

**OFICIALIOS TINKLINIO TAISYKLĖS
PATVIRTINTOS FIVB**

T U R I N Y S

**ŽAIDIMO CHARAKTERISTIKA
TAISYKLIŲ IR TEISĖJAVIMO FILOSOFIJA**

**I DALIS
ŽAIDIMAS**

1 SKYRIUS

Žaidimo įrenginiai ir įrengimai

1. Žaidybinė aikštelė (1 ir 2 pav.)

- 1.1. Išmatavimai
- 1.2. Aikštelės paviršius
- 1.3. Aikštelės linijos
- 1.4. Zonos ir aikštelės
- 1.5. Oro temperatūra
- 1.6. Apšvietimas

2. Tinklas ir stovai (3 pav.)

- 2.1. Tinklo aukštis
- 2.2. Struktūra
- 2.3. Ribojančios juostos
- 2.4. Antenos
- 2.5. Stovai
- 2.6. Papildomi įrengimai

3. Kamuoliai

- 3.1. Standartai
- 3.2. Kamuolių vienasrūšiškumas
- 3.3. Trijų kamuolių sistema

2 SKYRIUS

Dalyviai

4. Komandos

- 4.1. Komandos sudėtis
- 4.2. Komandos išsidėstymas
- 4.3. Apranga
- 4.4. Aprangos keitimas
- 4.5. Draudžiami daiktai

- 5. Komandos vadovai**
 - 5.1. Kapitonas
 - 5.2. Treneris
 - 5.3. Trenerio padėjėjas

3 SKYRIUS

Žaidimo formatas

- 6. Taško, seto ir rungtynių laimėjimas**
 - 6.1. Taško laimėjimas
 - 6.2. Seto laimėjimas
 - 6.3. Rungtynių laimėjimas
 - 6.4. Neatvykimas ir nepilnos sudėties komanda
- 7. Žaidimo struktūra**
 - 7.1. Burtų traukimas
 - 7.2. Pramankšta
 - 7.3. Komandos sustojimas
 - 7.4. Pozicijos
 - 7.5. Sustojimo klaidos
 - 7.6. Perėjimas (rotacija)
 - 7.7. Perėjimo (rotacijos) klaidos

4 SKYRIUS

Žaidybiniai veiksmai

- 8. Žaidimo padėtys**
 - 8.1. "Kamuolys žaidime"
 - 8.2. "Kamuolys ne žaidime"
 - 8.3. Kamuolys aikštelėje
 - 8.4. Kamuolys "už"
- 9. Kamuolio lietimas**
 - 9.1. Komandinis kamuolio lietimas
 - 9.2. Lietimų charakteristikos
 - 9.3. Klaidos liečiant kamuolį
- 10. Kamuolys prie tinklo**
 - 10.1. Kamuolio skriejimas virš tinklo
 - 10.2. Tinklo lietimas kamuoliu
 - 10.3. Kamuolys tinkle
- 11. Žaidėjas, esantis prie tinklo**
 - 11.1. Rankų pernešimas virš tinklo
 - 11.2. Žaidėjo kūno pernešimas po tinklu
 - 11.3. Tinklo lietimas
 - 11.4. Žaidėjo, esančio prie tinklo, klaidos

12. Padavimas

- 12.1. Pirmasis padavimas sete
- 12.2. Žaidėjų perėjimo tvarka paduodant kamuolį
- 12.3. Leidimas paduoti kamuolį
- 12.4. Kamuolio padavimas
- 12.5. Padavimo uždanga
- 12.6. Klaidos, daromos padavimo metu
- 12.7. Klaidos po padavimo ir sustojimo klaidos

13. Puolamasis smūgis

- 13.1. Puolamasis smūgis
- 13.2. Puolamojo smūgio apribojimai
- 13.3. Klaidos, atliekant puolamąjį smūgį

14. Užtvara

- 14.1. Užtvara
- 14.2. Kamuolio lietimasis statant užtvaramą
- 14.3. Užtvara varžovo erdvėje
- 14.4. Užtvara ir komandinis kamuolio lietimasis
- 14.5. Užtvara padavimo metu
- 14.6. Klaidos, atliekant užtvaramą

5 SKYRIUS

Pertraukos ir žaidimo vilkinimas

15. Taisyklių numatytos pertraukos

- 15.1. Pertraukų skaičius
- 15.2. Prašymas suteikti taisyklių numatytas pertraukas
- 15.3. Pertraukų nuoseklumas
- 15.4. Poilsio pertraukos ir techninės pertraukos
- 15.5. Žaidėjų keitimas
- 15.6. Žaidėjų keitimo limitavimas
- 15.7. Išimtiniai žaidėjų keitimai
- 15.8. Keitimai žaidėjų pašalinimo ar diskvalifikacijos atveju
- 15.9. Neteisėtas keitimas
- 15.10. Žaidėjų keitimo procedūra
- 15.11. Nepagrįsti prašymai

16. Žaidimo vilkinimas

- 16.1. Žaidimo vilkinimo būdai
- 16.2. Nuobaudos už žaidimo vilkinimą

17. Išimtinės žaidimo pertraukos

- 17.1. Traumos
- 17.2. Išorinės kliūtys
- 17.3. Ilgalaikės pertraukos

18. Pertraukos tarp setų ir pasikeitimas aikštelėmis

- 18.1. Pertraukos tarp setų
- 18.2. Pasikeitimas aikštelėmis

6 SKYRIUS **Libero žaidėjas**

19. Libero žaidėjas

- 19.1. Libero žaidėjo paskyrimas
- 19.2. Apranga
- 19.3. Libero žaidėjo veiksmai

7 SKYRIUS **Dalyvių elgesys**

20. Elgesio reikalavimai

- 20.1. Sportiškas elgesys
- 20.2. Garbingas žaidimas

21. Netinkamas elgesys ir nuobaudos už jį

- 21.1. Netinkamas elgesys
- 21.2. Netinkamo elgesio klasifikavimas
- 21.3. Nuobaudų skalė
- 21.4. Sankcijų taikymas
- 21.5. Netinkamas elgesys iki ir tarp setų
- 21.6. Sankcijų kortelės

II DALIS **TEISĖJAI, JŲ PAREIGOS IR OFICIALŪS GESTAI**

8 SKYRIUS **Teisėjai**

22. Teisėjų brigada ir procedūros

- 22.1. Sudėtis
- 22.2. Procedūros

23. Pirmas teisėjas

- 23.1. Buvimo vieta
- 23.2. Įgaliojimai
- 23.3. Pareigos

24. Antrasis teisėjas

- 24.1. Buvimo vieta
- 24.2. Įgaliojimai
- 24.3. Pareigos

25. Teisėjas - sekretorius

- 25.1. Buvimo vieta
- 25.2. Pareigos

26. Teisējo – sekretoriaus padējējas

26.1. Buvimo vieta

26.2. Pareigos

27. Liniju teisėjai

27.1. Buvimo vieta

27.2. Pareigos

28. Oficialūs teisėjų gestai

28.1. Teisėjų gestai (11 pav.)

28.2. Linijų teisėjų signalai vėliavėlėmis (12 pav.)

**III DALIS
DIAGRAMOS**

ŽAIDIMO CHARAKTERISTIKA

Tinklinis - sporto šaka, kur dvi komandos žaidžia aikštelėje padalintoje tinklu į dvi lygias dalis. Yra įvairių žaidimo variantų, pritaikytų specifinėms sąlygoms, siekiant universalumo ir prieinamumo kiekvienam.

Žaidimo tikslas - nukreipti kamuolį virš tinklo, kad jis nukristų varžovo aikštelėje ir neleisti kamuoliui nukristi savo aikštelėje. Komanda turi teisę triskart paliesti kamuolį, kad galėtų grąžinti jį į varžovo aikštelę (neskaitant užtvaros lietim).

Kamuolys į žaidimą įvedamas padavimu: paduodantis žaidėjas smūgiuodamas pasiunčia jį virš tinklo į varžovo aikštelę. Su kamuoliu žaidžiama tol, kol jis nepaliečia aikštelės, neišeina už aikštelės ribų arba komanda nepajėgia jo grąžinti į varžovo aikštelę pagal taisykles.

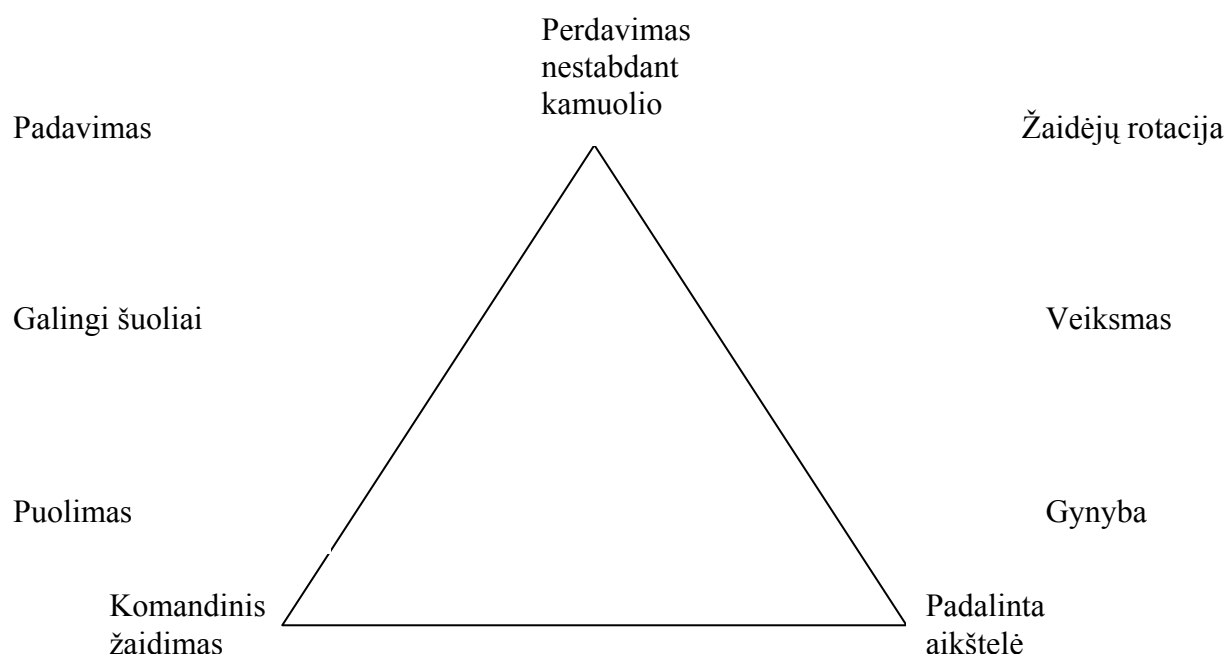
Žaidžiant tinklinį, komanda, laimėjusi kamuolio išžaidimą, laimi tašką. Priimančioji komanda, laimėjusi kamuolio išžaidimą, laimi tašką ir gauna teisę paduoti kamuolį, o jos žaidėjai pereina iš vienos pozicijos (zonos) į kitą laikrodžio rodyklės kryptimi.

TINKLINIO TAISYKLĖS 2005-2008

Taisyklių ir teisėjavimo filosofija

Įvadas

Tinklinis yra viena sėkmingiausių ir populiariausių rungtyniavimo ir poilsio sporto šakų pasaulyje. Jis greitas, įdomus, o vykstantis veiksmas staigus ir uždegantis. Tinklinis susideda iš kelių pagrindinių elementų, kurių glaudi sąveika suteikia jam unikalumo kitų sporto žaidimų su kamuolių atžvilgiu:



Pastaraisiais metais FIVB darė didelius žingsnius adaptuodama žaidimą prie šiuolaikinės auditorijos. Šio teksto tikslas yra padėti plačiajai tinklinio visuomenei – žaidėjams, teisėjams, žiūrovams ar komentatoriams geriau suvokti taisykles dėl šių priežasčių:

- taisyklių supratimas leis geriau žaisti – treneriai galės paruošti geresnę komandos struktūrą ir taktiką, leidžiančią žaidėjams pilnai atskleisti savo sugebėjimus;
- taisyklių supratimas leis teisėjams priimti tinkamus sprendimus.

Šis įvadas pirmiausia skirtas tinkliniui kaip varžybinei sporto šakai, o tik po to nustatomi svarbiausi kokybiniai reikalavimai sėkmingam teisėjavimui.

Tinklinis – rungtyniavimui skirtas sportas

Varžybų metu atsiskleidžia paslėptos jėgos. Jos leidžia pademonstruoti geriausius sugebėjimus, dvasią, kūrybiškumą ir estetiką. Taisyklės apibrėžia žaidimą ir leidžia šioms ypatybėms išryškėti. Su tam tikromis išimtimis, tinklinis leidžia **visiems**

žaidėjams žaisti prie tinklo (puolant) ir aikštelės gale (gynyboje ar paduodant padavimą).

Viljamas Morganas, žaidimo sukūrėjas, vis dar atpažintų šį sportą, kadangi tinklinis nuo pat sukūrimo išsaugojo neabejotiną savitumą ir esminius elementus. Kai kurie iš jų yra būdingi ir kitoms tinklo/ kamuolio/ raketės sporto rūšims:

- padavimas;
- žaidėjų rotacija laimėjus padavimą;
- puolimas;
- gynyba.

Tinklinis tuo pačiu yra unikalus tarp žaidimų, dėl reikalavimo, kad kamuolys žaidime pastoviai skristų – „skraidantis kamuolys“– ir dėl apriboto komandos tarpusavio perdavimų skaičiaus, prieš gražinant kamuolį varžovams.

Specialaus gynybos žaidėjo Libero įvedimas davė žaidimui naują postūmį pirmyn, prailginant kamuolio išžaidimo laiką, padarė jį daugiafaziu. Padavimo taisyklės modifikavimas pakeitė padavimo veiksmo prasmę nuo paprastos kamuolio įvedimo į žaidimą priemonės į puolamąjį ginklą.

Rotacijos koncepcija privaloma visiems sustojimo žaidėjams. Žaidėjų pozicijos taisyklė suteikia galimybę komandoms įgauti lankstumo ir leidžia kūrybiškai plėtoti žaidimo taktiką.

Varžovai naudoja šią struktūrą kovoje, pasitelkdami techniką, taktiką ir sugebėjimus. Ši struktūra taip pat leidžia žaidėjams laisvai reikšti savo jausmus, siekiant uždegti sirgalius ir žiūrovus.

Dėl to tinklinio įvaizdis pastoviai gerėja.

Kadangi žaidimas plėtojasi, nėra abejonų, kad jis keisis – taps dar geresnis, stipresnis ir greitesnis.

Teisėjas šioje struktūroje

Gero teisėjo esmė glūdi nešališkumo ir nuoseklumo koncepcijoje:

- **būti** nešališku kiekvienam dalyviui;
- **demonstruoti** nešališkumą žiūrovams.

Tai reikalauja didžiulio pasitikėjimo elemento – teisėju turi būti pasitikima, kad žaidėjai būtų patenkinti:

- teisėjo tikslumu sprendimuose;
- suprantamu taisyklių taikymu;
- efektyviu rungtynių organizavimu;
- vadovavimu rungtynių eigai nuo pradžios iki pabaigos;
- tinkamu auklėjimu – pritaikant taisykles bausti už netinkamą arba įspėti už nemandagų elgesį;
- žaidimo skatinimu – t.y. leisti sublizgėti žaidime efektingiems elementams ir geriausiems žaidėjams leisti daryti tai ką jie daro geriausiai: džiuginti žiūrovus.

Galiausiai, galima pasakyti, jog geras teisėjas naudos taisykles taip, kad patenkintu visų varžybose dalyvaujančių poreikius.

Tie, kurie perskaitė iki šios vietos, turėtų žiūrėti į Taisykles kaip į šiuolaikišką traktavimą vis tobulėjančio puikaus žaidimo, bet reikia suprasti šių kelių paragrafų esmę, kokią reikšmę jie turi kiekvienam, esančiam savo pozicijoje sporte.

Dalyvauk

Išlaikyk kamuolį skraidantį

1 SKYRIUS

ŽAIDIMAS

ŽAIDIMO ĮRENGINIAI IR ĮRENGIMAI

1. ŽAIDYBINĖ AIKŠTELĖ (1a, 1b ir 2 pav.; žr. 1.1)

Žaidybinis laukas susideda iš aikštelės ir laisvos zonos. Jis yra stačiakampio formos ir simetriškas.

1.1. Išmatavimai (2 pav.)

Žaidybinė aikštelė yra stačiakampio formos, 18 m ilgio ir 9 m pločio, simetriškai apsupta stačiakampės ne mažesnės kaip 3 m pločio laisvosios zonos.

Laisvoji žaidybinė erdvė yra erdvė virš žaidybinio lauko, kurioje nėra jokių konstrukcijų. Laisvoji žaidybinė erdvė turi būti ne mažiau kaip 7 m nuo aikštelės paviršiaus.

Rengiant FIVB Pasaulio ir oficialiąsias varžybas, laisvosios zonos plotis turi būti ne mažiau kaip 5 m nuo šoninių linijų ir ne mažiau kaip 8 m nuo galinių linijų. Laisvosios žaidybinės erdvės aukštis nuo aikštelės paviršiaus - ne mažiau kaip 12,5 m.

1.2. Aikštelės paviršius

1.2.1. Aikštelės paviršius turi būti lygus, horizontalus ir vienodas.

Aikštelės paviršius turi garantuoti, jog bus išvengta traumų.

Draudžiama žaisti aikštelėje, kurios paviršius nelygus ar slidus.

Rengiant FIVB Pasaulio Čempionatus, leidžiama tik medinė arba sintetinė danga. Bet kurią dangą iš anksto turi aprobuoti FIVB.

1.2.2. Uždarose patalpose aikštelė turi būti šviesios spalvos (žr. 1.1, 1.3).

Per oficialias tarptautines varžybas linijos turi būti baltos, o aikštelės spalva skirtis nuo laisvosios zonos spalvos.

1.2.3. Atvirose aikštelėse galimas nuolydis vandeniui nutekėti 5 mm vienam metrui. Draudžiama gaminti linijas iš kietų medžiagų. (žr. 1.3)

1.3. Aikštelės linijos (2 pav.)

1.3.1. Visų linijų plotis - 5 cm. Jos turi būti šviesios spalvos ir skirtis nuo aikštelės ir visų kitų linijų spalvos (žr. 1.2.2).

1.3.2. *Ribojančios linijos*

Aikštelę riboja dvi šoninės linijos ir dvi galinės linijos.
Abi šoninės, ir galinės linijos priklauso žaidimo aikštelės plotui (žr. 1.1).

1.3.3. Vidurio linija

Vidurio linijos ašis skiria žaidimo aikštelę į dvi lygias 9x9 m dalis; šios linijos plotis priklauso abiem aikštelės dalims vienodai. Ši linija eina po tinklu nuo vienos šoninės linijos iki kitos (2 pav.).

1.3.4. Puolimo linija

Kiekvienoje aikštelėje puolimo linija, kurios pabaiga yra 3 metrai nuo vidurio linijos ašies, pažymi kiekvienos aikštelės priekinę (puolimo) zoną. (žr. 1.3.3, 1.4.1)

FIVB Pasaulio ir kitoms oficialioms varžyboms puolimo linija nuo šoninių aikštelės linijų yra pratęsiama punktyrine linija, susidedančia iš penkių 15 cm ilgio ir 5 cm pločio linijų, nupieštų kas 20 cm viena nuo kitos, kurios bendras ilgis yra 1,75 m (2 pav.).

1.4. Zonos ir aikštelės (1b, 2 pav.)

1.4.1. Priekinė (puolimo) zona

Kiekvienoje aikštelės pusėje yra priekinė (puolimo) zona, ribojama vidurio linijos ašies ir puolimo linijos (įskaitant puolimo linijos plotį) (žr. 1.3.3, 1.3.4).

Puolimo zona tęsiasi neapibrėžtą nuotolį nuo šoninių linijų iki laisvosios zonos pabaigos (žr. 1.1, 1.3.2).

1.4.2. Padavimo zona

Padavimo zona - 9 m pločio laukas už kiekvienos aikštelės galinių linijų (galinės linijos neįeina).

Iš šonų ją riboja dvi trumpos po 15 cm ilgio linijos, nubrėžtos 20 cm atstumu nuo galinės linijos statmenai su ja, kaip šoninių linijų pratęsimai. Abi linijos priklauso padavimo zonai (žr. 1.3.2; 1b pav.).

Gilyn padavimo zona tęsiasi iki laisvosios zonos pabaigos (žr. 1.1).

1.4.3. Keitimo zona

Keitimo zoną riboja abiejų puolimo linijų punktyriniai pratęsimai ir ji tęsiasi iki teisėjo sekretoriaus staliuko (žr. 1.3.4; 1b pav.).

1.4.4. Pramankštos zona

FIVB Pasaulio Čempionatuose ir kitose oficialiose varžybose maždaug 3x3 m pramankštos zonos yra išdėstytos kampuose už laisvosios zonos, abiejų atsarginių žaidėjų suoliukų pusėje (1a, 1b pav.).

1.4.5. Nuobaudų aikštelė

Nuobaudų aikštelės yra maždaug 1x1 m dydžio, aprūpintos po 2 kėdes ir įrengiamos už įsivaizduojamo galinių linijų pratęsimo. Jos gali būti apibrėžtos 5 cm pločio raudonomis linijomis (1a, 1b pav.).

1.5. Oro temperatūra

Minimali oro temperatūra neturi būti žemesnė kaip 10°C (50F).

Rengiant FIVB Pasaulio ir kitas oficialias varžybas, maksimali oro temperatūra salėse neturi būti aukštesnė kaip 25°C (77F), o minimali - ne žemesnė kaip 16°C (61 F).

1.6. Apšvietimas

Per FIVB Pasaulio ir kitas oficialias varžybas aikštelėje apšvietimas turi būti nuo 1000 iki 1500 liuksų, matuojant 1 m aukštyje nuo žaidybinės aikštelės paviršiaus (žr. 1.).

2. TINKLAS IR STOVAI (3 pav.)

2.1. Tinklo aukštis

2.1.1. Virš aikštelės centrinės linijos ašies vertikaliai įtemptas tinklas, kurio aukštis vyrų komandoms - 2,43 m, moterų komandoms - 2,24 m (žr.1.3.3.).

2.1.2. Tinklo aukštis matuojamas žaidimo aikštelės viduryje. Tinklo galuose (virš šoninių linijų) aukštis turi būti vienodas ir neviršyti oficialaus aukščio daugiau kaip 2 cm (žr.1.1, 1.3.2, 2.1.1).

2.2. Struktūra

Tinklas yra 1 m pločio ir 9,50-10,0 m ilgio (25-50 cm nutolęs nuo ribojančių juostų kiekvienoje pusėje), sudarytas iš 10 cm kvadratinės juodos spalvos akutės (3 pav.)

Viršutinis tinklo kraštas apsiuvas 7 cm pločio dvigubos baltos specialios medžiagos juosta. Kiekvienas juostos galas turi po skylę, pro kurią įverinama virvutė, tvirtinanti juostą prie stulpų taip, kad juostos viršus būtų įtemptas.

Juostos viduryje yra lankstus įveriamas lynas, kuriuo tinklas tvirtinamas prie stovų ir garantuoja tinklo viršutinio krašto įtempimą.

Tinklo apačioje yra dar viena horizontali, tokia pat kaip viršutinė, tik 5 cm pločio juosta, per kurią perverinama virvė tvirtinanti tinklą prie stovų ir įtemptanti apatinę tinklo dalį.

2.3. Ribojančios juostos

Virš kiekvienos šoninės aikštelės linijos, vertikaliai ant tinklo tvirtinamos dvi baltos 5 cm pločio ir 1 m ilgio juostos (žr.1.3.2, 3 pav.).

Abi juostos laikomos tinklo žaidybine dalimi.

2.4. Antenos

Antena yra lankstus 1,8 m ilgio ir 10 mm skersmens strypas, pagamintas iš stiklo pluošto arba panašios medžiagos.

Dvi antenos tvirtinamos priešingose tinklo pusėse išilgai ribojančių juostų išorinio krašto (žr. 2.3, 3 pav.).

Kiekviena antena iškilusi 80 cm virš tinklo ir nudažyta kontrastinių spalvų, besikeičiančių kas 10 cm, juostomis, pageidautina raudona ir balta.

Antenos yra tinklo dalis ir riboja žaidybinę erdvę iš šonų (žr. 10.1.1, 3 ir 5 pav.).

2.5. Stovai

2.5.1. Stovai turi būti tvirtinami 0,5-1,0 m nuo kiekvienos šoninės linijos (3 pav.). Jie yra 2,55 m aukščio ir pageidautina turintys galimybę reguliuoti aukštį.

Per FIVB Pasaulio ir kitose oficialiose varžybose stovai t.b. tvirtinami 1.0 m nuo kiekvienos šoninės linijos.

2.5.2. Stovai turi būti apvalūs ir lygūs, prie grindų tvirtinami be lynų. Neturi būti jokių pavojingų ar trukdančių įtaisų.

2.6. Papildomi įrengimai

Visus papildomus įrengimus numato FIVB normatyvai.

3. Kamuoliai

3.1. Standartai

Kamuolys turi būti apskritas, minkštos natūralios ar sintetinės odos, vidinė kamera guminė ar iš panašios medžiagos.

Spalva gali būti vienaspalvė ir šviesi arba kelių spalvų kombinacija.

Oficialiose varžybose naudojamų kamuolių odos medžiagos ir spalvų kombinacija turi FIVB standartams.

Apimtis turi būti 65-67 cm ir svoris turi būti 260-280 g.

Vidinis slėgis turi būti 0,30 - 0,325 kg/cm² (nuo 4.26 iki 4.61 psi) (294,3 - 318,82 mbar arba hPa)

3.2. Kamuolių vienarūšiškumas

Visi kamuoliai, kuriais žaidžiama per rungtynes, turi būti vienodos apimties, svorio, slėgio, tipo ir pan. (žr. 3.1).

Per FIVB Pasaulio Čempionatus, taip pat per Nacionalinius arba Lygos čempionatus, turi būti naudojami FIVB patvirtinti kamuoliai, jeigu kitaip nenuspręs FIVB.

3.3. Trijų kamuolių sistema

Per FIVB Pasaulio Čempionatus ir oficialias varžybas turi būti naudojama trijų kamuolių sistema. Šiuo atveju yra šeši kamuolių padavinėtojai: po vieną žaidimo aikštelės kampuose ir po vieną už kiekvieno teisėjo (10 pav.).

2 SKYRIUS

D A L Y V I A I

4. Komandos

4.1. Komandos sudėtis

4.1.1. Komandą sudaro ne daugiau kaip 12 žaidėjų, vienas vyr. treneris, vienas jo padėjėjas, vienas treneris ir vienas gydytojas (žr. 5.2, 5.3).

Per FIVB Pasaulio Čempionatus gydytojas turi būti iš anksto akredituotas FIVB.

4.1.2. Vienas iš žaidėjų, kitas nei Libero, yra komandos kapitonas, kuris nurodomas rungtynių protokole (žr. 5.1, 19.1.3).

4.1.3. Teisę įžengti į aikštelę ir rungtyniauti turi tik tie žaidėjai, kurių pavardės įrašytos rungtynių protokole. Komandos kapitonui ir treneriui pasirašius rungtynių protokolą, keisti komandos sudėties neleidžiama (žr. 1, 5.1.1, 5.2.2).

4.2. Komandos išsidėstymas

4.2.1. Atsarginiai žaidėjai turi sėdėti ant suoliuko arba būti savo aikštelės pusės pramankštos zonoje. Treneris ir kiti komandos dalyviai taip pat turi sėdėti ant atsarginių žaidėjų suolelio, nors gali laikinai jį palikti (žr. 1.4.4, 5.2.3, 7.3.3).

Komandos atsarginių žaidėjų suolelis yra už laisvosios zonos ribų šalia teisėjo-sekretoriaus staliuko (1a ir 1b pav.).

4.2.2. Rungtynių metu sėdėti ant atsarginių žaidėjų suolelio arba dalyvauti pramankštoje leidžiama tik komandos nariams (žr. 4.1.1, 7.2).

4.2.3. Atsarginiai žaidėjai, žaidimo metu gali mankštintis be kamuolių taip:

4.2.3.1 Žaidimo metu: pramankštos zonose (žr. 1.4.4, 8.1, 1a ir 1b pav.).

4.2.3.2 Per pertraukas poilsui ir technines pertraukas: laisvojoje zonoje už komandos žaidimo aikštelės.

4.2.4. Per pertraukas tarp setų pramankštai laisvojoje zonoje žaidėjai gali naudoti kamuolius (žr. 18.1).

4.3 Apranga

Žaidėjų apranga - marškinėliai, kelnaitės, kojinės (vienodos) ir sportiniai bateliai.

4.3.1. Visos komandos marškinėlių, kelnaičių ir kojinių spalva bei dizainas turi būti vienodi (išskyrus "Libero") (žr. 4.1, 19.2). Apranga turi būti švari.

4.3.2. Avalynė turi būti lengva ir lanksti, be kulniukų, guminiiais arba odiniais padais.

Per suaugusiųjų FIVB Pasaulio Čempionatus ar oficialias varžybas draudžiama dėvėti sportinius batelius su juodos spalvos padais. Marškinėliai ir kelnaitės privalo būti sukomplektuoti pagal FIVB standartus.

4.3.3 Marškinėlių numeriai turi būti sunumeruoti nuo 1 iki 18.

4.3.3.1 Numeriai turi būti išdėstyti marškinėlių centre priekyje ir ant nugaros. Numerių spalva ir ryškumas turi aiškiai skirtis nuo marškinėlių spalvos ir ryškumo.

4.3.3.2 Marškinėlių numerių aukštis - ne mažiau kaip 15 cm ant krūtinės ir mažiausiai 20 cm - ant nugaros. Linijų plotis - ne mažiau kaip 2 cm.

Per FIVB Pasaulio ar oficialias varžybas žaidėjų numeriai turi būti pakartoti ant kelnaičių, ant dešinės kojos. Numeriai turi būti 4-6 cm aukščio, linijų plotis - minimum 1 cm.

4.3.4 Komandos kapitonas turi 8x2 cm juostelę, pabrėžiančią jo/jos numerį ant krūtinės (žr. 5.1).

4.3.5 Draudžiama dėvėti aprangą savo spalva besiskiriančių nuo kitų žaidėjų aprangos spalvų (išskyrus žaidėją "Libero") arba be oficialiųjų numerių (žr. 19.2).

4.4 Aprangos keitimas

Pirmasis teisėjas gali leisti vienam arba keliems žaidėjams (žr. 23):

4.4.1 žaisti basiems;

Per FIVB Pasaulio Čempionatus ir oficialias varžybas draudžiama žaisti basiems.

4.4.2 Pasikeisti šlapius arba sugadintus marškinėlius per pertrauką tarp setų arba po žaidėjų keitimo, su sąlyga, kad naujų marškinėlių spalva, modelis ir numeris bus tokie patys (žr. 4.3, 15.5);

4.4.3 Esant šaltam orui, žaisti apsirengusiems treniruočių kostiumais su sąlyga, kad jie bus vienodos spalvos ir modelio visai komandai (išskyrus "Libero" žaidėją) ir bus sunumeruoti pagal 4.3.3. taisyklės reikalavimus (žr. 4.1.1, 19.2).

4.5 Draudžiami daiktai

4.5.1 Draudžiama nešioti daiktus, galinčius traumuoti ar suteikti dirbtinį pranašumą žaidėjui.

4.5.2 Žaidėjai savo atsakomybe gali žaisti su akiniais ar kontaktiniais lęšiais.

5. Komandos vadovai

Abu - komandos kapitonas ir treneris - yra atsakingi už jų komandos narių elgesį bei discipliną (žr. 20).

Libero negali būti komandos kapitonu (žr. 19.1.3).

5.1 Kapitonas

5.1.1 Komandos kapitonas IKI RUNGTYNIŲ PRADŽIOS pasirašo rungtynių protokolą ir atstovauja komandai traukiant burtus (žr. 7.1, 25.2.1.1).

5.1.2 ŽAIDŽIANT RUNGTYNES ir būdamas aikštelėje, komandos kapitonas yra varžybų kapitonas. Jeigu kapitono nėra aikštelėje, komandos treneris arba pats kapitonas turi paskirti žaidėją, bet ne "Libero", kuris atliks **varžybų kapitono** pareigas. Šis žaidėjas atlieka varžybų kapitono pareigas iki tol, kol jis yra pakeičiamas arba grįžta komandos kapitonas arba iki seto pabaigos (6.2, 19.1.3).

Kada kamuolys yra ne žaidime, vienintelis iš visos komandos - varžybų kapitonas turi teisę kalbėtis su teisėjais (žr. 8.2):

5.1.2.1 Jis gali prašyti paaiškinti, kodėl būtent taip pritaikytos arba interpretuotos taisyklės, taip pat perduoti komandos draugų prašymus ir klausimus. Jei pirmojo teisėjo paaiškinimai varžybų kapitono nepatenkina, jis gali pareikšti protestą prieš tokį sprendimą, nedelsiant informuodamas pirmąjį teisėją, jog pasilieka sau teisę parašyti oficialų protestą rungtynių protokole pasibaigus rungtynėms (žr. 23.2.4).

5.1.2.2 Jis gali prašyti leidimo:

- a) pakeisti aprangą arba inventorių (visą arba dalį) (žr. 4.3, 4.4.2);
- b) patikrinti komandų žaidėjų sustojimą (žr. 7.4);
- c) patikrinti grindis, tinklą, kamuolį ir t.t (žr. 1.2, 2, 3).

5.1.2.3 Jis gali prašyti žaidimo pertraukų ir keitimų (žr. 15.2.1, 15.4, 15.5).

5.1.3. PASIBAIGUS RUNGTYNĖMS komandos kapitonas (žr. 6.3):

5.1.3.1 Komandos kapitonas dėkoja teisėjams ir pasirašo rungtynių protokole, drauge patvirtindamas rungtynių rezultatą (žr. 25.2.3.3);

5.1.3.2 Jei pirmasis teisėjas buvo laiku išpėtas, kapitonas gali patvirtinti ir parašyti oficialų protestą rungtynių protokole dėl to, kaip teisėjas pritaikė ar interpretavo Taisykles. (žr. 5.1.2.1, 25.2.3.2)

5.2. Treneris

5.2.1 Rungtynių metu, treneris duoda nurodymus aikštelėje esantiems žaidėjams iš už žaidimo aikštelės ribų. Jis išrenka startinį žaidėjų sustojimą, jų keitimus ir ima pertraukas. Šiose funkcijose trenerio kontaktinis asmuo yra antrasis teisėjas (žr. 1.1, 7.3.2, 15.4, 15.5).

5.2.2 IKI RUNGTYNIŲ PRADŽIOS treneris įrašo arba patikslina savo komandos žaidėjų pavardes ir numerius rungtynių protokole, po to jį pasirašo (žr. 4.1, 25.2.1.1).

5.2.3 PER RUNGTYNES treneris:

5.2.3.1 Prieš kiekvieną setą treneris įteikia teisėjui-sekretoriui arba antrajam teisėjui tinkamai užpildytą ir pasirašytą žaidėjų sustojimo kortelę (-es) (žr.7.3.2).

5.2.3.2 Sėdi ant atsarginių žaidėjų suolo visų arčiausiai teisėjo-sekretoriaus, bet gali jį palikti (žr. 4.2).

5.2.3.3 Prašo pertraukų ir keitimų (žr. 15.4, 15.5).

5.2.3.4 Per rungtynes treneris, kaip ir kiti komandos nariai gali duoti nurodymus aikštelėje esantiems žaidėjams. Jis gali duoti nurodymus žaidėjams ir stovėdamas ar vaikščiodamas laisvojoje zonoje tarp puolimo linijos menamojo tęsinio ir pramankštos zonos, netrukdydamas rungtynių eigos ir jų nevilkindamas (žr. 1.3.4, 1.4.4).

5.3. Trenerio padėjėjas

5.3.1. Trenerio padėjėjas sėdi ant suolo, bet neturi teisės daryti įtaką rungtynių eigai.

5.3.2. Tuo atveju, jei vyr. treneris turi palikti komandą, jo padėjėjas gali perimti vyr. trenerio funkcijas varžybų kapitono prašymu ir su pirmojo teisėjo leidimu (žr. 5.1.2, 5.2).

3 SKYRIUS

ŽAIDIMO FORMATAS

6. Taško, seto ir rungtynių laimėjimas

6.1 Taško laimėjimas

6.1.1 Taškas

Komanda laimi tašką:

6.1.1.1 jei sėkmingai privertė nusileisti kamuolį priešininkų žaidimo aikštelėje (žr. 8.3, 10.1.1);

6.1.1.2 jei komanda-oponentė padarė klaidą (žr. 6.1.2, 11 (23) pav.);

6.1.1.3 jei komanda-oponentė gavo nuobaudą (žr. 16.2.3, 21.3.1).

6.1.2 Klaida

Komanda padaro klaidą jei atlieka taisyklių neatitinkantį veiksma (arba kaip nors kitaip jas pažeidžia). Teisėjai klaidas fiksuoja ir nuobaudas skiria vadovaudamiesi žaidimo taisyklėmis:

6.1.2.1 Padarius dvi arba daugiau klaidų iš eilės, fiksuojama tik pirmoji.

6.1.2.2 Padarius dvi ar daugiau klaidų varžovams tuo pačiu metu, skiriama "DVIKUBA KLAIDA" ir kamuolys peržaidžiamas.

6.1.3 Kamuolio išžaidimo laimėjimo reikšmė

Kamuolio išžaidimu laikoma žaidimo veiksmų eiga, prasidedanti padavimo momentu ir pasibaigianti tada, kai kamuolys yra "ne žaidime" (žr. 8.1, 8.2).

6.1.3.1 Jei kamuolį padavusi komanda laimi kamuolio išžaidimą, jai priskaičiuojamas taškas ir ji vėl paduoda;

6.1.3.2 Jei priimanti komanda laimėjo išžaidimą, jai priskaičiuojamas taškas ir ji turi atlikti padavimą.

6.2 Seto laimėjimas (11 (9) pav.)

Setą (išskyrus lemiamąjį, 5-ąjį) laimi komanda, kuri pirmoji surenka 25 taškus, esant ne mažiau kaip 2 taškų persvarai. Kai rezultatas lygus 24 : 24, žaidžiama kol pasiekama 2 taškų persvara (26-24; 27-25; ...)(žr. 6.3.2).

6.3 Rungtynių laimėjimas (11 (9) pav.)

6.3.1 Rungtynes laimi komanda laimėjusi tris setus (žr.6.2).

6.3.2 Kai rezultatas 2 : 2, žaidžiamas lemiamasis (5-asis) setas tol, kol surenkama 15 taškų, esant ne mažiau kaip 2 taškų persvarai (žr. 7.1, 15.4.1).

6.4 Neatvykimas ir nepilnos sudėties komanda

6.4.1 Komanda, po teisėjų kvietimo atsisakiusi žaisti, skelbiama neatvykusia ir pralaimi rungtynes rezultatu 0:3, ir kiekviename sete po 0:25 (žr.6.2, 6.3).

6.4.2 Komanda, be pateisinamų priežasčių laiku neišėjusi į aikštelę, skelbiama neatvykusia ir pralaimi rungtynes tokiu pačiu rezultatu, kaip nurodyta taisyklių 6.4.1.punkte.

6.4.3 Komanda, esanti nepilnos sudėties žaisti setą arba rungtynes, skelbiama NEPILNOS SUDĖTIES ir pralaimi setą arba rungtynes. Varžovų komandai pridedami taškai arba taškai ir setai, kurių trūksta laimėti setą arba rungtynes. Nepilnos sudėties komandai lieka laimėti taškai ir setai (žr. 6.2, 6.3, 7.3.1).

7 Žaidimo struktūra

7.1. Burtų traukimas

Prieš rungtynes pirmasis teisėjas atlieka burtų traukimą ir nusprendžia pirmą padavimą ir pirmojo seto aikštelių puses (žr. 12.1.1).

Jei prireiks žaisti 5-ąjį setą, pirmasis teisėjas vėl turės atlikti burtų traukimą (žr. 6.3.2).

7.1.1. Burtai traukiami dalyvaujant abiejų komandų kapitonams (žr. 5.1).

7.1.2. Burtų traukimo laimėtojas pasirenka:

ARBA

7.1.2.1 teisę paduoti kamuolį ar priimti padavimą (žr. 12.1.1);

ARBA

7.1.2.2 aikštelės pusę.

Pralaimėjusiam tenka likusios alternatyvos.

7.1.3 Pramankštą atliekant paeiliui, pirmoji prie tinklo mankština komanda, turinti atlikti pirmąjį padavimą (žr. 7.2).

7.2. Pramankšta

- 7.2.1 Prieš rungtynes, jeigu komandos iki tol turėjo kitą aikštelę, joms skiriamas 6 minučių pramankštos laikas prie tinklo drauge, jeigu ne – jos gali mankštintis 10 minučių.
- 7.2.2 Jeigu kuris nors iš kapitonų pageidauja prie tinklo mankštintis atskirai, komandoms skiriama 3 arba 5 minutės kiekvienai, remiantis 7.2.1. taisykle.

7.3. Komandos sustojimas

- 7.3.1. Per rungtynes visada turi žaisti po šešis kiekvienos komandos žaidėjus (žr. 6.4.3).

Komandos startinis sustojimas nurodo žaidėjų, esančių žaidimo aikštelėje, perėjimų tvarką. Pradinio sustojimo sąlygota perėjimo tvarka išlieka per visą setą (žr. 7.6).

- 7.3.2. Prieš kiekvieno seto pradžią treneris žaidėjų sustojimo kortelėje surašo savo komandos pradinio sustojimo tvarką. Ši kortelė tinkamai užpildyta ir pasirašyta įteikiama antrajam teisėjui arba teisėjui-sekretoriui (žr. 5.2.3.1, 19.1.2, 24.3.1, 25.2.1.2).
- 7.3.3. Žaidėjai, neištraukti į seto pradinio sustojimo kortelę, yra atsarginiai tam setui (išskyrus Libero) (žr. 7.3.2, 15.5, 19.1.2).
- 7.3.4. Atidavus žaidėjų sustojimo kortelę antrajam teisėjui ar sekretoriui, žaidėjų pradinio sustojimo tvarkos keisti negalima, išskyrus kai tai daroma normalaus žaidėjų keitimo atveju (žr. 15.2.2, 15.5).
- 7.3.5. Neatitikimas tarp žaidėjų tikrojo išsidėstymo aikštelėje ir nurodyto žaidėjų sustojimo kortelėje sprendžiamas taip (žr. 24.3.1):
 - 7.3.5.1. Jei toks neatitikimas yra nustatomas iki seto pradžios, žaidėjai turi užimti pozicijas, nurodytas kortelėje. Šiuo atveju nuobauda neskiriama (žr. 7.3.2).
 - 7.3.5.2. Jeigu prieš seto pradžią nustatoma, kad žaidėjas esantis aikštelėje nėra įtrauktas į to seto sustojimo kortelę, jis turi būti pakeistas remiantis sustojimo kortelės duomenis. Šiuo atveju nuobauda neskiriama (žr. 7.3.2).
 - 7.3.5.3. Tačiau, jeigu treneris pageidauja tokį neįrašytą sustojimo kortelėje žaidėją (-us) palikti aikštelėje, jis turi paprašyti taisyklių numatyto keitimo (-ų), kuris (-ie) bus įrašytas rungtynių protokole (žr. 15.2.2)

7.4. Pozicijos (4 pav.)

Kai kamuolys yra paduodamas, kiekviena komanda privalo stovėti savo aikštelėje (išskyrus paduodantį žaidėją) sustojimo kortelėje nurodyta perėjimo tvarka (žr. 7.6.1, 8.1, 12.4).

7.4.1 Žaidėjų sustojimas yra numeruojamas taip:

7.4.1.1 Trys išilgai tinklo stovintys žaidėjai vadinami priekinės linijos žaidėjais ir užima 4 (priekinis kairysis žaidėjas), 3 (priekinis centrinis) ir 2 (priekinis dešinysis) pozicijas.

7.4.1.2 Kiti trys galinės eilės žaidėjai užima 5 (galinis kairysis), 6 (galinis centrinis), ir 1 (galinis dešinysis) pozicijas.

7.4.2 Santykinės pozicijos tarp žaidėjų.

7.4.2.1 Kiekvienas galinės linijos žaidėjas turi būti toliau nuo tinklo negu atitinkamas priekinės linijos žaidėjas.

7.4.2.2 Priekinės ir galinės linijos žaidėjai, atitinkamai turi stovėti pozicijose, nurodytose 7.4.1. taisyklėje.

7.4.3. Žaidėjų padėtys nustatomos ir kontroliuojamos pagal jų pėdų kontaktą su aikštele šiuo būdu (4 pav.):

7.4.3.1 kiekvieno priekinės linijos žaidėjo pėda turi būti arčiau centinės linijos negu atitinkamo galinės linijos žaidėjo pėdos (žr. 1.3.3);

7.4.3.2 dešiniojo (kairiojo) žaidėjo pėdos dalis turi būti arčiau dešinės (kairės) šoninės linijos, negu atitinkamos priekinės ar galinės linijos centrinio žaidėjo pėdos (žr.1.3.2).

7.4.4. Atlikus padavimą, žaidėjai gali judėti ir užimti bet kurią padėtį savo aikštelėje ir laisvojoje zonoje (žr. 11.2.2).

7.5. Sustojimo klaidos (4, 11 (13) pav.)

7.5.1. Komanda padaro sustojimo klaidą, jei jos žaidėjai užima neteisingas padėtis tuo momentu, kai paduodantysis žaidėjas smūgiuoja kamuolį (žr.7.3, 7.4).

7.5.2. Už klaidą padarytą paduodančio žaidėjo smūgiuojant kamuolį baudžiama anksčiau, negu už priimančios kamuolį komandos žaidėjų sustojimo klaidas (žr. 12.4, 12.7.1).

7.5.3. Kai fiksuojama padavimo klaida po padavimo smūgio ir tuo tarpu yra sustojimo klaida, tuomet užskaitoma sustojimo klaida (žr. 12.7.2).

7.5.4. Žaidėjų sustojimo klaidų pasekmės:

7.5.4.1. Už klaidą baudžiama kamuolio išžaidimo pralaimėjimu (žr. 6.1.3);

7.5.4.2. Žaidėjai gražinami į teisingą padėtį (žr. 7.3, 7.4).

7.6. Perėjimas (rotacija)

- 7.6.1. Perėjimo (rotacijos) tvarka yra nustatyta komandos startinio sustojimo kortelėje ir yra kontroliuojama kartu su padavimo tvarka ir žaidėjų išsidėstymu per visą setą (žr. 7.3.1, 7.4.1, 12.2).
- 7.6.2. Priimančiai komandai gavus teisę paduoti kamuolį, jos žaidėjai turi pereiti į kitą poziciją laikrodžio rodyklės kryptimi. (2 pozicijos žaidėjas pereina į 1 poziciją paduoti kamuolį, 1 pozicijos žaidėjas - į 6 poziciją ir t.t.) (žr. 12.2.2.2).

7.7. Perėjimo (rotacijos) klaidos [11 (13) pav.]

- 7.7.1. Perėjimo (rotacijos) klaida, kai PDAVIMAS įvyksta nesilaikant perėjimo tvarkos (žr. 7.6.1, 12). Jos pasekmės yra šios:
- 7.7.1.1 komanda baudžiama kamuolio išžaidimo praradimu (žr. 6.1.3.)
- 7.7.1.2 žaidėjų sustojimo tvarka ištaisoma (žr. 7.6.1).
- 7.7.2. Teisėjas-sekretorius privalo tiksliai užfiksuoti klaidos padarymo momentą. Visi komandos surinkti taškai, esant sustojimo klaidai, anuliuojami. Varžovų komandos surinkti taškai išlieka (žr. 25.2.2.2).

Jeigu to momento nustatyti neįmanoma, jokie taškai neanuliuojami, kalta komanda baudžiama tik kamuolio išžaidimo pralaimėjimu (žr. 6.1.3).

4 SKYRIUS

ŽAIDYBINIAI VEIKSMAI

8. Žaidimo padėtys

8.1 "Kamuolys žaidime"

Kamuolys skaitomas esantis žaidime nuo smūgio į kamuolį padavimo metu, kai tai leidžia pirmasis teisėjas (žr. 12.3).

8.2 Kamuolys "ne žaidime"

Kamuolio išžaidimas baigiamas klaidos, kurią vienas iš teisėjų sušvilpia, momentu; jei klaida neįvyko – sušvilpimo momentu.

8.3 "Kamuolys aikštelėje"

"Kamuolys aikštelėje", jeigu paliečia žaidybinės aikštelės grindis, įskaitant ribojančias linijas (11 (14), 12 (1) pav., žr. 1.1, 1.3.2).

8.4 Kamuolys "už" (11 (15) pav.)

Kamuolys yra "už", jeigu:

- 8.4.1 Kamuolio dalis, kuri lietė grindis, yra pilnai už aikštelę ribojančių linijų (žr. 1.3.2, 12 (2) pav.);

- 8.4.2 Lietė daiktus už aikštelės ribų, lubas arba nežaidžiančius asmenis (12 (4) pav.);
- 8.4.3 Lietė antenas, lynus, stovus ar patį tinklą už ribojančių juostų ir antenų (žr. 2.3, 5 ir 12 (4) pav.);
- 8.4.4 Pralėkė per tinklo vertikaliąją plokštumą už žaidimo erdvės ribų, iš dalies ar visiškai užėjo už perėjimo plokštumos ribų, išskyrus *taisyklės 10.1.2. atvejį* (žr. 10.1.1, 5 ir 12 (4) pav.).
- 8.4.5 Kamuolys pilnai kerta plokštumą, esančią po tinklu (žr. 23.3.2.3, 5 ir 11 (22) pav.).

9 Kamuolio lietimasis

Kiekviena komanda privalo žaisti savo žaidybiniame lauke ir erdvėje (išskyrus taisyklę 10.1.2.). Tačiau, kamuolys gali būti gražinamas ir iš anapus laisvosios zonos.

9.1 Komandinis kamuolio lietimasis

Kamuolio lietimasis laikomi bet kokie kamuolio lietimasis žaidimo metu.

Komandos žaidėjai turi teisę liesti kamuolį ne daugiau kaip tris kartus (neskaitant lietimasis statant užtvary žr. 14.4.1.), kad būtų galima pasiųsti jį virš tinklo į varžovų aikštelę. Jeigu padaroma daugiau lietimasis, tai laikoma "KETURIŲ LIETIMŲ" klaida.

9.1.1 Nuoseklūs lietimasis

Žaidėjui negalima liesti kamuolio du kartus paeiliui (išskyrus taisykles 9.2.3, 14.2. ir 14.4.2.).

9.1.2 Vienalaikiai lietimasis

Du ar trys žaidėjai gali paliesti kamuolį vienu metu.

9.1.2.1 Dviem (trimis) vienos komandos žaidėjams palietus kamuolį vienu metu, įskaitomi du (trys) lietimasis (išskyrus kamuolio lietimasis blokuojant). Jeigu du (trys) vienos komandos žaidėjai siekia kamuolio, o paliečia tik vienas žaidėjas, įskaitomas vienas lietimasis. Žaidėjams susidūrus, tai nelaikoma klaida.

9.1.2.2 Jeigu varžovai vienu metu liečia kamuolį virš tinklo ir juo žaidžiama toliau, priimanti komanda gauna teisę padaryti dar tris lietimasis. Kamuoliui nukritus už aikštelės ribų, klaida įskaitoma komandai, esančiai priešingoje aikštelės pusėje.

9.1.2.3 Jeigu varžovams vienu metu liečiant kamuolį padaroma klaida "LAIKYTAS KAMUOLYS", tai laikoma ABIPUSE KLAIDA (6.1.1.2) ir kamuolys peržaidžiamas (žr. 6.1.2.2, 9.2.2).

9.1.3 Lietimas palaikant (žr.1)

Esančiam žaidimo lauke žaidėjui neleidžiama naudotis komandos draugo arba kokio nors daikto ar įtaiso pagalba, siekiant kamuolio. Tačiau, žaidėjas, kuris vos nepadarė klaidos (tinklo lietimasis, vidurio linijos peržengimas ir t.t.) gali palaikyti komandos draugas.

9.2 Lietimų charakteristikos

9.2.1 Kamuolys gali liesti bet kurią kūno dalį.

9.2.2 Kamuolio negalima gaudyti ir/ar mesti. Jis gali atšokti bet kuria kryptimi.

9.2.3 Kamuolys tuo pačiu metu gali liesti įvairias kūno dalis.

Išimtys:

9.2.3.1 Blokuojant leidžiama vienam arba keliems blokuojantiems žaidėjams liesti kamuolį kelis kartus iš eilės per tą patį veiksmą (žr. 14.1.1, 14.2);

9.2.3.2 Atliekant pirmąjį komandos lietimą, kamuolys gali nuosekliai liesti įvairias to paties žaidėjo kūno dalis kelis kartus iš eilės, to paties veiksmo metu (žr.9.1, 14.4.1).

9.3 Klaidos liečiant kamuolį

9.3.1 KETURI LIETIMAI: komanda liečia kamuolį keturis kartus iš eilės, prieš jį gražinant varžovui (žr. 9.1, 11 (18)pav.);

9.3.2 LIETIMAS PADEDANT: žaidėjas žaidimo lauke palaiko komandos draugą arba pasitelkia bet kurį daiktą ar įtaisą, kad pasiektų kamuolį (žr. 9.1.3);

9.3.3 LAIKYTAS KAMUOLYS: kamuolys sugaunamas ir/ar metamas, jis neatšoka nuo smūgio (žr. 9.2.2, 11 (16) pav.);

9.3.4 DVI GUBAS LIETIMAS: žaidėjas liečia kamuolį du kartus paeiliui arba kamuolys paeiliui liečia įvairias žaidėjo kūno (žr. 9.2.3, 11 (17) pav.).

10 Kamuolys prie tinklo

10.1 Kamuolio skriejimas virš tinklo

10.1.1 Kamuolys, pasiūstas į varžovo aikštelės pusę, turi pralėkti virš tinklo perėjimo plokštumos (žr. 10.2, 5 pav.). Perėjimo plokštuma - tai tinklo vertikaliosios plokštumos dalis, apribota:

- 10.1.1.1 iš apačios - viršutiniu tinklo kraštu (žr. 2.2);
- 10.1.1.2 iš šono - antenų ir jų įsivaizduojamu tęsiniu (žr. 2.4);
- 10.1.1.3 iš viršaus – lubomis.

10.1.2 Į varžovų aikštelės pusės laisvąją zoną per tinklo vertikaliąją plokštumą už perėjimo plokštumos ribų pilnai ar dalinai pasiūstą kamuolį komandos žaidėjas gali gražinti atgal, jei (žr. 9.1):

10.1.2.1 Žaidėjas nepalietė varžovo žaidimo aikštelės (11.2.2).

10.1.2.2 Kamuolys pasiūstas atgal, vėl pilnai ar dalinai kerta tinklo vertikaliąją plokštumą už perėjimo plokštumos ribų toje pačioje aikštelės pusėje.

Varžovų komanda negali trukdyti tokiam veiksmui.

10.2 Tinklo lietimasis kamuoliu

Kirsdamas tinklo plokštumą kamuolys gali liesti tinklą (žr. 10.1.1.).

10.3 Kamuolys tinkle

10.3.1 Su lietusiu tinklą kamuoliu žaidžiama toliau, jeigu komandos žaidėjai neviršija trijų lietimų limitu (žr. 9.1).

10.3.2 Jeigu kamuolys perplėšia tinklą arba sąlygoja jo kritimą, kamuolio žaidimas anuliuojamas ir peržaidžiamas.

11 Žaidėjas, esantis prie tinklo

11.1 Rankų pernešimas virš tinklo

11.1.1 Statydamas užtvarą žaidėjas gali liesti kamuolį varžovų aikštelės pusėje, jeigu netrukdo varžovų komandai žaisti iki arba laike jos puolamųjų veiksmų (žr. 14.1, 14.3).

11.1.2 Žaidėjui leidžiama pernešti ranką per tinklą po puolamojo smūgio, jeigu smūgiuotas kamuolys buvo palietas puolančiojo žaidėjo žaidimo erdvės ribose.

11.2 Žaidėjo kūno pernešimas po tinklu

11.2.1 Leidžiama pernešti kūną į varžovų komandos žaidybines erdves po tinklu, jeigu tai netrukdo varžovui žaisti.

11.2.2 Pernešant kūną į varžovų aikštelės pusę už vidurio linijos (žr. 1.3.3, 11 (22) pav.):

11.2.2.1 Galima ranka (rankomis) arba pėda (pėdomis) pereiti į varžovo aikštelę už vidurio linijos, jeigu dalis rankos ar pėdos liečia vidurio liniją arba yra tiesiai virš jos (t.y. projekcija rankų ar pėdų virš vidurio linijos);

11.2.2.2 Varžovų aikštelę liesti bet kuria kita kūno dalimi draudžiama (žr.11.2.2.1).

11.2.3 Žaidėjas gali įeiti į varžovų aikštelę, kai kamuolys "ne žaidime" (žr. 8.2.)

11.2.4 Žaidėjai gali įeiti į varžovo laisvą zoną, jeigu tai netrukdo priešininko komandai žaisti.

11.3 Tinklo lietimasis

11.3.1 Žaidėjo kontaktas su tinklu nelaikomas klaida, nebent jis įvyksta žaidybinės akcijos į kamuolį metu arba trukdo žaidimui (žr. 11.4.4, 24.3.2.3).

Kai kurie veiksmai, siekiant kamuolio, gali būti laikomi kamuolio lietimais, net jei realiai žaidėjai tuo momentu kamuolio nepaliečia.

11.3.2 Palietęs kamuolį, žaidėjas gali liesti stovus, lynus arba bet kurį kitą daiktą, esantį už viso tinklo ilgio ribų, jeigu tai neturi įtakos žaidimui.

11.3.3 Nelaikoma klaida, jeigu, smūgiavus kamuolį į tinklą, šis paliečia varžovų komandos žaidėją.

11.4 Žaidėjo, esančio prie tinklo, klaidos

11.4.1 Žaidėjas paliečia kamuolį ar varžovą priešininko žaidybinėje erdvėje prieš arba varžovo puolamojo smūgio metu (žr. 11.1.1., 11 (20) pav.).

11.4.2 Žaidėjas perneša kūną po tinklu į varžovo žaidimo erdvę, trukdant varžovui žaisti (žr. 11.2.1).

11.4.3 Žaidėjas perneša kūną į varžovo komandos žaidimo aikštelę (žr. 11.2.2.2.).

11.4.4 Žaidėjas paliečia tinklą arba anteną žaidybinės akcijos metu arba taip sutrukdo žaidimui (žr. 11.3.1, 11 (19) pav.).

12 Padavimas

Padavimas - tai veiksmas, kuriuo kamuolys įvedamas į žaidimą, atliekamas galinės linijos dešiniojo žaidėjo, esančio padavimo zonoje (žr. 8.1, 12.4.1).

12.1 Pirmasis padavimas sete

12.1.1 Per pirmą ir penktą, lemiamąjį, setus pirmąjį padavimą atlieka komanda, nustatyta burtų keliu (žr. 6.3.2, 7.1).

12.1.2 Kitus setus paduodama kamuolį pradeda komanda, kuri ankstesniame sete nepadavinėjo pirmoji.

12.2 Padavimo tvarka

12.2.1 Paduodant kamuolį žaidėjai turi laikytis sustojimo kortelėje nurodytos tvarkos (žr. 7.3.1, 7.3.2, 12.1).

12.2.2 Po pirmojo padavimo sete, paduodantysis žaidėjas nustatomas šiuo būdu:

12.2.2.1 Jeigu kamuolio išžaidimą laimėjo paduodančioji komanda, žaidėjas (arba jį pakeitęs), kuris padavinėjo iki tol, paduoda vėl (žr. 6.1.3, 15.5);

12.2.2.2 Jeigu kamuolio išžaidimą laimi priimančioji komanda, ji gauna teisę paduoti kamuolį ir atlieka perėjimą prieš įvykstant padavimui. Kamuolį paduos žaidėjas, kuris pereina iš priekinės linijos dešiniojo žaidėjo pozicijos į galinės linijos dešiniojo žaidėjo poziciją (žr. 6.1.3, 7.6.2).

12.3 Leidimas paduoti kamuolį

Pirmasis teisėjas leidžia atlikti padavimą, patikrinęs ar abi komandos pasirengusios žaisti ir ar paduodantis žaidėjas turi kamuolį (žr. 12, 11 (1,2) pav.).

12.4 Kamuolio padavimas (11 (10) pav.)

12.4.1 Per kamuolį privaloma smūgiuoti viena ranka ar jos dalimi, jį pametėjus ar kitaip paleidus iš rankos (-ų).

12.4.2 Leidžiama kamuolį pametėti ar kitaip paleisti iš rankos tik vieną kartą. Varinėti (mušinėti į žemę) kamuolį ar kitaip juo manipuliuoti rankose leidžiama.

12.4.3 Paduodantis kamuolį žaidėjas smūgio per kamuolį metu arba paduodant šuolyje, atsispyrimo nuo grindų metu, negali liesti žaidybinės aikštelės (įskaitant ir galinę liniją) bei grindų už padavimo zonos (žr. 1.4.2, 12 (4) pav.).

Po smūgio jis gali žengti arba nusileisti už padavimo zonos ribų ar žaidybinėje aikštelėje.

12.4.4 Paduodantis kamuolį žaidėjas, pirmajam teisėjui sušvilpus, turi smūgiuoti per kamuolį 8-ių sekundžių laike (žr. 12.3, 11 (11) pav.).

12.4.5 Padavimas, atliktas iki teisėjo švilpuko, neįskaitomas ir turi būti kartojamas (žr. 12.3).

12.5 Padavimo uždanga (11 (12) pav.)

12.5.1 Paduodančios komandos žaidėjai turi netrukdyti varžovų komandai, atliekant individualią ar grupinę uždangą, matyti paduodantį žaidėją arba kamuolio skriejimo trajektoriją, (žr. 12.5.2).

12.5.2 Paduodančios komandos žaidėjas ar grupė žaidėjų tveria padavimo uždangą, mojuodami rankomis, šokinėdami arba judėdami pristatomais žingsniais,

padavimo metu arba sustoję grupėje slepia kamuolio skriejimo trajektoriją. (žr. 12.4, 6 pav.)

12.6 Klaidos, daromos padavimo metu

12.6.1 Padavimo klaidos:

Padavimo perėjimą sąlygoja šios klaidos, netgi jei varžovų komanda ir padaro sustojimo klaidą (žr. 12.2.2.2., 12.7.1). Paduodantysis:

13.6.1.1. Pažeidžia padavimo tvarką (žr. 12.2.);

13.6.1.2. Paduoda ne pagal taisykles (žr. 12.4.);

12.6.2 Padavimo klaidos palietus kamuolį (12.4.)

Teisingai smūgiavus kamuolį, padavimas gali būti laikomas klaida (nebent žaidėjas padarė sustojimo klaidą), jeigu kamuolys (žr. 12.4, 12.7.2):

13.6.2.1. Lietė paduodančiosios komandos žaidėją arba neperskriejo tiksliai per tinklo perėjimo plokštumą (žr. 8.4.4., 8.4.5, 10.1.1, 11 (19) pav.);

13.6.2.2. Nuskriejo į užribį (žr. 8.4.);

13.6.2.3. Paduodamas virš uždangos (žr. 12.5.).

12.7 Klaidos po padavimo ir sustojimo klaidos

12.7.1 Kai paduodantysis žaidėjas daro klaidą padavimo metu (neteisingas padavimas, klaidinga perėjimo tvarka, ir t.t.) ir varžovas yra neteisingai sustojęs, baudžiama už padavimo klaidą. (žr. 7.5.1; 7.5.2, 12.6.1).

12.7.2 Jei padavimas buvo teisingas, bet vėliau tapo klaidingu ("kamuolys - už", uždanga ir t.t.), sustojimo klaida yra pirmoje vietoje ir yra baudžiama (žr. 7.5.3, 12.6.2).

13 Puolamasis smūgis

13.1 Puolamasis smūgis

13.1.1 Visi veiksmai, kuriais kamuolys siunčiamas varžovų link, išskyrus padavimą ir užtvaramą, yra laikomi puolamaisiais smūgiais (žr. 12, 14.1.1).

13.1.2 Puolamojo smūgio metu leidžiama liesti kamuolį pirštais jei kontaktas su kamuoliu yra aiškus ir kamuolys nėra gaudomas ar metamas (žr. 9.2.2).

13.1.3 Puolamasis smūgis laikomas baigtu tuo momentu, kai kamuolys pilnai perkerta tinklo vertikaliają plokštumą arba jį paliečia varžovas.

13.2 Puolamojo smūgio apribojimai

- 13.2.1 Priekinės linijos žaidėjas gali atlikti puolamąjį smūgį iš įvairaus aukščio su sąlyga, kad smūgiuojama jo komandos žaidimo erdvėje (išskyrus 13.2.4 taisyklę) (žr. 7.4.11).
- 13.2.2 Galinės linijos žaidėjas gali atlikti smūgį iš įvairaus aukščio, nebūdamas puolimo zonoje (žr. 1.4.1, 7.4.1.2, 19.3.1.2, 8 pav.):
- 13.2.2.1 atsispiriant jo pėda (pėdos) neturi nei liesti, nei kirsti puolimo linijos (žr. 1.3.4);
- 13.2.2.2 po smūgio jis gali nusileisti puolimo zonoje (žr. 1.4.1).
- 13.2.3 Galinės linijos žaidėjas taip pat gali atlikti puolamąjį smūgį būdamas puolimo zonoje, jeigu kamuolys smūgio momentu yra ne aukščiau tinklo viršutinio krašto (žr. 1.4.1, 7.4.1.2, 8 pav.).
- 13.2.4 Jokiam žaidėjui nėra leidžiama atlikti puolamąjį smūgį per kamuolį, kurį pasiuntė paduodantysis žaidėjas, kai šis kamuolys yra puolimo zonoje ir yra aukščiau tinklo viršutinio krašto (žr. 1.4.1).

13.3 Klaidos, atliekant puolamąjį smūgį

- 13.3.1 Žaidėjas smūgiuoja per kamuolį, esantį varžovo komandos žaidimo erdvėje (žr. 13.2.1).
- 13.3.2 Kamuolys po žaidėjo smūgio išeina už žaidybinės aikštelės ribų (žr. 8.4.).
- 13.3.3 Galinės linijos žaidėjas atlieka puolamąjį smūgį iš puolimo zonos, kai smūgiuojant kamuolys yra pilnai virš tinklo viršutinio krašto (žr. 1.4.1, 7.4.1.2, 13.2.3, 11 (21) pav.).
- 13.3.4 Žaidėjas atlieka puolamąjį smūgį per kamuolį, kurį pasiuntė varžovų komandos paduodantis žaidėjas, kai kamuolys yra puolimo zonoje ir yra pilnai virš tinklo viršutinio krašto (žr. 13.2.4, 11 (21) pav.).
- 13.3.5 "Libero" atlieka puolamąjį smūgį kai smūgiuojant kamuolys yra pilnai virš tinklo viršutinio krašto (žr. 19.3.1.2, 11 (21) pav.).
- 13.3.6 Žaidėjas atlieka puolamąjį smūgį aukščiau tinklo viršutinio krašto, kai kamuolį pirštais iš viršaus pasavo "Libero", esantis puolimo zonoje (žr. 19.3.1.4, 11 (21) pav.).

14 Užtvara

14.1 Užtvara

- 14.1.1 Užtvara - tai žaidėjų veiksmai prie tinklo, siekiant užtvirti kamuoliui, lekiančiam iš varžovų aikštelės pusės, kelią aukščiau tinklo viršutinio krašto. Užtvaramą gali atlikti tik pirmos linijos žaidėjai (žr. 7.4.1).

14.1.2 *Užtvaros mėginimas*

Užtvaros mėginimas – užtvaros atlikimo veiksmas, neliečiant kamuolio.

14.1.3 *Įvykusi užtvvara*

Užtvvara laikoma įvykusia, kai užtvaramą atliekantis žaidėjas paliečia kamuolį. (žr. 7 pav.)

14.1.4 *Grupinė užtvvara*

Grupinę užtvaramą atlieka du arba trys arti vienas kito esantys priekinės linijos žaidėjai, ir laikoma, kad ji įvyko, kai vienas iš jų paliečia kamuolį.

14.2 Kamuolio lietimasis statant užtvaramą

Nuoseklūs (greiti ir nenutrūkstantys) kamuolio lietimais gali būti daromi vieno ar kelių užtvaramą atliekančių žaidėjų, vieno veiksmo metu (žr. 9.1.1, 9.2.3).

14.3 Užtvaramą varžovo erdvėje

Statant užtvaramą, žaidėjas gali pernešti rankas virš tinklo, jeigu šis veiksmas netrukdo žaisti varžovui. Vadinasi, neleidžiama liesti kamuolio varžovo žaidimo erdvėje, kol varžovas neatliko puolamojo smūgio (žr. 13.1.1).

14.4 Užtvaramas ir komandinis kamuolio lietimasis

14.4.1 Kamuolio lietimasis užtvaros metu nelaikomas komandiniu lietimais. Palietus kamuolį užtvaros metu komanda turi teisę atlikti tris lietimais, kad galėtų pasiųsti kamuolį varžovų komandos link (žr. 9.1).

14.4.2 Pirmąjį smūgį kamuoliui lietus užtvaramą, gali atlikti bet kuris žaidėjas, įskaitant ir tą, kuris palietė kamuolį užtvaros metu.

14.5 Užtvaramą padavimo metu

Daryti užtvaramą varžovo padavimo metu yra draudžiama.

14.6 Klaidos, atliekant užtvaramą (11 (12) pav.)

14.6.1 Atliekantis užtvaramą žaidėjas liečia kamuolį varžovų komandos žaidimo erdvėje iki varžovo veiksmo arba kartu su jo veiksmu (žr. 14.3));

14.6.2 Galinės linijos žaidėjas arba Libero žaidėjas stato užtvaramą ar dalyvauja įvykusioje užtvaramoje (žr. 14.1, 14.5, 19.3.1.3);

14.6.3 Užtvaros statymas varžovo padavimui (žr. 14.5);

14.6.4 Kamuolys nuo užtvaros nusileidžia už žaidybinės aikštelės ribų (žr. 8.4);

14.6.5 Kamuolys blokuojamas varžovų žaidimo erdvėje už antenų;

14.6.6 Libero žaidėjas bando statyti individualią arba grupinę užtvaramą (žr. 14.1, 19.3.1.3).

5 SKYRIUS

PERTRAUKOS IR ŽAIDIMO VILKINIMAS

15 Taisyklių numatytos pertraukos

Taisyklių numatytos pertraukos yra pertraukos POILSIUI ir ŽAIDĖJŲ KEITIMUI (15.4, 15.5).

15.1 Pertraukų skaičius

Per vieną setą kiekviena komanda turi teisę paimti ne daugiau kaip dvi poilsio pertraukėles ir padaryti šešis žaidėjų keitimus (žr. 6.2, 15.4, 15.5).

15.2 Prašymas suteikti taisyklių numatytas pertraukas

15.2.1 Pertraukos gali prašyti tik varžybų kapitonas ir treneris (žr. 5.1.2, 5.2, 15).

Šis prašymas yra atliekamas parodžius atitinkamą gestą, kai kamuolys "ne žaidime" ir iki teisėjo švilpuko atlikti padavimą (žr. 8.2, 12.3, 11(4,5) pav.).

Per FIVB Pasaulio Čempionatus ir oficialias varžybas, prašant pertraukos, privaloma naudoti sireną ir po to atitinkamą gestą.

15.2.2 Keitimo prašymas iki seto pradžios leidžiamas ir yra registruojamas kaip įprastinis to seto keitimas (žr. 7.3.4).

15.3 Pertraukų nuoseklumas

15.3.1 Viena arba dvi poilsio pertraukėlės ir viena keitimo pertrauka vienos iš komandų prašymu galimos iš eilės, neatnaujinant žaidimo (žr. 15.4, 15.5).

15.3.2 Komandai neleidžiama prašyti dviejų keitimo pertraukų iš eilės be žaidimo atnaujinimo. Tačiau per vieną pertrauką galima keisti du arba daugiau žaidėjų (žr. 15.5, 15.6.1).

15.4 Poilsio pertraukos ir techninės pertraukos

15.4.1 Visų paprašytų poilsio pertraukų trukmė - 30 sekundžių (žr. 11 (4) pav.).

FIVB Pasaulio ir Oficialiose varžybose 1-4 setuose pirmaujančiai komandai surinkus 8 ir 16 taškų automatiškai taikomos dvi papildomos 60-ies sekundžių trukmės "Techninės pertraukos" (žr. 15.3.1)

Lemiamajame 5-ame sete "Techninių pertraukų" neskiriama. Komandos gali prašyti tik po dvi įprastas poilsio pertraukas po 30 sekundžių (žr. 6.3.2).

15.4.2 Visų pertraukų metu aikštelėje žaidžiantys žaidėjai privalo eiti į laisvąją zoną prie savo atsarginių žaidėjų suoliuko.

15.5 Žaidėjų keitimas

Keitimas - tai veiksmas, kur žaidėjas, po to kai yra užregistruojamas teisėjo-sekretoriaus, užima kito žaidėjo vietą, kuris turi palikti aikštelę (išskyrus Libero). Keitimas atliekamas leidus teisėjui (žr. 15.10, 19.3.2).

15.6 Žaidėjų keitimo limitavimas

15.6.1 Per vieną setą kiekviena komanda gali atlikti ne daugiau šešių keitimų. Tuo pačiu metu galima keisti vieną arba kelis žaidėjus.

15.6.2 Startinio sustojimo žaidėjas gali palikti aikštelę ir vėl sugrįžti tik vieną kartą per setą ir į savo ankstesnę poziciją, nurodytą sustojimo kortelėje (žr. 7.3.1).

15.6.3 Keičiantis žaidėjas į aikštelę gali išeiti per setą tik vieną kartą vietoj startinio sustojimo žaidėjo, o jį gali pakeisti tik tas pats startinio sustojimo žaidėjas (žr. 7.3.1).

15.7 Išimtiniai žaidėjų keitimai

Traumuotas žaidėjas, išskyrus "Libero, negalintis toliau žaisti, keičiamas pagal taisykles. Jeigu šito padaryti negalima, komanda turi teisę padaryti IŠIMTINĮ keitimą, nepaisant taisyklių 15.6. punkto apribojimų (žr. 15.6, 19.3.3).

Išimtinis keitimas reiškia tai, kad bet kuris žaidėjas, esantis ne žaidimo aikštelėje traumos metu, išskyrus "Libero" ar jį/ją pakeitusį žaidėją, gali pakeisti susižeidusį žaidėją. Pakeistasis traumuotas žaidėjas neturi teisės toliau žaisti tose varžybose.

Išimtinis keitimas jokiais atvejais negali būti užskaitomas kaip įprastinis keitimas.

15.8 Keitimai žaidėjų pašalinimo ar diskvalifikacijos atveju

PAŠALINTAS arba DISKVALIFIKUOTAS žaidėjas turi būti keičiamas pagal keitimo taisykles. Jei to padaryti negalima, komanda skelbiama NE PILNOS SUDĖTIES (žr. 6.4.3, 7.3.1, 15.6, 21.3.2, 21.3.3).

15.9 Neteisėtas keitimas

15.9.1 Keitimas yra neteisėtas, jei jis viršijo taisyklių 15.6 punkte numatytą apribojimą (išskyrus 15.7 punktą).

15.9.2 Kai komanda padarė klaidingą keitimą ir žaidimas buvo atnaujintas, reikia atlikti tokias procedūras (žr. 8.1):

- 15.9.2.1 komanda baudžiama kamuolio išžaidimo pralaimėjimu (žr. 6.1.3);
- 15.9.2.2 keitimo klaida ištaisoma;
- 15.9.2.3 komandos surinkti taškai, nuo klaidos padarymo momento, anuliuojami. Varžovo taškai pasilieka.

15.10 Žaidėjų keitimo procedūra

- 15.10.1 Žaidėjai keičiasi keitimo zonoje (žr. 1.4.3, 1b pav.).
- 15.10.2 Keitimas turi trukti tik tiek laiko, kiek reikia keitimą įrašyti į rungtynių protokolą ir įeiti bei išeiti žaidėjams iš aikštelės (žr. 15.10.3, 25.2.2.3).
- 15.10.3 Prašant keitimo, žaidėjas (-ai) turi būti pasirengęs (-ę) išeiti į aikštelę ir stovėti arti keitimo zonos (žr. 1.4.3, 7.3.3, 15.6.3).

Jei šios sąlygos nesilaikoma, keitimas neleidžiamas, o komanda baudžiama už žaidimo vilkinimą (žr. 16.2).

Per FIVB Pasaulio ir oficialias varžybas žaidėjų keitimams palengvinti naudojamos specialios sunumeruotos lentelės.

- 15.10.4 Jei komanda nori padaryti daugiau nei vieną keitimą tuo pat metu, keitimų skaičius turi būti nurodytas keitimo prašymo metu. Šiuo atveju, keitimai turi būti atlikti nuosekliai, viena žaidėjų porą keičiant po kitos (žr. 5.2, 15.2.1, 15.3.2).

15.11 Nepagrįsti prašymai

- 15.11.1 Nepagrįstais vertinami šie prašymai (žr.15):

- 15.11.1.1 prašymai žaidimo metu, švilpuko kamuoliui paduoti metu arba iš karto po jo (žr. 6.1.3, 15.2.1);
- 15.11.1.2 kai pertraukėlės prašo komandos narys, neturintis šios teisės (žr. 15.2.1);
- 15.11.1.3 komanda prašo leidimo keisti žaidėją, kol nebuvo neatnaujintos varžybos po ankstesnio tos pačios komandos atlikto keitimo (žr. 15.3.2);
- 15.11.1.4 prašymai išikvojus nustatytą pertraukėlių ar žaidėjų keitimo skaičių (žr. 15.1).

- 15.11.2 Pirmasis nepagrįstas prašymas, neturintis įtakos žaidimui ir jo nevilkinantis, atmetamas be jokių kitų pasekmių (žr. 16.1)

15.11.3 Pakartotinas nepagrįstas prašymas laikomas žaidimo vilkinimu (žr. 16).

16 Žaidimo vilkinimas

16.1 Žaidimo vilkinimo būdai

Nepagrįstas komandos veiksmas, trukdantis atnaujinti žaidimą, yra žaidimo vilkinimas; jį sudaro, be kitų, šie veiksmai:

16.1.1 Keitimo delsimas (žr. 15.10.2);

16.1.2 Kitų pertraukų užvilkinimas po teisėjo švilpuko žaidimo atnaujinimui (žr. 15);

16.1.3 Nepagrįsto keitimo prašymas (žr. 15.9.);

16.1.4 Pakartotinis nepagrįstas prašymas (žr. 15.11.2);

16.1.5 Žaidimą užvilkina komandos žaidėjas.

16.2 Nuobaudos už žaidimo vilkinimą

16.2.1 "Įspėjimas už vilkinimą" ir "Pastaba už vilkinimą" yra sankcija visai komandai.

16.2.1.1 Nuobaudos už žaidimo vilkinimą galioja per visą žaidimą (žr.6.3);

16.2.1.2 Visos vilkinimo sankcijos registruojamos rungtynių protokole (žr. 25.2.2.6).

16.2.2 Už pirmą žaidimo vilkinimą rungtynėse baudžiama "įspėjimu už žaidimo vilkinimą" (žr. 4.1.1, 6.3, 11(25) pav.).

16.2.3 Antrasis ir vėlesnis bet kurio žaidėjo arba kito tos pačios komandos nario žaidimo vilkinimas per tas pačias rungtynes yra klaida ir už tai baudžiama "pastaba už žaidimo vilkinimą": komanda pralaimi kamuolio išžaidimą (žr. 6.1.3, 11 (25) pav.).

16.2.4 Sankcijos už vilkinimą prieš arba tarp setų taikomos sekančiame sete (žr. 6.3, 18.1)

17 Išimtinės žaidimo pertraukos (žr. 8.1)

17.1 Traumos

17.1.1 Įvykus nelaimingam atsitikimui, jeigu kamuolys yra žaidime, teisėjas nedelsdamas privalo sustabdyti žaidimą ir leisti įeiti gydytojui į žaidimo aikštelę (žr. 8.1).

Po to kamuolys peržaidžiamas (žr. 6.1.3).

17.1.2 Jeigu traumoto žaidėjo negalima pakeisti nei pagal taisykles, nei išimtinu keitimu, jam duodamos 3 minutės atsigauti, bet ne daugiau kaip vieną kartą per rungtynes tam pačiam žaidėjui (žr. 6.3, 15.6, 15.7).

Jeigu žaidėjas neatsigauna, jo komanda skelbiama "nepilnos sudėties" (žr. 6.4.3, 7.3.1).

17.2 Išorinės kliūtys

Žaidimo metu kilus išorinei kliūčiai, žaidimas sustabdomas, o kamuolys peržaidžiamas (žr. 6.1.3).

17.3 Ilgalaikės pertraukos

17.3.1 Dėl nenumatytų aplinkybių žaidimą nutraukus, pirmasis teisėjas, rungtynių organizatoriai ir teisėjų kolegija, jei tokia paskirta, turi imtis priemonių sudaryti normalias sąlygas tęsti varžybas (žr. 6.3).

17.3.2 Jei atsiranda viena ar kelios pertraukos, kurių bendra trukmė ne ilgesnė kaip 4 valandos (žr. 17.3.1):

17.3.2.1 jeigu susitikimas atnaujinamas toje pačioje aikštelėje, nutrauktas setas tęsiamas kaip įprasta, tuo pačiu rezultatu. Žaidžia tie patys žaidėjai, tose pačiose pozicijose. Ankstesnių setų rezultatai įskaitomi (žr. 1, 7.3);

17.3.2.2 Jeigu susitikimas atnaujinamas kitoje aikštelėje, nutrauktas setas anuliuojamas ir peržaidžiamas; žaidėjų išsidėstymas lieka pradinis. Ankstesnių setų rezultatai įskaitomi (žr. 7.3).

17.3.3 Jeigu vienos arba kelių pertraukų bendra trukmė ilgesnė kaip 4 valandos, susitikimą reikia peržaisti (žr. 6.3).

18 Pertraukos tarp setų ir pasikeitimas aikštelėmis

18.1 Pertraukos tarp setų

Visos pertraukos tarp setų trunka 3 minutes (žr. 6.2).

Jų metu keičiamasi aikštelėmis ir rungtynių protokole įregistruojamas komandų sustojimas (žr. 18.2, 25.2.1.2).

Intervalą tarp 2 ir 3 setų kompetentingas asmuo/organas gali pratęsti iki 10 min. jei to prašo varžybų organizatoriai.

18.2 Pasikeitimas aikštelėmis (11 (3) pav.)

18.2.1 Po kiekvieno seto komandos pasikeičia aikštelėmis, išskyrus 5-ąjį setą (žr.7.1).

18.2.2 5-ame sete vienai iš komandų surinkus 8 taškus, komandos nedelsdamos pasikeičia aikštelėmis, žaidėjų išdėstymas lieka koks buvęs (žr. 6.3.2, 7.4.1).

Jeigu pasikeitimas neatliktas, kai pirmaujanti komanda surenka 8 taškus, tai būtina padaryti iš karto pastebėjus klaidą. Šio keitimosi momento rezultatas išlieka.

6 SKYRIUS

19 LIBERO žaidėjas

19.1 Libero žaidėjo paskyrimas

- 19.1.1 Kiekviena komanda turi teisę vieną (1) iš 12 žaidėjų paskirti specialiu gynybos žaidėju, vadinamu "Libero" (žr. 4.1.1).
- 19.1.2 "Libero" turi būti įrašomas į rungtynių protokolą prieš prasidedant susitikimui specialiai tam skirtoje eilutėje (žr. 7.3.2).
- 19.1.3 "Libero" žaidėjas negali būti nei komandos, nei žaidimo kapitonas (žr. 5).

19.2 Apranga

"Libero" žaidėjas privalo dėvėti uniformą, (ar liemenę naujai paskirtam Libero žaidėjui), kuri bent spalva skirtųsi nuo kitų komandos žaidėjų. Libero uniforma gali būti visiškai kito dizaino, bet privalo turėti numerius, kaip ir kitų komandos žaidėjų (žr. 4.3).

19.3 "Libero" žaidėjo veiksmai

19.3.1 Žaidimo veiksmai

- 19.3.1.1 "Libero" žaidėjas gali pakeisti bet kurį galinės linijos žaidėją (žr. 7.4.1.2).
- 19.3.1.2 Jo/jos veiksmai yra apriboti kaip galinės linijos žaidėjo, taip pat "Libero" žaidėjui draudžiama atlikti puolamąjį smūgį iš bet kurios zonos (įskaitant žaidimo aikštę ir laisvąją zoną), jei kontakto metu kamuolys yra aukščiau nei viršutinis tinklo kraštas (žr. 13.2.2, 13.2.3, 13.3.5).
- 19.3.1.3 Jis/ji negali paduoti kamuolio, statyti ar mėginti statyti užtvaramą (žr. 12, 14.1, 14.6.2, 14.6.6).
- 19.3.1.4 Žaidėjas negali smūgiuoti kamuolio, jei kontakto metu kamuolys yra aukščiau nei viršutinis tinklo kraštas, kai kamuolį pasuoja "Libero" pirštais iš viršaus, būdamas priekinėje (puolimo) zonoje ar jos tęsinyje. Kai "Libero" atlieka tą patį veiksma iš galinės zonos, kamuolys gali būti laisvai smūgiuojamas (žr. 13.3.6).

19.3.2 Žaidėjų keitimas

- 19.3.2.1 Kai vykdomi su "Libero" žaidėju susiję keitimai, jie nelaikomi įprastais keitimais (žr. 15.5).

Tokie keitimai yra neribojami, bet tarp dviejų "Libero" keitimų turi būti sužaidžiamas kamuolys.

"Libero" žaidėją keisti gali tik tas žaidėjas, kurį pakeitė pats "Libero".

- 19.3.2.2 Pakeitimai gali būti vykdomi tik tuomet, kai kamuolys yra "ne žaidime" ir prieš teisėjo švilpuką padavimui (žr. 12.3).

Prieš kiekvieno seto pradžią “Liberio” žaidėjas negali įeiti į aikštelę kol 2-asis teisėjas nepatikrina pradinio sustojimo (žr. 7.3.2, 12.1).

19.3.2.3 Keitimas, atliktas po teisėjo švilpuko kamuolio padavimui, bet prieš padavimą, neturi būti atmestas, bet pasibaigus kamuolio išžaidimui būtina pareikšti žodinį įspėjimą (žr. 12.3, 12.4).

Pasikartojantys vėlyvi pakeitimai turi būti sankcionuojami kaip žaidimo vilkinimas (žr. 16.2).

19.3.2.4 “Liberio” ir jį keičiantis žaidėjas gali įeiti arba išeiti iš aikštelės tik per šoninę liniją, esančią priešais jo komandos suoliuką, tarp puolimo ir galinės linijų (1a pav.).

19.3.3 Naujojo “Liberio” paskyrimas

19.3.3.1 “Liberio” traumos žaidimo metu atveju ir leidus pirmajam teisėjui, treneris arba žaidimo kapitonas gali paskirti nauju “Liberio” bet kurią kitą komandos žaidėją, pakeitimo metu nežaidžiantį aikštelėje.

Traumuotas “Liberio” negali vėliau grįžti tęsti žaidimo.

Naujai paskirtas “Liberio” žaidėjas turi likti “Liberio” iki susitikimo pabaigos.

19.3.3.2 Paskyrus naują “Liberio”, šio žaidėjo numeris turi būti įrašomas į protokolą pastabų skiltyje (žr. 7.3.2, 19.1.2, 25.2.2.7).

7 SKYRIUS

DALYVIŲ ELGESYS

20 Elgesio reikalavimai

20.1 Sportiškas elgesys

20.1.1 Dalyviai privalo žinoti "Oficialiąsias Tinklinio Taisykles" ir jų laikytis.

20.1.2 Dalyviai privalo sportiškai ir nesiginčydamis paklusti teisėjų sprendimams.

Kilus ginčytiniams klausimams, prašyti teisėjų paaiškinimų gali tik varžybų kapitonas (žr. 5.1.2.1).

20.1.3 Dalyviai privalo vengti savo elgesiu ir veiksmais turėti įtakos teisėjų sprendimams arba maskuoti savo komandos narių padarytas klaidas.

20.2 Garbingas žaidimas

20.2.1 Dalyviai turi žaisti garbingai, pagarbiai ir mandagiai elgtis ne tik su teisėjais, bet ir su kitais oficialiais asmenimis, varžovais, komandos draugais ir žiūrovais.

20.2.2 Komandos žaidėjams per rungtynes leidžiama bendrauti (žr. 5.2.3.4).

21 Netinkamas elgesys ir sankcijos

21.1 Menkas netinkamas elgesys

Menko netinkamo elgesio pasireiškimai nėra sankcijų subjektas. Pirmojo teisėjo pareiga - užkirsti kelią komandoms priartėti prie griežtų sankcijų, duodant komandai perspėjimą žodžiu ar gestais per varžybų kapitoną (žr. 5.1.2, 21.3).

Šis perspėjimas nėra nuobauda ir neturi jokių skubių pasekmių. Jis neužrašomas į protokolą.

21.2 Baudžiamas netinkamas elgesys

Komandos nario netinkamas elgesys oficialiųjų asmenų, varžovų, komandos draugų arba žiūrovų atžvilgiu, klasifikuojamas į 3 kategorijas, priklausomai nuo nusizengimo rimtumo (žr. 4.1.1).

21.2.1 *Grubus elgesys*: veiksmai, prieštaraujantys gero tono taisyklėms arba moralės principams, neapykantos ar paniekos raiška.

21.2.2 *Užgaulus elgesys*: šmeižiantys arba užgaulūs žodžiai ar gestai.

21.2.3 *Agresyvus elgesys*: fizinis užpuolimas arba agresyvūs veiksmai.

21.3 Nuobaudų skalė (9 pav.)

Priklausomai nuo netinkamo elgesio laipsnio ir pirmojo teisėjo sprendimo, skiriamos sankcijos, kurios fiksuojamos rungtynių protokole yra (žr. 21.2, 25.2.2.6):

21.3.1 *Nuobauda (žr. 11 (6))*

Pirmas grubus bet kurio komandos nario prasižengimas yra baudžiamas išžaidimo pralaimėjimu (žr. 4.1.1, 22.2.1).

21.3.2 *Pašalinimas (žr. 11 (7))*

21.3.2.1 Komandos narys, kuris yra baudžiamas pašalinimu, privalo žaidžiamojo seto eigoje likti sėdėti nuobaudų aikštelėje, įrengtoje už komandos atsarginių žaidėjų suolelio, be jokių kitų pasekmių (žr. 1.4.5, 4.1.1, 5.2.1, 5.3.2, 1a, 1b pav.).

Pašalintas treneris neturi teisės tame sete vadovauti ar kitaip įtakoti žaidimui ir privalo sėdėti nuobaudų aikštelėje.

21.3.2.2 Pirmas užgaulus elgesys bet kurio komandos nario yra baudžiamas pašalinimu iš aikštelės be jokių kitų pasekmių (žr. 4.1.1, 21.2.2).

21.3.2.3 Antras grubus elgesys tose pat varžybose to paties žaidėjo yra baudžiamas jo pašalinimu iš aikštelės be jokių kitų pasekmių (žr. 4.1.1, 21.2.1).

21.3.3 *Diskvalifikavimas (žr. 11 (8))*

21.3.3.1 Komandos narys, kuris yra diskvalifikuojamas, privalo palikti varžybų areną visam rungtynių likusiam laikui be jokių kitų pasekmių (žr. 4.1.1, 1a pav.).

21.3.3.2 Pirmas agresyvus elgesys yra baudžiamas diskvalifikavimu be jokių kitų pasekmių (žr. 21.2.3).

21.3.3.3 Antras užgaulus elgesys tose pačiose varžybose to paties komandos nario yra baudžiamas diskvalifikavimu be jokių kitų pasekmių (žr. 4.1.1, 21.2.2).

21.3.3.4 Trečias grubus elgesys tose pačiose varžybose to pačio komandos nario yra baudžiamas diskvalifikavimu be jokių kitų pasekmių (žr. 4.1.1, 21.2.1).

21.4 Netinkamo elgesio nuobaudų taikymas

21.4.1 Visos netinkamo elgesio nuobaudos yra individualios, galioja per visas rungtynes ir yra įrašomos į rungtynių protokolą (žr. 21.3, 25.2.2.6).

21.4.2 To paties komandos nario tose pačiose rungtynėse pakartotinas netinkamas elgesys yra baudžiamas progresyvia tvarka (komandos narys už kiekvieną pakartotinį nusižengimą baudžiamas vis sunkesne sankcija) (žr. 4.1.1, 21.2, 21.3, 9 pav.)

21.4.3 Pašalinimu ir diskvalifikavimu dėl užgaulaus ar agresyvaus elgesio gali būti baudžiama iš karto, ankstesnės nuobaudos nebūtinai (žr. 21.2, 21.3).

21.5 Netinkamas elgesys prieš ir tarp setų

Netinkamas elgesys pasireiškęs prieš ir tarp setų yra baudžiamas pagal 21.3. taisyklę ir nuobaudos išlieka sekančiam setui (žr. 18.1, 21.2, 2.3).

21.6 Nuobaudų kortelės (žr. 11 (6, 7, 8 pav.))

Įspėjimas: žodinis ar rankų gestas, be kortelių (žr. 21.1).

Pastaba: geltona kortelė (žr. 21.3.1)

Pašalinimas: raudona kortelė (žr. 21.3.2)

Diskvalifikacija: geltona ir raudona kortelės kartu vienoje rankoje (žr. 21.3.3).

II DALIS

TEISĖJAI, JŲ PAREIGOS IR OFICIALŪS GESTAI

8 SKYRIUS

TEISĖJAI

22 Teisėjų brigada ir procedūros

22.1 Sudėtis

Rungtynėms vesti sudaroma teisėjų brigada iš šių oficialių asmenų:

- pirmasis teisėjas (žr. 23);
- antrasis teisėjas (žr. 24);
- teisėjas-sekretorius (žr. 25);
- keturi (du) linijų teisėjai (žr. 27).

Jų vietos parodytos 10 paveiksle.

FIVB Pasaulio ir oficialiose varžybose teisėjo-sekretoriaus asistento buvimas yra privalomas.

22.2 Procedūros

22.2.1 Per rungtynes švilpuku gali švilpti tik pirmasis ir antrasis teisėjai:

22.2.1.1 Pirmasis teisėjas sušvilpia padavimo atlikimui, kuriuo pradamas kamuolio išžaidimas (žr. 6.1.3, 12.3);

22.2.1.2 Pirmasis ir antrasis teisėjai sušvilpdami paskelbia kamuolio išžaidimo pabaigą su sąlyga, kad jie yra įsitikinę, jog padaryta klaida ir jiems aiškus šios klaidos pobūdis.

22.2.2 Per žaidybines pertraukas teisėjai gali sušvilpti norėdami nurodyti, jog patenkino arba atmetė komandos prašymą (žr. 5.1.2, 8.2).

22.2.3 Iškart po švilpuko, reiškiančio, jog baigtas kamuolio išžaidimas, teisėjas oficialiais gestais turi parodyti (žr. 22.2.1.2, 28.1):

22.2.3.1 Jei padarytą klaidą sušvilpia pirmasis teisėjas tai jis/ji nurodo:

- a) komandą, kuri paduos kamuolį (žr. 12.2.2);
- b) padarytos klaidos pobūdį;
- c) padariusį klaidą žaidėją (jei tai būtina).

Antrasis teisėjas seka pirmojo teisėjo rankų gestus ir juos atkartoja.

22.2.3.2 Jei klaidą fiksuoja antrasis teisėjas, jis/ji turi parodyti:

- a) klaidos pobūdį;
- b) padariusį klaidą žaidėją (jei būtina);

- c) sekant pirmąjį teisėją ir pakartojant jo gestą, nurodo komandą, kuri paduos kamuolį

Šiuo atveju pirmasis teisėjas nenurodo klaidos pobūdžio ir ją padariusio žaidėjo, o tik komandą, kuri atliks padavinimą.

22.2.3.3. Dvigubos klaidos atveju abu teisėjai nurodo:

- a) klaidos pobūdį;
- b) žaidėjus, padariusius klaidą (jei būtina);
- c) komandą, kuri paduos kamuolį (pirmojo teisėjo sprendimu).

23 Pirmasis teisėjas

23.1 Buvimo vieta

Pirmasis teisėjas atlieka savo funkcijas sėdėdamas arba stovėdamas teisėjų bokštelyje, kuris yra prie vieno iš tinklo galų. Jo akys turi būti apie 50 cm aukštyje nuo tinklo viršutinio krašto (žr. 1a, 1b, 10).

23.2 Įgaliojimai

23.2.1 Pirmasis teisėjas vadovauja rungtynėms nuo jų pradžios iki pabaigos. Jam pavaldūs visi teisėjų brigados oficialūs asmenys ir komandų nariai (žr. 4.1.1, 6.3).

Per rungtynes jo sprendimai yra galutiniai. Jam duota teisė pakeisti kitų teisėjų brigados asmenų sprendimus, jeigu manoma, kad sprendimai yra klaidingi.

Pirmasis teisėjas gali pakeisti bet kurį teisėjų brigados narį, nesugebantį tinkamai vykdyti savo pareigų.

23.2.2 Pirmasis teisėjas taip pat kontroliuoja kamuolių padavinėtojus, grindų valytojus (žr. 3.3).

23.2.3 Jis turi teisę spręsti visus iškilančius per rungtynes klausimus, įskaitant ir nenumatytus taisyklių.

23.2.4 Pirmasis teisėjas neturi leisti, kad kiltų ginčų dėl jo sprendimų (žr. 20.1.2).

Tačiau, komandos kapitono prašymu, turi paaiškinti taisyklių, kuriomis grindė savo sprendimą, panaudojimą ir interpretavimą.

Jeigu kapitonas nesutinka su pirmojo teisėjo paaiškinimu ir nori šį sprendimą užginčyti, pirmasis teisėjas turi nedelsiant suteikti jam teisę pasibaigus sutikimui paduoti oficialų protestą (žr. 5.1.2.1, 5.1.3.2, 25.2.3.2).

23.2.5 Pirmasis teisėjas atsakingas už aikštelės ir žaidimo sąlygų atitikimo žaidimo reikalavimams nustatymą iki varžybų ir žaidimo metu (žr. I skyrių).

23.3 Pareigos

23.3.1 Prieš varžybas pirmasis teisėjas:

23.3.1.1 Patikrina aikštelę, kamuolį ir kitus įrenginius (žr. I skyrių);

23.3.1.2 Su komandų kapitonais atlieka burtų traukimą (žr. 7.1);

23.3.1.3 kontroliuoja komandų pramankštą (žr. 7.2).

23.3.2 Per varžybas tiktai pirmasis teisėjas turi teisę:

23.3.2.1 Įspėti komandas (žr. 21.1)

23.3.2.2 Bausti už netinkamą elgesį ir žaidimo vilkinimą (žr. 16.2, 21.2);

23.3.2.3 Spręsti apie:

- a) paduodančio žaidėjo ir paduodančios komandos sustojimą, įskaitant uždangą (žr. 7.4, 12.4, 12.5, 12.7.1, 9.3);
- b) klaidas, padarytas žaidžiant su kamuoliu;
- c) klaidas, padarytas virš tinklo ir jo viršutinės dalies (žr. 11.4.1, 11.4.4);
- d) "Libero" žaidėjo puolamąjį smūgį ir klaidingus galinės linijos žaidėjų puolimo smūgius (13.3.3, 13.3.5);
- e) puolamąjį smūgį, kurį žaidėjas atlieka mušdamas kamuolį aukščiau tinklo viršutinio krašto, kai kamuolį pasavo "Libero" pirštais iš viršaus, būdamas puolimo zonoje (žr. 13.3.6)
- f) kai kamuolys perkerta apatinę tinklo plokštumą (žr. 8.4.5).

23.3.3 Po varžybų jis patikrina protokolą ir jį pasirašo (žr. 25.2.3.3).

24 Antrasis teisėjas

24.1 Buvimo vieta

Antrasis teisėjas vykdo savo funkcijas stovėdamas prie stovo už aikštelės ribų priešingoje pusėje nei pirmasis teisėjas, veidu atsisukęs į jį (žr. 1a, 1b, 10).

24.2 Įgaliojimai

24.2.1 Antrasis teisėjas padeda pirmajam, tačiau turi ir savo jurisdikcijos sritį (žr. 24.3).

Pirmajam teisėjui negalint vykdyti savo funkcijų, jį gali pakeisti antrasis teisėjas.

24.2.2 Jis gali nešvilpdamas, gestais nurodyti neįeinančias į jo kompetenciją klaidas, bet nereikalauti iš pirmojo teisėjo jų fiksuoti (žr. 24.3).

- 24.2.3 Antrasis teisėjas kontroliuoja teisėjo-sekretoriaus veiklą (žr. 25.2).
- 24.2.4 Stebi sėdinčių ant atsarginio suolelio žaidėjų elgesį ir atkreipia pirmojo teisėjo dėmesį, jiems netinkamai elgiantis (žr. 4.2.1).
- 24.2.5 Stebi žaidėjus pramankštos zonos (žr. 4.2.3).
- 24.2.6 Suteikia pertraukas, kontroliuoja jų trukmę ir atmeta nepagrįstus prašymus (žr. 15, 15.11, 25.2.2.3).
- 24.2.7 Kontroliuoja, kiek kiekviena komanda išnaudojo poilsio pertraukų ir padarė keitimų ir praneša pirmajam teisėjui bei atitinkamos komandos treneriui apie antrą poilsio pertrauką ir penktą bei šeštą keitimus (žr. 15.1, 17.1.2).
- 24.2.8 Žaidėjui gavus traumą, jis leidžia padaryti išimtinį keitimą (15.7) arba padaro 3 min. pertrauką, kad žaidėjas atsigautų (17.1.2. taisyklė).
- 24.2.9 Prižiūri grindų stovį, daugiausia puolimo zonoje. Tikrina kamuolių atitikimą taisyklėms susitikimo metu (žr. 1.2.1, 3).
- 24.2.10 Prižiūri komandos narių elgesį nuobaudų aikštelėje ir informuoja pirmąjį teisėją apie jų netinkamą elgesį (žr. 1.4.5, 21.3.2).

24.3 Pareigos

- 24.3.1 Prieš kiekvieno seto pradžią, keičiantis aikštelių pusėmis per 5-ąjį setą ar prireikus, antrasis teisėjas tikrina, ar faktinis žaidėjų išsidėstymas aikštelėje atitinka nurodytą sustojimo kortelėje (žr. 5.2.3.1, 7.3.2, 7.3.5, 18.2.2).
- 24.3.2 Per rungtynes antrasis teisėjas nustato, sušvilpia ir rodo gestais apie:
 - 24.3.2.1 Žaidėjų kūno pernešimą į varžovų aikštelę ar erdvę po tinklu (žr. 11.2);
 - 24.3.2.2 Klaidingą priimančios komandos sustojimą (žr. 7.5.);
 - 24.3.2.3 Tai, ar žaidėjas klaidingai lietė žemutinę tinklo dalį ar anteną, esančias jo aikštelės pusėje (žr. 11.3.1);
 - 24.3.2.4 Galinės linijos žaidėjų pastatytą užtvaramą ar "Libero" bandymą ją pastatyti (žr. 13.3.3, 14.6.2, 14.6.6);
 - 24.3.2.5 Kamuolio kontaktą su išoriniu objektu (žr. 8.4.2, 8.4.3, 8.4.4);
 - 24.3.2.6 Kamuolio kontaktą su grindimis, kai pirmasis teisėjas negali to kontakto pamatyti (žr. 8.3);
 - 24.3.2.7 Kamuolio pralėkimą į varžovų aikštelę už tinklo vertikaliosios plokštumos žaidimo erdvės ribų arba antenos lietimą jo aikštelės pusėje (žr. 8.4.3, 8.4.4);
- 24.3.3 Po rungtynių pabaigos jis pasirašo protokolą (žr. 25.2.3.3).

25 Teisėjas-sekretorius

25.1 Buvimo vieta

Teisėjas-sekretorius savo funkcijas atlieka sėdėdamas už teisėjo-sekretoriaus staliuko priešingoje pusėje, negu yra pirmasis teisėjas, atsiskęs veidu į jį (žr. 1a, 1b ir 10 pav.);

26.2. Pareigos

Pildo rungtynių protokolą laikydamasis taisyklių ir bendradarbiaudamas su antruoju teisėju.

Jis naudoja buzėrį (sireną) ar kitą garso prietaisą, duoti teisėjams signalą, savo atsakomybės ribose.

25.2.1 Prieš rungtynių arba seto pradžią teisėjas-sekretorius:

25.2.1.1 Įrašo duomenis apie rungtynes ir komandas, įskaitant "Libero" numerį ir pavardę, pagal galiojančias procedūras, surenka kapitonų ir trenerių parašus (žr. 4.1, 5.1.1, 5.2.2, 7.3.2, 19.1.2, 19.3.3.2);

25.2.1.2 Nuo sustojimo kortelių nurašo komandų žaidėjų startinio sustojimo tvarką (žr. 5.2.3.1, 7.3.2).

Negavęs laiku sustojimo kortelių, nedelsdamas informuoja apie tai antrąjį teisėją.

25.2.2 Per rungtynes teisėjas-sekretorius:

25.2.2.1 Įrašo laimėtus taškus (žr. 6.1);

25.2.2.2 Kontroliuoja kiekvienos komandos padavimo tvarką ir nedelsiant nurodo teisėjams padavimo klaidas, iškart po paduodančio žaidėjo kamuolio lietimo (žr. 12.2);

25.2.2.3 Įrašo pertraukas ir žaidėjų keitimus, kontroliuoja jų numerius ir informuoja apie tai antrąjį teisėją (žr. 15.1, 15.4.1, 24.2.6, 24.2.7);

25.2.2.4 Praneša teisėjams apie klaidingus prašymus duoti pertraukas (žr. 15.11);

25.2.2.5 Praneša teisėjams apie setų pabaigą ir 8-to taško laimėjimą 5-ame sete (žr. 6.2, 15.4.1, 18.2.2);

25.2.2.6 Registruoja visas sankcijas (žr. 16.2, 21.3);

25.2.2.7 Fiksuoja visus įvykius, nurodytus antrojo teisėjo, pvz.: išimtinius keitimus, atsigavimo pertrauką, ilgalaikes pertraukas, išorines kliūtis ir pan. (žr. 15.7, 17.1.2, 17.2, 17.3).

25.2.3 Pasibaigus rungtynėms, teisėjas-sekretorius:

25.2.3.1 Įrašo galutinį rungtynių rezultatą (žr. 6.3);

25.2.3.2 Protesto atveju, gavus iš anksto pirmojo teisėjo leidimą, įrašo arba leidžia komandos/žaidimo kapitonui įrašyti į rungtynių protokolą pareiškimą dėl protestuojamo įvykio (žr. 5.1.2.1, 5.1.3.2, 23.2.4);

25.2.3.3 Pasirašęs rungtynių protokolą, surenka komandų kapitonų ir po to teisėjų parašus (žr. 5.1.3.1, 23.3.3, 24.3.3).

26 Teisėjo-sekretoriaus padėjėjas

26.1 Buvimo vieta

Teisėjo-sekretoriaus padėjėjas atlieka savo funkcijas sėdėdamas prie teisėjo-sekretoriaus už teisėjo-sekretoriaus staliuko.

26.2 Pareigos (žr. 19.3)

Jis/ji registruoja su „Libero“ žaidėju atliekamus pakeitimus.

Jis/ji padeda teisėjui-sekretoriui atlikti darbą, susijusį su administracinėmis pareigomis.

Jei teisėjas-sekretorius nebegali tęsti savo darbo, teisėjo-sekretoriaus padėjėjas jį pakeičia.

26.2.1 Prieš rungtynių arba seto pradžią teisėjo-sekretoriaus padėjėjas:

26.2.1.1 Paruošia „Libero“ kontrolės lentelę;

26.2.1.2 Paruošia atsarginį protokolą;

26.2.2 Per rungtynes teisėjo-sekretoriaus padėjėjas:

26.2.2.1 Registruoja „Libero“ žaidėjo atliekamus pakeitimus (žr. 19.3.1.1);

26.2.2.2 Informuoja teisėjus apie „Libero“ žaidėjų atliekamų pakeitimų klaidas (žr. 19.3.2.1);

26.2.2.3 Pradedą ir baigia techninių pertraukėlių laiko skaičiavimą (žr. 15.4.1);

26.2.2.4 Valdo rankinį tablo ant teisėjo-sekretoriaus staliuko;

26.2.2.5 Kontroliuoja ar rezultatai atitinka (žr. 25.2.2.1);

26.2.2.6 Jei reikia, atnaujina atsarginį protokolą ir pateikia jį teisėjui-sekretoriui (žr. 25.2.1.1).

26.2.3 Pasibaigus rungtynėms, teisėjo-sekretoriaus padėjėjas:

26.2.3.1 Pasirašo „Libero“ kontrolės kortelę ir pateikia ją patikrinimui;

26.2.3.2 Pasirašo rungtynių protokolą.

27 Linijų teisėjai

27.1 Buvimo vieta

Jei yra tik du linijų teisėjai, jie stovi aikštelės kampuose, arčiausiuose kiekvieno teisėjo dešinės rankos, įstrižai, 1-2 m nuo kampu (žr. 1a, 1b, 10 pav.)

Kiekvienas kontroliuoja galinę ir šoninę linijas savo pusėje.

Per FIVB Pasaulio Čempionatus ir oficialias varžybas privalo būti 4 linijų teisėjai.

Jie stovi laisvojoje zonoje 1-3 m nuo kiekvieno aikštelės kampo ant linijos, kurią jie stebi, įsivaizduojamos tūšos (10 pav.).

27.2 Pareigos

27.2.1 Linijų teisėjai atlieka savo funkcijas vėliavėlių (40x40 cm) gestais, kaip parodyta 12 pav., signalizuodami:

27.2.1.1 Kamuoliui nusileidus arti jų linijos (-jų), visada iš karto rodo gestą - "kamuolys - aikštelėje", arba "kamuolys - už" (žr. 8.3, 8.4);

27.2.1.2 Kamuoliui išėjus už aikštelės ribų, rodo gestą "lietimas kamuoliu", lietus jį priimančios kamuolį komandos žaidėjui (žr. 8.4, 12 (3) pav.);

27.2.1.3 Kai kamuolys liečia antenas arba paduotas kamuolys kerta tinklo plokštumą už perėjimo plokštumos ribų ir t.t. (žr. 8.4.3, 8.4.4);

27.2.1.4 Jei kuris nors žaidėjas (išskyrus paduodantįjį) išeina už žaidimo aikštelės ribų padavimo metu (žr. 7.4, 12 (4) pav.);

27.2.1.5 Paduodančiojo žaidėjo pėdos klaidas (žr. 12.4.3);

27.2.1.6 Kai jų aikštės pusėje įvyksta bet kurio žaidėjo kontaktas su antena veiksmo į kamuolį metu arba trukdoma žaidimui (žr. 11.3.1);

27.2.1.7 Kai kamuolys perskrieja per tinklą į priešininko aikštelę už perėjimo plokštumos ribų arba paliesdamas anteną jo (linijos teisėjo) pusėje (žr. 10.1.1).

27.2.2 Pirmojo teisėjo prašymu linijų teisėjai privalo pakartoti gestą.

28 Oficialūs teisėjų gestai

28.1 Teisėjų gestai ranka (11 pav.)

Teisėjai turi nurodyti oficialiais rankų gestais priežastis, dėl kurių jie sušvilpė (klaidų pobūdį ir leistinos pertraukos priežastį). Gestas kurį laiką užfiksuoja, ir, jei jis daromas viena ranka, tai ji turi rodyti tą aikštelės pusę, kurioje yra komanda, padariusi klaidą, arba kuri kreipėsi su prašymu.

28.2 Linijų teisėjų vėliavėlių gestai (12 pav.)

Linijų teisėjai, nurodydami klaidos pobūdį, vėliavėlėmis turi padaryti oficialų gestą ir kurį laiką jį užfiksuoti.

III DALIS

SCHEMOS, PAV.

NETINKAMO ELGESIO NUOBAUDŲ SKALĖ

KATEGORIJA	ĮVYKIS (KOMANDA)	ĮŽEIDĖJAS	SANKCIJOS	KORTELĖS	PASEKMĖS
Grubus Elgesys	Pirmas	Bet kuris žaidėjas	Nuobauda	Geltona	Išžaidimo pralaimėjimas
	Antras	Tas pats žaidėjas	Pašalinimas	Raudona	Žaidėjas palieka žaidimo aikštelę ir būna nuobaudų aikštelėje už atsarginių žaidėjų suoliuko iki seto pabaigos
	Trečias	Tas pats žaidėjas	Diskvalifikavimas	Raudona+Geltona kartu	Žaidėjas palieka varžybų kontrolės zoną iki varžybų pabaigos.
Užgaulus Elgesys	Pirmas	Bet kuris žaidėjas	Pašalinimas	Raudona	Žaidėjas palieka žaidimo aikštelę ir būna nuobaudų aikštelėje už atsarginių žaidėjų suoliuko iki seto pabaigos
	Antras	Tas pats žaidėjas	Diskvalifikavimas	Raudona+Geltona kartu	Žaidėjas palieka varžybų aikštelę iki kito mačo.
Agresyvus Elgesys	Pirmas	Bet kuris žaidėjas	Diskvalifikavimas	Raudona+Geltona kartu	Žaidėjas palieka varžybų kontrolės zoną iki varžybų pabaigos.

VILKINIMO NUOBAUDŲ SKALĖ

Vilkinimas	Pirmas	Bet kuris komandos žaidėjas	Įspėjimas už žaidimo vilkinimą	Gestas Nr.25 be kortelių	Įspėjimas – nuobaudos nėra
	Antras (ir vėlesni)	Bet kuris komandos žaidėjas	Pastaba už žaidimo vilkinimą	Gestas Nr.25 su geltona kortele	Išžaidimo pralaimėjimas

9 pav.(t.21.3, 21.4.2)