogovor s katerim se v posebnih primerih dovoli odstopanje od standardov in predpisov o opremi in objektih z namenom promocije odbojke ali testiranja novih pogojev.

STANDARDI FIVB

Tehnične specifikacije ali omejitve predpisane s strani FIVB za proizvajalce opreme.

KAZENSKI PROSTOR

Na vsaki polovici tekmovalnega / kontrolnega prostora se izven proste cone, za podaljškoma zadnje črte igrišča, nahaja kazenski prostor, ki mora biti postavljen najmanj 1,5 metra za klopjo rezervnih igralce.

NAPAKA

- a) Akcija v igri v nasprotju s pravili.
- b) Kakršnakoli akcija (razen akcije v igri) v nasprotju s pravili.

POIGRAVANJE (Dribling)

Poigravanje pomeni kratko odbijanje žoge (običajno pri pripravi za servis). Med drugim pomeni tudi metanje žoge iz roke v roko.

TEHNIČNI ODMOR

Ta poseben obvezen tehnični odmor je poleg odmora (time-out) namenjen, da se z analizo igre promovira odbojka in za dodaten čas oglaševanja. Tehnični odmor (TTO) je obvezen na svetovnih in uradnih tekmovanjih FIVB.

POBIRALCI ŽOG

Pobiralci žog skrbijo za visok ritem igre, kar omogočijo s hitro podajo žog igralcu, ki bo naslednji serviral.

OSVOJITEV TOČKE

Sistem, kjer ekipa osvoji točko z osvojeno igro (relly point system)

ODMOR MED NIZI

Odmor med nizi je čas med nizoma. Menjava polja v petem (odločilnem) nizu pri 8. doseženi točki se ne šteje med te odmore.

PONOVNO IMENOVANJE LIBERA

Postopek ko vlogo libera, ki ne more nadaljevati igre ali je s strani trenerja razglašen za nezmožnega za nadaljevanje igre, prevzeme katerikoli drugi igralec (razen igralec, katerega je libero menjal), ki ni v igrišču v trenutku imenovanja novega libera.

NADOMESTITEV

Postopek, ko igralec zadnje vrste zapusti igrišče in katerikoli libero (če jih je več kot eden) zavzame njegovo mesto. To vključuje tudi nadomestitev liberov. Nadomeščen igralec lahko nato nadomesti kateregakoli libera. Med dvema nadomestitvama libera z igralcem ali med dvema liberoma mora biti zaključena akcija.

MOTNJE

Kakršnakoli akcija, ki ustvarja prednost pred nasprotno ekipo ali akcija, ki ovira nasprotno ekipo pri igranju z žogo.

ZUNANJI PREDMET

Predmet ali oseba, izven igrišča ali blizu mejam proste cone, ki predstavlja oviro pri letu žoge. Na primer: stropna osvetlitev, sodniški stolp, TV oprema, zapisnikarska miza in stebri mreže. Antena ni zunanji predmet, saj se le ta smatra kot del mreže.

MENJAVA

Postopek, ko na mesto igralca na igrišču vstopi drugi igralec.



FIVB[™]

FÉDÉRATION INTERNATIONALE
DE VOLLEYBALL

