



# ПРАВИЛА ИГРЕ

Превели и приредили чланови Удружења одбојкашких судија Србије:  
Ненад Пањак, Игор Ђулибрк, Јована Живанић, Ана Медојевић, Лука Милинковић,  
Иван Јагодић, проф. др Владимир Ћук и Дејан Јовановић

# САДРЖАЈ

КАРАКТЕРИСТИКЕ ИГРЕ.....	6
ДЕО 1 - ФИЛОЗОФИЈА ПРАВИЛА И СУЂЕЊА.....	7
ДЕО 2 - СЕКЦИЈА 1: ИГРА.....	10
ПОГЛАВЉЕ 1: ОБЈЕКТИ И ОПРЕМА.....	11
1. Простор за игру.....	11
1.1 Димензије.....	11
1.2 Подлога за игру.....	11
1.3 Линије терена.....	11
1.4 Зоне и простори.....	12
1.5 Температура.....	12
1.6 Осветљење.....	12
2. Мрежа и стубови.....	13
2.1 Висина мреже.....	13
2.2 Структура.....	13
2.3 Бочне траке.....	13
2.4 Антене.....	13
2.5 Стубови.....	13
2.6 Додатна опрема.....	13
3. Лопте.....	14
3.1 Стандарди.....	14
3.2 Једнообразност лопти.....	14
3.3 Систем са три лопте.....	14
ПОГЛАВЉЕ 2: УЧЕСНИЦИ.....	15
4. Екипе.....	15
4.1 Састави екипа.....	15
4.2 Место учесника.....	15
4.3 Опрема.....	15
4.4 Замена опреме.....	16
4.5 Забрањени предмети.....	16
5. Лидери екипе.....	17
5.1 Капитен.....	17
5.2 Тренер.....	17
5.3 Помоћник тренера.....	18
ПОГЛАВЉЕ 3: ТОК ИГРЕ.....	19
6. Освајање поена, победа у сету и утакмици.....	19
6.1 Освајање поена.....	19
6.2 Победа у сету.....	19
6.3 Победа у утакмици.....	19
6.4 Неодазивање и некомплетна екипа.....	20
7. Елементи игре.....	21
7.1 Жреб.....	21
7.2 Званично загревање.....	21
7.3 Почетна постава екипе.....	21
7.4 Позиције играча.....	22
7.5 Позициона грешка.....	22
7.6 Ротација.....	23
7.7 Ротациона грешка.....	23

**ПОГЛАВЉЕ 4: АКЦИЈЕ У ИГРИ ..... 24**

8.	Ситуације у игри.....	24
8.1	Лопта у игри.....	24
8.2	Лопта ван игре.....	24
8.3	Лопта „унутра“.....	24
8.4	Лопта „у ауту“.....	24
9.	Играње лоптом.....	25
9.1	Одигравање екипе.....	25
9.2	Карактеристике одигравања.....	25
9.3	Грешке одигравања лоптом.....	26
10.	Лопта на мрежи.....	27
10.1	Лопта прелази преко мреже.....	27
10.2	Лопта додирује мрежу.....	27
10.3	Лопта у мрежи.....	27
11.	Играч поред мреже.....	28
11.1	Прелаз преко мреже.....	28
11.2	Прелаз испод мреже.....	28
11.3	Додир мреже.....	28
11.4	Грешке играча поред мреже.....	28
12.	Сервис.....	29
12.1	Први сервис у сету.....	29
12.2	Редослед сервирања.....	29
12.3	Одобрење сервиса.....	29
12.4	Извођење сервиса.....	29
12.5	Заклон.....	29
12.6	Грешке за време сервирања.....	30
12.7	Грешке сервирања и позиционе грешке.....	30
13.	Ударац у нападу.....	31
13.1	Карактеристике ударца у нападу.....	31
13.2	Ограничења за ударац у нападу.....	31
13.3	Грешке ударца у нападу.....	31
14.	Блок.....	32
14.1	Блокирање.....	32
14.2	Додир блока.....	32
14.3	Блокирање у противничком простору.....	32
14.4	Блок и одигравање екипе.....	32
14.5	Блокирање сервиса.....	32
14.6	Грешке блокирања.....	32

**ПОГЛАВЉЕ 5: ПРЕКИДИ, ОДУГОВЛАЧЕЊА И ПАУЗЕ ..... 33**

15.	Прекиди игре.....	33
15.1	Број правилних прекида игре.....	33
15.2	Редослед правилних прекида игре.....	33
15.3	Захтев за правилне прекиде игре.....	33
15.4	Тајм-аути и технички тајм-аути.....	33
15.5	Замена играча.....	33
15.6	Ограничења код замене играча.....	34
15.7	Изузетна замена.....	34
15.8	Замена искљученог или одстрањеног играча.....	34
15.9	Неправилна замена.....	34
15.10	Поступак замене.....	34
15.11	Неосновани захтеви.....	35
16.	Одуговлачење игре.....	36
16.1	Врсте одуговлачења.....	36
16.2	Санкције за одуговлачење.....	36

17. Изузетни прекиди игре .....	37
17.1 Повреда/болест .....	37
17.2 Спољно ометање .....	37
17.3 Продужени прекиди .....	37
18. Паузе и промена поља .....	38
18.1 Паузе .....	38
18.2 Промена поља .....	38
<b>ПОГЛАВЉЕ 6: ЛИБЕРО .....</b>	<b>39</b>
19. Либеро .....	39
19.1 Одређивање Либера .....	39
19.2 Опрема .....	39
19.3 Акције у којима учествује Либеро .....	39
19.4 Поновно одређивање Либера .....	40
19.5 Резиме .....	41
<b>ПОГЛАВЉЕ 7: ПОНАШАЊЕ УЧЕСНИКА .....</b>	<b>42</b>
20. Правила понашања .....	42
20.1 Спортско понашање .....	42
20.2 Фер-плеј .....	42
21. Недозвољено понашање и санкције .....	43
21.1 Мањи прекршаји .....	43
21.2 Прекршаји који се санкционишу .....	43
21.3 Скала санкција .....	43
21.4 Примена санкција за недозвољено понашање .....	44
21.5 Прекршаји пре и између сетова .....	44
21.6 Резиме недозвољеног понашања и картона који се користе .....	44
<b>ДЕО 2 - СЕКЦИЈА 2: СУДИЈЕ, ЊИХОВЕ ОДГОВОРНОСТИ И ЗВАНИЧНИ ЗНАЦИ РУКОМ .....</b>	<b>45</b>
<b>ПОГЛАВЉЕ 8: СУДИЈЕ .....</b>	<b>46</b>
22. Судијски колегијум и поступци .....	46
22.1 Састав .....	46
22.2 Поступци .....	46
23. Први судија .....	47
23.1 Место .....	47
23.2 Овлашћења .....	47
23.3 Надлежности .....	47
24. Други судија .....	49
24.1 Место .....	49
24.2 Овлашћења .....	49
24.3 Надлежности .....	49
25. Записничар .....	51
25.1 Место .....	51
25.2 Надлежности .....	51
26. Помоћник записничара .....	52
26.1 Место .....	52
26.2 Надлежности .....	52
27. Линијске судије .....	53
27.1 Место .....	53
27.2 Надлежности .....	53
28. Званични знаци .....	54
28.1 Судијски знаци руком .....	54
28.2 Знаци заставицом линијских судија .....	54

<b>ДЕО 2 - СЕКЦИЈА 3: ДИЈАГРАМИ – ШЕМЕ И ИЛУСТРАЦИЈЕ .....</b>	<b>55</b>
Д1а Такмичарски простор.....	56
Д1б Простор за игру.....	57
Д2 Терен за игру.....	58
Д3 Изглед мреже.....	59
Д4 Позиција играча.....	60
Д5а Лопта прелази вертикалну раван мреже ка противничком пољу.....	61
Д5б Лопта прелази вертикалну раван мреже ка противничкој слободној зони.....	62
Д6 Групни заклон.....	63
Д7 Изведен блок.....	63
Д8 Напад играча задње линије.....	64
Д9 Скала санкција за одуговлачење.....	65
Д10 Локација судијског колегијума и њихових помоћника.....	66
Д11 Званични судијски знаци руком.....	67
Д12 Званични знаци заставицом линијских судија.....	74
<b>ДЕО 3 - ДЕФИНИЦИЈЕ .....</b>	<b>76</b>

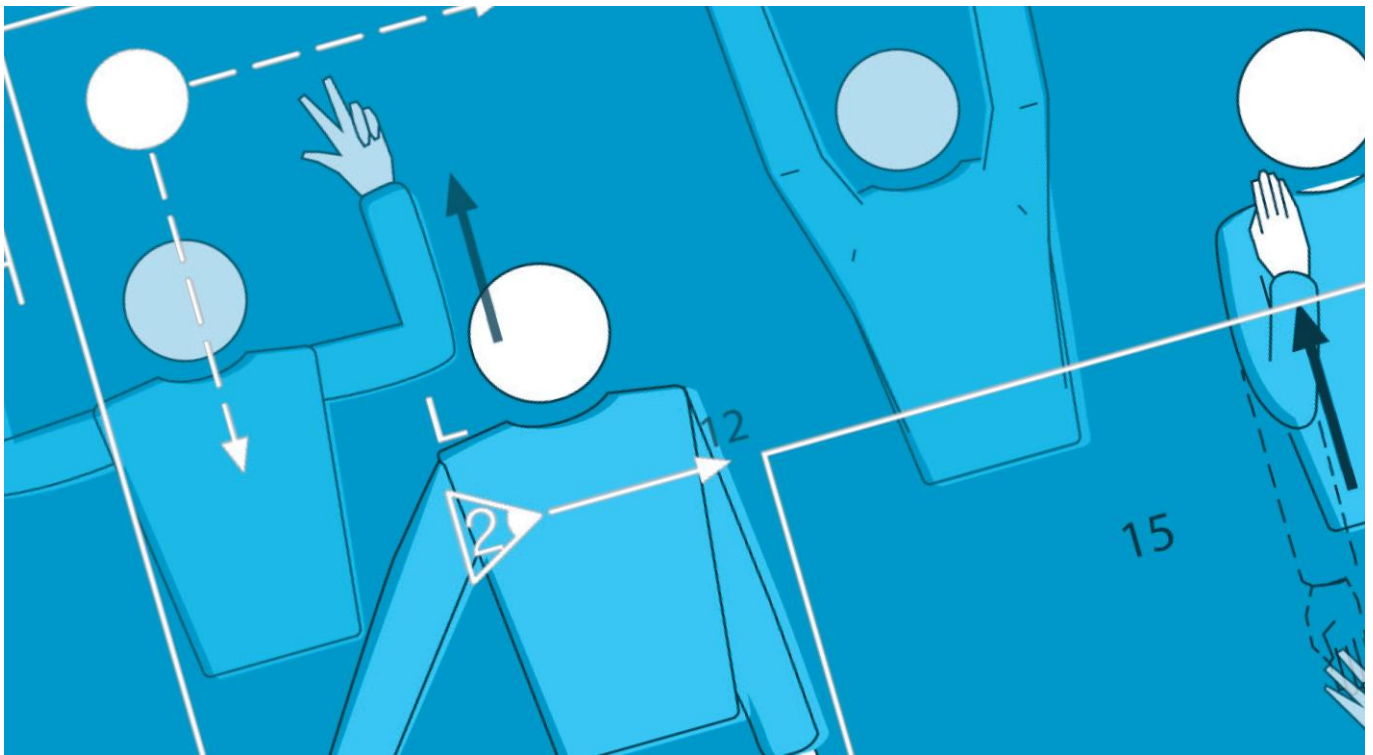
## КАРАКТЕРИСТИКЕ ИГРЕ

Одбојка је спорт у којем играју две екипе на терену подељеном мрежом. Постоје различите верзије ове игре, прилагођене посебним околностима, с циљем да многоструке могућности ове игре буду доступне свима.

Циљ игре је послати лопту преко мреже како би додирнула противничко поље и спречити противника да учини исто. Екипа има право на три одигравања (не рачунајући додир блока) како би упутила лопту ка противнику.

Лопта се убацује у игру сервисом: играч који сервира упућује лопту преко мреже ка противнику. Надигравање траје све док лопта не додирне терен, не оде „у аут“ или екипа не успе да је врати на дозвољен начин.

У одбојци, екипа која победи у надигравању осваја поен (Rally Point System). Када екипа која прима сервис победи у надигравању, осваја поен и стиче право да сервира, а играчи се ротирају за једно место у смеру казаљке на сату.

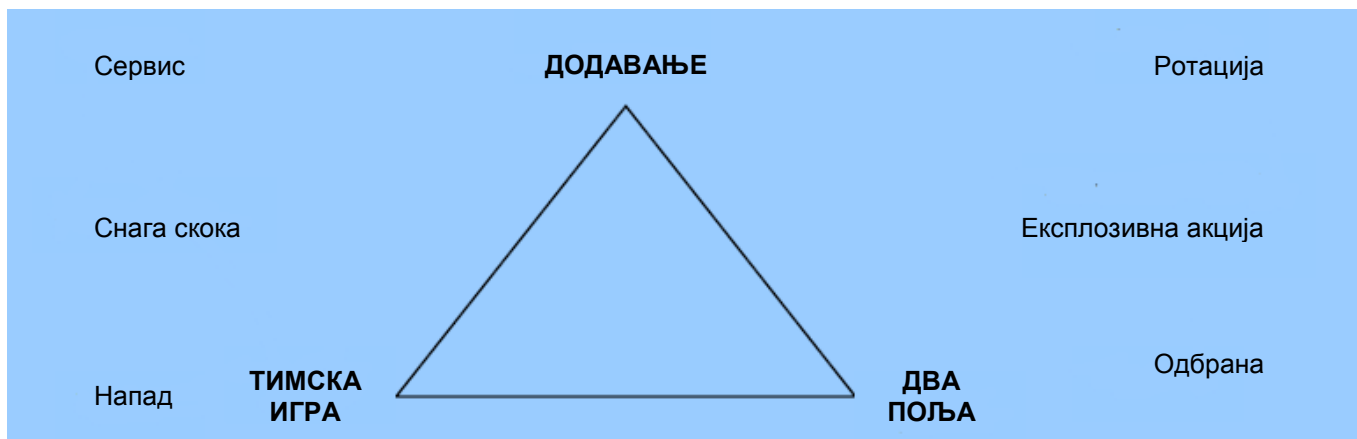


## ДЕО 1 - ФИЛОЗОФИЈА ПРАВИЛА И СУЂЕЊА



## УВОД

Одбојка је један од најуспешнијих и најпопуларнијих такмичарских и рекреативних спортова на свету. Игра је **брза, узбудљива**, са **експлозивним** акцијама. Одбојка укључује више битних елемената који делујући **заједно** чине овај спорт јединственим међу спортовима који се играју по систему надигравања.



Последњих неколико година ФИВБ је направио велики напредак у прилагођавању игре савременој публици.

Овај текст је намењен поклоницима одбојке-играчима, тренерима, судијама, гледаоцима и коментаторима, јер:

- разумевање правила доприноси бољој игри – тренери могу боље да организују екипу и одреде тактику, омогућавајући играчима да достигну свој максимум;
- разумевање односа међу правилима омогућава судијама да донесу боље одлуке.

Овај увод се прво фокусира на одбојку као такмичарски спорт, а тек затим на идентификовање главних квалитета успешног суђења.

## ОДБОЈКА ЈЕ ТАКМИЧАРСКИ СПОРТ

Такмичење извлачи скривену снагу. Оно показује максимум способности, дух, креативност и естетику. Правила су конципирана тако да омогуће **све** те квалитете. Са неколико изузетака, одбојка омогућава свим играчима да играју како на мрежи (да нападају), тако и у задњем делу терена (да се бране или сервирају).

Вилијам Морган, човек који је изумео одбојку, и сада би је препознао, јер је игра током година задржала неке специфичне и суштинске елементе. Неке од тих елемената одбојка дели са осталим играма у којима се користи мрежа/лопта/рекет:

- Сервис
- Ротацију (наизменично сервирање)
- Напад
- Одбрану

Ипак, одбојка је јединствена међу играма на мрежи јер захтева да лопта увек лети – “лопта у лету”, а и дозвољава свакој екипи одређен број додавања међу својим члановима, пре него што се лопта врати противнику.

Увођење специјализованог одбрамбеног играча – Либера, унапредило је игру у погледу дужине надигравања и увођења фаза у игру. Промена правила о сервису је довела до тога да то не буде само чин убацивања лопте у игру већ и оружје за напад.

Принцип ротирања је уведен како би омогућио свестраност играча. Правила о позицији играча дозвољавају екипама флексибилност и могућност развијања занимљивих тактика.

Такмичари, у овом оквиру, међусобно одмеравају технике, тактике и снагу. Такође, тај оквир пружа играчима слободу како би одушевили публику и посматраче.

Имиџ одбојке се све више побољшава.



## УЛОГА СУДИЈЕ У ОВОМ ОКВИРУ

Суштина доброг судије је у фер поступању и доследности:

- **бити** фер према сваком учеснику
- бити **препознат** од стране гледалаца као фер учесник.

Ово захтева висок степен поверења – судија мора да улива поверење како би омогућио играчима да забаве гледаоце. То постиже:

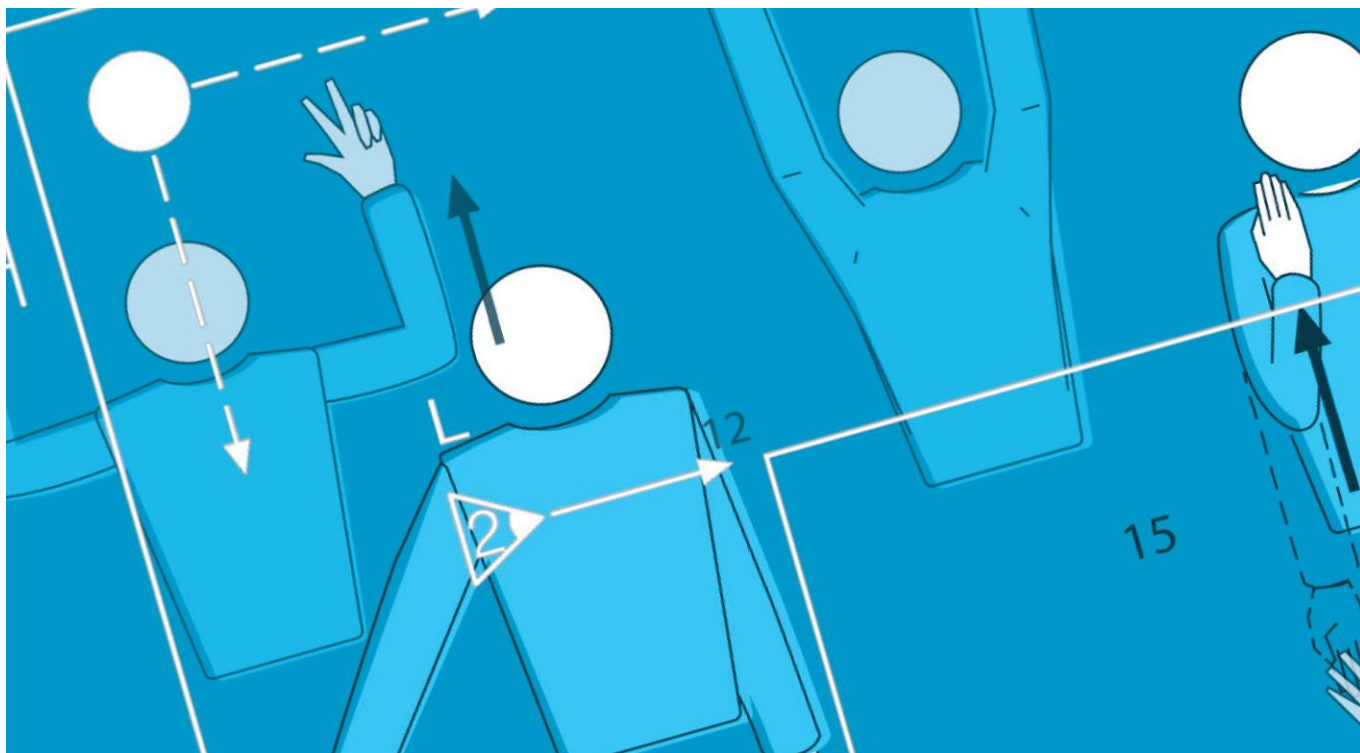
- **прецизношћу** у свом одлучивању,
- **разумевањем због чега је правило написано**,
- делујући као **ефикасан организатор**,
- дозвољавањем да надметање тече и његовим **усмеравањем** ка завршетку,
- делујући као **едукатор** – користећи правила за кажњавање нефер потеза и непристојних поступака,
- **промовишући** игру, **омогућавањем да се истакну спектакуларни елементи** игре и да најбољи играчи раде оно што најбоље знају: да **забављају** публику.

На крају, можемо рећи да ће добар судија користити правила да надметање учини испуњавајућим искуством за **све** учеснике.

Они који су прочитали до сада написано би требало да схвате правила која следе као тренутно стање развоја једне велике игре, али имајући на уму зашто ових неколико пасуса текста може бити од једнаке важности за њихову улогу у одбојци.

**Укључите се!**

**Нека лопта лети!**



**ДЕО 2 - СЕКЦИЈА 1: ИГРА**



# ПОГЛАВЉЕ 1 ОБЈЕКТИ И ОПРЕМА

ПРАВИЛО

ВИДИ ПРАВИЛО

## 1. ПРОСТОР ЗА ИГРУ

Простор за игру чине терен и слободна зона. Правоугаоног је облика и симетричан.

1.1, Д1а,  
Д1б

### 1.1 ДИМЕНЗИЈЕ

Д2

Терен је правоугаоник, димензија 18x9 м, окружен са свих страна слободном зоном, широком најмање 3 м.

Слободан ваздушни простор за игру подразумева ваздушни простор изнад простора за игру, у којем нема никаквих препрека. Слободан ваздушни простор за игру мора да износи најмање 7 м у висину, рачунајући од подлоге за игру.

**За ФИВБ, светска и званична такмичења, слободна зона износи најмање 5 м од бочних и 8 м од основних линија. Слободан ваздушни простор за игру износи најмање 12,5 м у висину, рачунајући од подлоге за игру.**

### 1.2 ПОДЛОГА ЗА ИГРУ

1.2.1 Подлога мора бити равна, хоризонтална и једнообразна. Не сме да представља никакву опасност за повреду играча.

Забрањено је играти на неравној или клизавој подлози.

**За ФИВБ, светска и званична такмичења, дозвољена је само дрвена или синтетичка подлога. Свака подлога мора бити претходно одобрена од стране ФИВБ-а.**

1.2.2 На затвореним теренима, површина терена мора бити светле боје.

**За ФИВБ, светска и званична такмичења, линије трене морају бити беле боје. Терен и слободна зона морају бити обојени другим, међусобно различитим бојама.**

1.1, 1.3

1.2.3 На отвореним теренима, дозвољен је нагиб од 5 мм по метру, ради дренаже. Линије начињене од чврстог материјала су забрањене.

1.3

### 1.3 ЛИНИЈЕ ТЕРЕНА

Д2

1.3.1 Све линије су широке 5 см. Морају бити светле боје, различите од боје подлоге и свих осталих линија.

1.2.2

#### 1.3.2 Граничне линије

Две бочне и две основне линије означавају терен. Обе бочне и обе основне линије су уцртане унутар димензија терена.

1.1

#### 1.3.3 Средња линија

Оса средње линије дели терен на два једнака поља, димензија 9x9 м. Средња линија се, свом својом ширином, рачуна као саставни део и једног и другог поља. Ова линија се простире испод мреже, од једне до друге бочне линије.

Д2

#### 1.3.4 Линија напада

У оба поља, линија напада, чија је задња ивица уцртана 3 м од осе средње линије, означава предњу зону.

1.3.3, 1.4.1

За ФИВБ, светска и званична такмичења, линија напада је од бочних линија продужена додатком од пет испрекиданих линија, дугачких 15 см и широких 5 см, које су уцртане на међусобној раздаљини од 20 см, а у укупној дужини од 1,75 м. „Линија ограничења за тренере“ (испрекидана линија, која се простире од линије напада до основне линије поља, паралелна бочној линији и од ње удаљена 1,75 м) састављена је од линија дужине 15 см, уцртаних на удаљености 20 см једна од друге, да би ограничиле простор за деловање тренера.

- 1.4 ЗОНЕ И ПРОСТОРИ** Д2
- 1.4.1 Предња зона** 19.3.1.4,  
23.3.2.3д,  
Д2
- Предња зона је, у сваком пољу, ограничена осом средње линије и задњом ивицом линије напада. 1.3.3, 1.3.4,  
19.3.1.4,  
23.3.2.3д
- Сматра се да се предња зона, ван бочних линија, простире до краја слободне зоне. 1.1, 1.3.2
- 1.4.2 Зона за сервирање**
- Зона за сервирање је ширине 9 м и налази се иза сваке основне линије.
- Бочно је ограничена са две кратке линије, дужине по 15 см, које су уцртане 20 см иза основне линије, као продужеци бочних линија. Обе кратке линије су укључене у ширину зоне за сервирање. 1.3.2, Д16
- У дубину, зона за сервирање се простире до краја слободне зоне. 1.1
- 1.4.3 Зона за замену играча**
- Зона за замену играча је ограничена продужетком обе линије напада, до записничког стола. 1.3.4,  
15.6.1,  
Д16
- 1.4.4 Зона за промену Либера**
- Зона за промену Либера је део слободне зоне, на страни клупа за играче, ограничена продужетком линије напада, до основне линије. 19.3.2.7,  
Д16
- 1.4.5 Простор за загревање**
- За ФИВБ, светска и званична такмичења, простор за загревање је приближно величине 3x3 м и налази се у угловима, са стране обе клупе за резервне играче, изван слободне зоне. 24.2.5,  
Д1а, Д1б
- 1.4.6 Казнени простор**
- По један казнени простор налази се у контролном простору у продужетку сваке основне линије. Њихова величина је приближно 1x1 м, у њима се налазе по 2 столице и могу бити ограничени црвеном линијом ширине 5 см. 21.3.2.1,  
Д1а, Д1б
- 1.5 ТЕМПЕРАТУРА**
- Температура не сме бити нижа од 10° С (50° F).
- За ФИВБ, светска и званична такмичења, температура не сме бити виша од 25°С (77°F), нити нижа од 16°С (61°F).
- 1.6 ОСВЕТЉЕЊЕ**
- За ФИВБ, светска и званична такмичења, осветљење простора за игру мора бити између 1000 и 1500 лукса, мерено 1 м изнад подлоге простора за игру.

**2. МРЕЖА И СТУБОВИ****ДЗ****2.1 ВИСИНА МРЕЖЕ**

- 2.1.1 Мрежа је постављена вертикално, изнад средње линије и њен врх се налази на висини од 2,43 м за мушкарце и 2,24 м за жене. 1.3.3
- 2.1.2 Њена висина се мери на средини терена. Висина мреже, изнад бочних линија, мора бити потпуно једнака и не сме прелазити прописану висину за више од 2 см. 1.1, 1.3.2, 2.1.1

**2.2 СТРУКТУРА**

Мрежа је 1 м широка и 9,5 до 10 м дуга (од 25 до 50 см са сваке стране бочних трака), направљена од црних квадратних поља, странице 10 см. ДЗ

На њеном врху се налази хоризонтална трака, ширине 7 см, направљена од двоструко пресавијеног белог платна, пришивеног целом дужином мреже. На сваком крају траке су рупе, кроз које пролази канап, који везује траку за стубове и затеже њен горњи део.

Кроз траку је провучена савитљива жица (сајла), која везује мрежу за стубове и затеже њен горњи део.

На дну мреже је још једна хоризонтална трака, ширине 5 см, слична оној на врху мреже, кроз коју је провучен канап. Тај канап везује мрежу за стубове и затеже њен доњи део.

**2.3 БОЧНЕ ТРАКЕ**

Две беле траке су учвршћене на мрежи вертикално и налазе се директно изнад сваке бочне линије. 1.3.2, ДЗ

Широке су 5 см, дуге 1 м и сматрају се делом мреже.

**2.4 АНТЕНЕ**

Антиена је савитљива шипка, дуга 1,8 м и пречника 10 мм, направљена од фибергласа или сличног материјала.

Антиена је учвршћена за спољну ивицу сваке бочне траке. Антиене су постављене на супротним странама мреже. 2.3, ДЗ

Горњих 80 см сваке антиене се налази изнад мреже и означено је тракама различитих боја, најбоље црвеним и белим.

Антиене се сматрају делом мреже и бочно ограничавају простор за прелаз лопте. 10.1.1, ДЗ, Д5а, Д5б

**2.5 СТУБОВИ**

- 2.5.1 Стубови држе мрежу и постављени су од 0,5 до 1 м изван бочних линија. Високи су 2,55 м и најбоље је ако им се висина може подешавати. ДЗ

**За сва ФИВБ, светска и званична такмичења, стубови који држе мрежу су постављени на удаљености од 1 м изван бочних линија.**

- 2.5.2 Стубови су округли, глатки и фиксирани за подлогу без жица. Не смеју имати делове који представљају опасност или сметњу.

**2.6 ДОДАТНА ОПРЕМА**

Сва додатна опрема је регулисана прописима ФИВБ.

### 3. ЛОПТЕ

#### 3.1 СТАНДАРДИ

Лопта мора бити округла, направљена од меке природне или синтетичке коже, са „душицом“ од гуме или сличног материјала.

Боја лопте може бити једнообразно светла или комбинација боја.

Синтетичка кожа и комбинација боја лопти, које се користе у међународним званичним такмичењима, морају бити у складу са ФИВБ стандардима.

Обим лопте је од 65 до 67 см, а тежина од 260 до 280 г.

Унутрашњи притисак износи од 0,3 до 0,325 kg/cm<sup>2</sup> (од 4,26 до 4,61 psi, односно од 294,3 до 318,82 mbar или hPa).

#### 3.2 ЈЕДНООБРАЗНОСТ ЛОПТИ

Све лопте, које се користе на утакмици, морају имати исте стандарде, у погледу обима, тежине, притиска, типа, боје итд. 3.1

**ФИВБ, светска и званична такмичења, као и национални и савезни шампионати, морају се играти лоптама које је одобрио ФИВБ, осим у случају сагласности ФИВБ-а.**

#### 3.3 СИСТЕМ СА ТРИ ЛОПТЕ

За ФИВБ, светска и званична такмичења, користе се три лопте. У овом случају, *Д10* распоређено је укупно шест скупљача лопти, по један у сваком углу слободне зоне и по један иза првог и другог судије.

## ПОГЛАВЉЕ 2 УЧЕСНИЦИ

ПРАВИЛО

ВИДО ПРАВИЛО

### 4. ЕКИПЕ

#### 4.1 САСТАВИ ЕКИПА

- 4.1.1 Екипа за утакмицу се може састојати од највише 12 играча, плус: 4.1.1.1,  
5.2, 5.3
- Тренерско особље: један тренер, највише два помоћна тренера
  - Медицинско особље: један физиотерапеут и један лекар

Само они чланови који су наведени у списку у записнику могу слободно да уђу у такмичарски контролни простор и да учествују у званичном загревању и утакмици.

**За ФИВБ, светска и званична такмичења, лекар и физиотерапеут морају бити претходно акредитовани од стране ФИВБ.**

- 4.1.2 Један од играча, изузев Либерера, је капитен екипе и мора бити означен у записнику. 5.1, 19.1.5
- 4.1.3 Само играчи уписани у записник могу ући у терен и играти утакмицу. Када тренер и капитен екипе потпишу записник (састав екипе за електронски записник), састав екипе уписан у записник, се више не може мењати. 1, 4.1.1,  
5.1.1, 5.2.2

#### 4.2 МЕСТО УЧЕСНИКА

- 4.2.1 Играчи који нису у игри морају или седети на својој клупи, или бити у свом простору за загревање. Тренер и остали чланови екипе седе на клупи, али је могу привремено напустити. 1.4.5,  
5.2.3, 7.3.3
- Клупе за екипе се налазе поред записничког стола, изван слободне зоне. Д1а, Д1б
- 4.2.2 Само члановима екипе је дозвољено да седе на клупи за време утакмице и да учествују у званичном загревању. 4.1.1, 7.2
- 4.2.3 Играчи који нису у игри могу се загревати без лопти:
- 4.2.3.1 у току игре: у зони за загревање; 1.4.5, 8.1,  
Д1а, Д1б
- 4.2.3.2 за време тајм-аута и техничких тајм-аута: у слободној зони, иза свог поља. 1.3.3, 15.4
- 4.2.4 За време паузе између сетова, играчи се могу загревати са лоптама у оквиру своје слободне зоне. 18.1

#### 4.3 ОПРЕМА

Опрема играча се састоји од: дреса, шортса, чарапа (који чине униформу) и патика.

- 4.3.1 Боја и дизајн дресова, шортсева и чарапа морају бити једнообразни са сваку екипу (осим за Либерера). Униформе морају да буду чисте. 4.1, 19.2
- 4.3.2 Патике морају бити лагане и савитљиве, са гуменим ђоном, или ђоном од комбинованог материјала без потпетица.
- 4.3.3 Дресови морају бити означени бројевима од 1 до 20. 4.3.3.2
- 4.3.3.1 Бројеви се налазе на средини предње и задње стране дресова. Боја и тон бројева морају бити контрастни у односу на боју и тон дресова.

- 4.3.3.2 Бројеви на предњој страни дреса морају бити високи најмање 15 см, а на задњој страни најмање 20 см. Трака којом су бројеви исписани мора бити широка најмање 2 см.
- 4.3.4 Капитен екипе на свом дресу мора да има траку величине 8x2 см, испод броја на грудима. 5.1
- 4.3.5 Забрањено је носити униформу различите боје у односу на остале играче (не важи за Либеро играче) и/или без званичне нумерације. 19.2
- 4.4 ЗАМЕНА ОПРЕМЕ**
- Први судија може, једном или више играча, одобрити: 23.
- 4.4.1 да играју боси;
- 4.4.2 промену мокрих или оштећених униформи између сетова, или после замене играча, под условом да су боја, дизајн и број нове униформе (нових униформи) исти: 4.3, 15.5
- 4.4.3 да по хладном времену играју у тренеркама, под условом да су оне исте боје и дизајна за целу екипу (осим за Либеро играче) и нумерисане у складу са Правилем 4.3.3. 4.1.1, 19.2
- 4.5 ЗАБРАЊЕНИ ПРЕДМЕТИ**
- 4.5.1 Забрањено је носити предмете који могу изазвати повреду, или дати играчу вештачку предност.
- 4.5.2 Играчи на сопствени ризик могу носити наочаре или сочива.



**5. ЛИДЕРИ ЕКИПЕ**

Капитен екипе и тренер су одговорни за понашање и дисциплину чланова своје екипе. 20.

Либеро играчи не могу бити капитени екипе, или капитени у игри.

**5.1 КАПИТЕН**

5.1.1 ПРЕ УТАКМИЦЕ, капитен екипе потписује записник и представља своју екипу на жребању. 7.1, 25.2.1.1

5.1.2 ЗА ВРЕМЕ УТАКМИЦЕ, капитен екипе је капитен у игри док је на терену. Када капитен екипе није на терену, тренер, или капитен екипе, мора одредити другог играча на терену, али не Либерера, који ће преузети улогу капитена у игри. Капитен у игри обавља ту улогу док не изађе са терена заменом играча, док се не врати капитен екипе, или док се не заврши сет. 15.2.1,

Када је лопта ван игре, само је капитену у игри дозвољено да се обрати судијама како би: 8.2

5.1.2.1 замолио за објашњење о примени или тумачењу *Правила игре*, као и да би пренео захтеве или питања својих саиграча. Ако се капитен у игри не слаже са објашњењем првог судије, може одлучити да уложи протест против одлуке судије, али у том случају одмах мора обавестити првог судију да задржава право да, на крају утакмице, упише званичан протест у записник; 23.2.4

5.1.2.2 тражио одобрење за:

а) потпуну или делимичну замену опреме; 4.3, 4.4.2

б) проверу позиција екипа; 7.4, 7.6

в) проверу пода, мреже, лопти итд; 1.2, 2, 3.

5.1.2.3 у одсуству тренера, захтевао тајм-ауте и замене играча. 15.3.1, 15.4.1, 15.5.2

5.1.3 НА КРАЈУ УТАКМИЦЕ, капитен екипе: 6.3

5.1.3.1 захваљује судијама и потписује записник ради потврде резултата утакмице; 25.2.3.3

5.1.3.2 може, ако је на време обавестио првог судију, да потврди и упише у записник званични протест у вези са тумачењем или применом *Правила игре* од стране судије. 5.1.2.1, 25.2.3.2

**5.2 ТРЕНЕР**

5.2.1 За време утакмице, тренер води игру своје екипе, изван терена. Бира почетне поставе, њихове замене и захтева тајм-ауте. У обављању тих послова, званично лице за контакт му је други судија. 1.1, 7.3.2, 15.4.1, 15.5.2

5.2.2 ПРЕ УТАКМИЦЕ, тренер уписује или проверава презимена и бројеве својих играча у записнику, а затим га потписује. 4.1, 19.1.5, 25.2.1.1

5.2.3 ЗА ВРЕМЕ УТАКМИЦЕ, тренер:

5.2.3.1 пре сваког сета, даје другом судији, или записничару, уредно попуњене и потписане листиће са почетном поставом; 7.3.2, 7.4, 7.6

5.2.3.2 седи на клупи најближе записничару, али то место може напустити; 4.2

- 5.2.3.3 захтева тајм-ауте и замене играча; 15.4, 15.5
- 5.2.3.4 може, као и остали чланови екипе, давати инструкције играчима на терену. Тренер може давати ове инструкције стојећи, или ходајући унутар слободне зоне, испред клупе своје екипе, од продужетка линије напада, до простора за загревање, без ометања и одуговлачења утакмице. 1.3.4, 1.4.5, Д2
- За ФИВБ, светска и званична такмичења, тренер је ограничен да своје функције обавља иза линије ограничења за тренере.** Д1а, Д1б, Д2

### 5.3 ПОМОЋНИК ТРЕНЕРА

- 5.3.1 Помоћник тренера седи на клупи за играче, али нема право да интервенише за време утакмице.
- 5.3.2 Ако тренер мора да напусти своју екипу, из било ког разлога, укључујући и санкцију, али са изузетком ситуације када улази на терен као играч, помоћник тренера може да преузме функције тренера за време трајања одсуства, након што то капитен у игри потврди судији. 5.1.2, 5.2

## ПОГЛАВЉЕ 3 ТОК ИГРЕ

ПРАВИЛО

ВИДИ ПРАВИЛО

### 6. ОСВАЈАЊЕ ПОЕНА, ПОБЕДА У СЕТУ И УТАКМИЦИ

#### 6.1 ОСВАЈАЊЕ ПОЕНА

##### 6.1.1 Поен

Екипа осваја поен:

6.1.1.1 када успешно упућена лопта додирне противничко поље; 8.3, 10.1.1

6.1.1.2 када противничка екипа учини грешку; 6.1.2

6.1.1.3 када противничка екипа добије казну. 16.2.3,  
21.3.1

##### 6.1.2 Грешка

Екипа прави грешку чинећи акцију у игри, која је супротна правилима (или нарушава правила на неки други начин). Судије процењују грешке и одређују последице у складу са *Правилима игре*:

6.1.2.1 ако су две или више грешака учињене једна за другом, рачуна се само прва;

6.1.2.2 ако противници две или више грешака учине истовремено, досуђује се **ОБОСТРАНА ГРЕШКА** и надигравање се понавља. 6.1.2,  
Д11(23)

##### 6.1.3 Надигравање и окончано надигравање

**Надигравање** је низ акција у игри, од тренутка сервисног ударца, од стране сервера, до тренутка када је лопта ван игре. **Окончано надигравање** је низ акција у игри чији је резултат додељивање поена. 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 Ако екипа која сервира освоји надигравање, она осваја поен и наставља да сервира.

6.1.3.2 Ако екипа која прима сервис освоји надигравање, осваја поен и мора следећа да сервира.

#### 6.2 ПОБЕДА У СЕТУ

Д11(9)

У сету (осим у одлучујућем, 5. сету) побеђује екипа која прва освоји 25 поена, са вођством од најмање два поена. У случају нерешеног резултата, 24-24, игра се наставља док се не постигне вођство од два поена (26-24; 27-25; ...). 6.3.2

#### 6.3 ПОБЕДА У УТАКМИЦИ

Д11(9)

6.3.1 Победник утакмице је екипа која освоји три сета. 6.2

6.3.2 У случају изједначеног резултата, 2-2, одлучујући (пети) сет се игра до 15 поена, са вођством од најмање два поена. 7.1

**6.4 НЕОДАЗИВАЊЕ И НЕКОМПЛЕТНА ЕКИПА**

- 6.4.1 Ако екипа одбије да игра, након што је била позвана да то учини, сматраће се да се није одазвала да игра и губи утакмицу резултатом 0-3 и 0-25 у сваком сету. 6.2, 6.3
- 6.4.2 Екипа која се без оправданог разлога не појави на терену у заказано време, сматра се да се није одазвала, а последице су као у Правилу 6.4.1.
- 6.4.3 Екипа која је проглашена НЕКОМПЛЕТНОМ за сет или утакмицу, губи сет или утакмицу. Противничкој екипи се додају поени, или поени и сетови, неопходни за победу у сету или утакмици. Некомплетна екипа задржава своје поене и сетове. 6.2, 6.3, 7.3.1

**7. ЕЛЕМЕНТИ ИГРЕ****7.1 ЖРЕБ**

Пре почетка утакмице, први судија обавља жреб, ради одређивања права на први сервис и страна терена за први сет. 12.1.1

6.3.2

Ако се игра одлучујући сет, обавља се нови жреб.

7.1.1 Жреб се обавља у присуству оба капитена екипа. 5.1

7.1.2 Победник жреба бира:

7.1.2.1 право сервирања или пријема сервиса, или 12.1.1

7.1.2.2 страну терена.

Ономе ко у жребању изгуби, остаје избор преосталог.

**7.2 ЗВАНИЧНО ЗАГРЕВАЊЕ**

7.2.1 Пре утакмице, екипе имају право на 6 минута заједничког званичног загревања на мрежи, ако су претходно имале слободан терен на располагању, у противном, имају право на 10 минута званичног загревања.

7.2.2 Ако било који капитен екипе захтева одвојено (наизменично) званично загревање на мрежи, свакој екипи је дозвољено по 3, односно по 5 минута. 7.2.1

7.2.3 У случају наизменичног загревања, екипа која има први сервис прва се загрева на мрежи. 7.1.2.1, 7.2.2

**7.3 ПОЧЕТНА ПОСТАВА ЕКИПЕ**

7.3.1 Свака екипа увек мора имати 6 играча у игри. 6.4.3

Почетна постава екипе указује на редослед ротирања играча на терену. Тај редослед се мора поштовати током целог сета. 7.6

7.3.2 Пре почетка сваког сета, тренер мора на листићу за поставу пријавити почетну поставу своје екипе. Листић, уредно попуњен и потписан, предаје другом судији или записничару. 5.2.3.1, 24.3.1, 25.2.1.2

7.3.3 Играчи који нису у почетној постави за сет су замене за тај сет (осим једног или два Либера). 7.3.2, 15.5

7.3.4 Пошто се листић са поставом преда другом судији или записничару, никаква промена у постави не може бити одобрена без правилне замене. 15.2.2, 15.5, Д11(5)

7.3.5 У случају разлике између позиције играча на терену и на листићу за поставу, поступак је следећи: 24.3.1

7.3.5.1 када се таква разлика утврди пре почетка сета, позиција играча на терену се мора исправити у складу са листићем за поставу и то без санкција; 7.3.2

7.3.5.2 када се, пре почетка сета, на терену налази играч, који није уписан на листићу за поставу за тај сет, тај играч мора бити промењен у складу са листићем за поставу и то без санкција; 7.3.2

- 7.3.5.3 међутим, ако тренер жели да задржи на терену тог неуписаног играча/е, мора, користећи одговарајући знак руком, затражити правилну/е замену/е, која/е ће се уписати у записник. *15.2.2, Д11(5)*
- Ако је разлика између позиција играча и листића за поставу откривена касније, екипа која је направила грешку мора да се врати у исправну позицију. Противничка екипа задржава освојене поене, а осим тога, добија поен и следећи сервис. Сви поени које је освојила екипа која је направила грешку, од тачног тренутка грешке, до откривања грешке, се поништавају.
- 7.3.5.4 Када се установи да је играч на терену, али није уписан у списак играча у записнику, противник задржава своје поене и добија додатни поен и право на сервис. Екипа која је учинила грешку губи све поене и/или сетове (0:25, уколико је потребно) освојене од тренутка када је неуписани играч ушао у игру и мора да достави исправљени листић за поставу и убацаи новог, уписаног играча у игру, на позицију неуписаног играча. *6.1.2, 7.3.2*
- 7.4 ПОЗИЦИЈЕ ИГРАЧА** *Д4*
- У тренутку када сервер удари лопту, обе екипе се морају налазити у оквиру свог поља, распоређене према редоследу ротације (осим сервера). *7.6.1, 8.1, 12.4*
- 7.4.1 Позиције играча су означене бројевима на следећи начин:
- 7.4.1.1 три играча поред мреже су играчи предње линије и заузимају позиције 4 (предњи леви), 3 (предњи средњи) и 2 (предњи десни);
- 7.4.1.2 остала три играча су играчи задње линије и заузимају позиције 5 (задњи леви), 6 (задњи средњи) и 1 (задњи десни).
- 7.4.2 Однос позиција између играча:
- 7.4.2.1 сваки играч задње линије мора бити удаљенији од средње линије у односу на њему одговарајућег играча предње линије;
- 7.4.2.2 одговарајући играчи предње и задње линије морају бити бочно постављени према редоследу одређеном у Правилу 7.4.1.
- 7.4.3 Позиције играча се одређују и контролишу на основу позиције стопала која додирују тло, тако да: *Д4*
- 7.4.3.1 бар део стопала сваког играча предње линије мора бити ближи средњој линији у односу на стопала њему одговарајућег играча задње линије; *1.3.3*
- 7.4.3.2 бар део стопала сваког десног (левог) играча мора бити ближи десној (левој) бочној линији у односу на стопала средњег играча те линије. *1.3.2*
- 7.4.4 После сервисног ударца, играчи се могу слободно кретати и заузети било коју позицију у свом пољу и слободној зони.
- 7.5 ПОЗИЦИОНА ГРЕШКА** *Д4, Д11(13)*
- 7.5.1 Екипа чини позициону грешку ако било који играч није у правилној позицији у тренутку када сервер удари лопту. Ово укључује и ситуацију када је играч на терену након неправилне замене. *7.3, 7.4, 15.9*
- 7.5.2 Ако сервер учини грешку сервирања у тренутку сервисног ударца, рачуна се да је серверова грешка наступила пре позиционе грешке. *12.4, 12.7.1*
- 7.5.3 Ако сервис постане погрешан после сервисног ударца, прва је наступила позициона грешка. *12.7.2*

- 7.5.4 Последице позиционе грешке су следеће:
- 7.5.4.1 екипа се санкционише **поеном и сервисом за противника**; 6.1.3,
- 7.5.4.2 позиција играча се исправља. 7.3, 7.4
- 7.6 РОТАЦИЈА**
- 7.6.1 Редослед ротације је одређен почетном поставом екипе, а контролише се редоследом сервирања и позицијом играча током сета. 7.3.1, 7.4.1, 12.2
- 7.6.2 Када екипа која је примала сервис стекне право да сервира, њени играчи се ротирају за једну позицију, у смеру казаљке на сату: играч са позиције 2 се ротира на позицију 1 да сервира, играч са позиције 1 се ротира на позицију 6 итд. 12.2.2.2
- 7.7 РОТАЦИОНА ГРЕШКА** Д11(13)
- 7.7.1 Ротациона грешка је учињена када СЕРВИС није изведен у складу са редоследом ротације. Последице су следеће: 7.6.1, 12.
- 7.7.1.1 екипа се санкционише **поеном и сервисом за противника**; 6.1.3
- 7.7.1.2 редослед ротирања се исправља. 7.6.1
- 7.7.2 Поред тога, записничар треба да утврди тачан тренутак настанка грешке и сви поени те екипе, освојени после тога, се морају поништити. Противничка екипа задржава освојене поене. 25.2.2.2
- Ако се тај тренутак не може утврдити, неће бити поништавања поена, а **поен и сервис за противника** су једина санкција. 6.1.3

## ПОГЛАВЉЕ 4 АКЦИЈЕ У ИГРИ

ПРАВИЛО

ВИДИ ПРАВИЛО

### 8. СИТУАЦИЈЕ У ИГРИ

#### 8.1 ЛОПТА У ИГРИ

Лопта је у игри од тренутка сервисног ударца, који је одобрио први судија.

12, 12.3

#### 8.2 ЛОПТА ВАН ИГРЕ

Лопта је ван игре од тренутка учињене грешке, коју је звиждуком досудио један од судија, а ако грешке нема, од тренутка звиждука.

#### 8.3 ЛОПТА „УНУТРА“

Лопта је „унутра“ када додирне под терена, укључујући и граничне линије.

*Д11(14),  
Д12(1)  
1.1, 1.3.2*

#### 8.4 ЛОПТА „У АУТУ“

Лопта је „у ауту“ када:

8.4.1 је део лопте који додирује под потпуно изван граничних линија;

*1.3.2,  
Д11(15),  
Д12(2)*

8.4.2 додирне предмет изван терена, плафон, или особу која није у игри;

*Д11(15),  
Д12(4)*

8.4.3 додирне антену, канапе или сајле који држе мрежу, стубове, или саму мрежу изван бочних трака;

*2.3, Д3,  
Д5а,  
Д11(15),  
Д12(4)*

8.4.4 прелази вертикалну раван мреже, делимично или потпуно изван простора за прелаз лопте, осим у случају из Правила 10.1.2;

*2.3, Д5а,  
Д5б,  
Д11(15),  
Д12(4)*

8.4.5 у целости прође кроз простор испод мреже.

*23.3.2.3ђ,  
Д5а,  
Д11(22)*



## 9. ИГРАЊЕ ЛОПТОМ

Свака екипа мора играти унутар свог простора за игру (осим у случају из Правила 10.1.2). Међутим, лопта може бити враћена изван слободне зоне.

### 9.1 ОДИГРАВАЊЕ ЕКИПЕ

Одигравање је било који контакт са лоптом од стране играча у игри. 14.4.1

Екипа има право на највише три одигравања (не рачунајући блокирање) да би вратила лопту. Ако користи више од три, екипа чини грешку: „ЧЕТИРИ ОДИГРАВАЊА“.

#### 9.1.1 УЗАСТОПНИ КОНТАКТИ

Играч не сме два пута узастопно одиграти лопту (осим у случајевима из Правила 9.2.3, 14.2 и 14.4.2). 9.2.3, 14.2, 14.4.2

#### 9.1.2 ИСТОВРЕМЕНИ КОНТАКТИ

Два или три играча смеју додирнути лопту у истом тренутку.

9.1.2.1 Када два (три) саиграча додирну лопту истовремено, то се рачуна као два (три) одигравања (изузев у случају блокирања). Ако они настоје да одиграју лоптом, али само један од њих је додирне, то се рачуна као једно одигравање. Судар играча не представља грешку.

9.1.2.2 Када два противничка играча истовремено додирну лопту изнад мреже, а лопта остане у игри, екипа која је прихвати има право на нова три одигравања. Ако таква лопта оде „у аут“, то је грешка екипе са супротне стране.

9.1.2.3 Ако истовремено одигравање противничких играча изнад мреже проузрокује продужени контакт са лоптом, игра се наставља. 9.1.2.2

#### 9.1.3 ПОМОЋ ПРИ ОДИГРАВАЊУ

У оквиру простора за игру, играчу није дозвољено да се помогне саиграчем, или било којом конструкцијом/предметом, у настојању да одигра лопту. 1.

Међутим, играч који је у опасности да учини грешку (додирне мрежу, пређе средњу линију итд.) сме бити заустављен или задржан од стране саиграча. 1.3.3, 11.4.4

### 9.2 КАРАКТЕРИСТИКЕ ОДИГРАВАЊА

9.2.1 Лопта може додирнути било који део тела.

9.2.2 Лопта не сме бити задржана и/или бачена. Може се одбити у било ком правцу. 9.3.3

9.2.3 Лопта може додирнути различите делове тела, под условом да су контакти изведени истовремено.

Изузеци:

9.2.3.1 у случају блокирања, узастопни контакти могу бити учињени од стране једног или више блокера, под условом да су се контакти догодили за време једне акције; 14.1.1, 14.2

9.2.3.2 у случају првог одигравања екипе, лопта може узастопно додирнути различите делове тела, под условом да је до контакта дошло у једном покрету. 9.1, 14.4.1

- 9.2.4 \*Грешка је, приликом пријема сервиса, остварити двоструки контакт или задржати лопту у акцији играња прстима. 9.2.3.2

### 9.3 ГРЕШКЕ ОДИГРАВАЊА ЛОПТОМ

- 9.3.1 ЧЕТИРИ ОДИГРАВАЊА: пре него што врати лопту, екипа одиграва четири пута. 9.1, Д11(18)
- 9.3.2 ПОМОЋ ПРИ ОДИГРАВАЊУ: играч се помогне саиграчем, или неком конструкцијом или предметом, у настојању да удари лопту, у оквиру простора за игру. 9.1.3
- 9.3.3 ЗАДРЖАНА ЛОПТА: лопта је задржана и/или бачена, тј. лопта се не одбија приликом одигравања. 9.2.2, Д11(16)
- 9.3.4 ДВОСТРУКИ КОНТАКТ: играч/ица одигра лопту два пута узастопно, или лопта узастопно додирне различите делове његовог/њеног тела. 9.2.3, Д11(17)

---

\* Примена овог правила се одлаже одлуком Административног одбора од 05. априла 2013. године.

**10. ЛОПТА НА МРЕЖИ****10.1 ЛОПТА ПРЕЛАЗИ ПРЕКО МРЕЖЕ**

10.1.1 Лопта послата у противничко поље мора прећи преко мреже у оквиру простора за прелаз лопте. Простор за прелаз лопте је део вертикалне равни мреже и ограничен је: *2.4, 10.2, Д5а*

10.1.1.1 одоздо, горњом ивицом мреже; *2.2*

10.1.1.2 са стране, антенама и њиховим замишљеним продужецима; *2.4*

10.1.1.3 одозго, плафоном.

10.1.2 Лопта која је прешла раван мреже ка противничкој слободној зони, потпуно или делимично кроз спољни простор, сме бити враћена у оквиру дозвољених одигравања, под условом: *9.1, Д5б*

10.1.2.1 да играч не додирне противничко поље; *11.2.2*

10.1.2.2 да лопта која је враћена, поново прелази раван мреже потпуно или делимично кроз спољни простор, на истој страни терена. *11.4.4, Д5б*

Противничка екипа не сме спречити такву акцију.

10.1.3 Лопта која се ка противничком пољу креће кроз простор испод мреже је у игри све док целим обимом не пређе вертикалну раван мреже. *23.3.2.3ђ, Д5а, Д11(22)*

**10.2 ЛОПТА ДОДИРУЈЕ МРЕЖУ**

Приликом преласка мреже, лопта је може додирнути. *10.1.1*

**10.3 ЛОПТА У МРЕЖИ**

10.3.1 Лопта која је послата у мрежу може бити враћена у оквиру три одигравања екипе. *9.1*

10.3.2 Ако лопта поцепала или оборила мрежу, надигравање се поништава и понавља.

**11. ИГРАЧ ПОРЕД МРЕЖЕ****11.1 ПРЕЛАЗ ПРЕКО МРЕЖЕ**

- 11.1.1 Приликом блокирања, блокер може додирнути лопту преко мреже, под условом да не омета противникову игру пре или за време противничког ударца у нападу. 14.1, 14.3
- 11.1.2 После ударца у нападу, играчу је дозвољено да пређе руком преко мреже, под условом да се контакт догодио у сопственом простору за игру.

**11.2 ПРЕЛАЗ ИСПОД МРЕЖЕ**

- 11.2.1 Дозвољено је прећи у противнички ваздушни простор испод мреже, под условом да то не омета противникову игру.
- 11.2.2 При прелазу у противничко поље, преко средње линије, дозвољено је: 1.3.3, 11.2.2.1, Д11(22)
- 11.2.2.1 додирнути противничко поље стопалом (стопалима), под условом да је један део стопала, којим/а је извршен прелаз, или у контакту са средњом линијом, или је директно изнад ње; 1.3.3, Д11(22)
- 11.2.2.2 додирнути противничко поље било којим делом тела изнад стопала, под условом да то не омета противникову игру. 1.3.3, 11.2.2.1, Д11(22)
- 11.2.3 Играч може ући у противничко поље од тренутка када је лопта ван игре. 8.2
- 11.2.4 Играчи могу прећи у противничку слободну зону, под условом да не ометају противникову игру.

**11.3 ДОДИР МРЕЖЕ**

- 11.3.1 Додир мреже од стране играча није грешка, осим ако то не омета игру. 11.4.4, 23.3.2.3в, 24.3.2.3, Д3
- 11.3.2 Играч може да додирне стуб, конопце/сајле, или било који други предмет изван антена, укључујући и саму мрежу, под условом да то не омета игру. Д3
- 11.3.3 Када је лопта упућена у мрежу и то проузрокује да мрежа додирне противника, то није грешка.

**11.4 ГРЕШКЕ ИГРАЧА ПОРЕД МРЕЖЕ**

- 11.4.1 Играч додирне лопту или противника, у противничком простору, пре или за време противничког ударца у нападу. 11.1.1, Д11(20)
- 11.4.2 Играч омета противникову игру прелазећи у противнички простор испод мреже. 11.2.1
- 11.4.3 Играч целим стопалом (стопалима) прелази у противничко поље. 11.2.2.2, Д11(22)
- 11.4.4 Играч омета противникову игру (између осталог): 11.3.1, Д11(19)
- додиривањем траке на врху мреже, или горњих 80 см антене, за време своје акције одигравања лоптом,
  - ослањајући се на мрежу истовремено са одигравањем лопте,
  - стварајући предност у односу на противника, додиривањем мреже,
  - акцијом која онемогућава противников покушај одигравања лоптом.

**12. СЕРВИС**

Сервис је акција којом десни играч задње линије, који се налази у зони за сервирање, убацује лопту у игру. 1.4.2, 8.1, 12.4.1

**12.1 ПРВИ СЕРВИС У СЕТУ**

12.1.1 Први сервис у првом сету, као и у одлучујућем (петом) сету, изводи екипа одређена жребом. 6.3.2, 7.1

12.1.2 Остали сетови почињу сервисом екипе која није прва сервирала у претходном сету.

**12.2 РЕДОСЛЕД СЕРВИРАЊА**

12.2.1 Играчи морају следити редослед сервирања уписан на листићу за поставу. 7.3.1, 7.3.2

12.2.2 После првог сервиса у сету, који ће играч сервирати, одређује се на следећи начин: 12.1

12.2.2.1 када екипа која сервира победи у надигравању, играч (или његова замена), који је претходно сервирао, сервира поново; 6.1.3, 15.5

12.2.2.2 када екипа која је примала сервис победи у надигравању, стиче право да сервира и ротира се пре сервиса. Сервираће играч који се помера са предње десне позиције на задњу десну позицију. 6.1.3, 7.6.2

**12.3 ОДОБРЕЊЕ СЕРВИСА**

Први судија одобрава сервис, пошто је проверио да су обе екипе спремне за игру и да је лопта у поседу сервера. 12, Д11(1)

**12.4 ИЗВОЂЕЊЕ СЕРВИСА**

Д11(10)

12.4.1 Лопта мора бити ударена једом шаком, или било којим другим делом руке, пошто је избачена или испуштена из руке (руку).

12.4.2 Само је једном дозвољено избацити или испустити лопту. Дриблање или пребацивање лопте из руке у руку је дозвољено.

12.4.3 У тренутку сервисног ударца, или одраза приликом скок сервиса, сервер не сме додиривати терен (укључујући основну линију) нити под изван зоне за сервирање. 1.4.2, 27.2.1.4, Д11(22), Д12(4)

После ударца, сервер може крочити/доскочити изван зоне за сервирање или у терен.

12.4.4 Сервер мора ударити лопту у року од 8 секунди пошто је први судија звиждуком дао знак за сервис. 12.3, Д11(11)

12.4.5 Сервис изведен пре судијског звиждука се поништава и понавља. 12.3

**12.5 ЗАКЛОН**

Д6, Д11(12), 12.5.2

12.5.1 Играчи екипе која сервира не смеју спречавати противничке играче, појединачним или групним заклањањем („маском“), да виде сервера и путању лопте.

12.5.2 Играч или група играча екипе која сервира чини заклон ако машу рукама, скачу или се крећу лево-десно за време извођења сервиса, или ако стоје груписани да би прикрили сервера и путању лопте. 12.4, Д6

**12.6 ГРЕШКЕ ЗА ВРЕМЕ СЕРВИРАЊА****12.6.1 Грешке сервирања**

Грешке које доводе до промене сервиса, чак и ако је противник у погрешној позицији, су оне када сервер: 12.2.2.2,  
12.7.1

12.6.1.1 нарушава редослед сервирања; 12.2

12.6.1.2 не изводи сервис правилно. 12.4

**12.6.2 Грешке после сервисног ударца**

Пошто је лопта правилно ударена, сервис постаје погрешан (осим ако је играч у погрешној позицији) ако лопта: 12.4,  
12.7.2

12.6.2.1 додирне играча екипе која сервира, или не пређе вертикалну раван мреже потпуно унутар простора за прелаз лопте; 8.4.4,  
8.4.5,

12.6.2.2 оде „у аут“; 10.1.1,  
Д11(19)  
8.4,

12.6.2.3 прелази преко заклона. Д11(15)  
12.5,  
Д11(12)

**12.7 ГРЕШКЕ СЕРВИРАЊА И ПОЗИЦИОНЕ ГРЕШКЕ**

12.7.1 Ако сервер чини грешку у тренутку сервисног ударца (неправилно извођење, погрешан редослед сервирања итд.), а противник је у погрешној позицији, санкционише се грешка сервирања. 7.5.1,  
7.5.2,  
12.6.1

12.7.2 Напротив, ако је извођење сервиса било правилно, а сервис касније постаје погрешан (оде у аут, прелази преко заклона итд.), прво је учињена позициона грешка и она се санкционише. 7.5.3,  
12.6.2

**13. УДАРАЦ У НАПАДУ****13.1 КАРАКТЕРИСТИКЕ УДАРЦА У НАПАДУ**

12, 14.1.1

13.1.1 Ударцима у нападу се сматрају све акције којима се лопта упућује ка противнику, са изузетком сервиса и блока.

13.1.2 За време удараца у нападу, „кување“ је дозвољено ако је контакт чист и ако лопта није задржана или бачена. 9.2.2

13.1.3 Ударац у нападу је изведен у тренутку када лопта потпуно пређе вертикалну раван мреже, или је додирне противник.

**13.2 ОГРАНИЧЕЊА ЗА УДАРАЦ У НАПАДУ**

13.2.1 Играч предње линије може извести ударац у нападу на било којој висини, под условом да је контакт са лоптом остварен у сопственом простору за игру (осим у случају из Правила 13.2.4 и 13.3.6). 7.4.1.1

13.2.2 Играч задње линије може извести ударац у нападу на било којој висини иза предње зоне, али: 1.4.1, 7.4.1.2, 19.3.1.2, Д8

13.2.2.1 приликом одраза, играчево стопало (стопала) не сме додиривати нити прелазити линију напада; 1.3.4

13.2.2.2 после удараца, играч може доскочити у предњу зону. 1.4.1

13.2.3 Играч задње линије може извести ударац у нападу и из предње зоне ако је, у тренутку контакта, део лопте нижи од врха мреже. 1.4.1, 7.4.1.2, Д8

13.2.4 Ниједном играчу није дозвољено да изведе ударац у нападу на противников сервис када је лопта у предњој зони и у целости изнад горње ивице мреже. 1.4.1

**13.3 ГРЕШКЕ УДАРЦА У НАПАДУ**

13.3.1 Играч одиграва лопту унутар противничког простора за игру. 13.2.1, Д11(20)

13.3.2 Играч пошаље лопту „у аут“. 8.4, Д11(15)

13.3.3 Играч задње линије изведе ударац у нападу из предње зоне, ако је, у тренутку удараца, лопта у целости била изнад горње ивице мреже. 1.4.1, 7.4.1.2, 13.2.3, Д11(21)

13.3.4 Играч изведе ударац у нападу на противников сервис, када је лопта у предњој зони и у целости изнад горње ивице мреже. 1.4.1, 13.2.4, Д11(21)

13.3.5 Либеро изведе ударац у нападу, ако је, у тренутку удараца, лопта у целости била изнад горње ивице мреже. 19.3.1.2, 23.3.2.3е, Д11(21)

13.3.6 Играч изведе ударац у нападу када је лопта у целости изнад горње ивице мреже, а лопту је подигао Либеро прстима, из своје предње зоне. 1.4.1, 19.3.1.4, 23.3.2.3д, Д11(21)

**14. БЛОК****14.1 БЛОКИРАЊЕ**

14.1.1 Блокирање је акција играча у близини мреже, којом се лопта, која долази са противничке стране, пресеће, издизањем изнад горње ивице мреже, без обзира на којој се висини додирне лопта. Само је играчима предње линије дозвољено да изведу акцију блокирања, али у тренутку контакта са лоптом, део тела мора да буде изнад горње ивице мреже. 7.4.1.1

14.1.2 *Покушај блокирања*  
Покушај блокирања је акција блокирања без додира лопте.

14.1.3 *Изведен блок*  
Блок је изведен када блокер додирне лопту. Д7

14.1.4 *Групни блок*  
Групни блок чине два или три играча, који су близу један другоме, а изведен је када лопта додирне једног од њих.

**14.2 ДОДИР БЛОКА**

Један или више играча који блокирају могу остварити узастопне (брзе и непрекидне) контакте са лоптом, под условом да су се контакти догодили за време једне акције. 9.1.1, 9.2.3

**14.3 БЛОКИРАЊЕ У ПРОТИВНИЧКОМ ПРОСТОРУ**

Приликом блокирања, играчи могу поставити своје шаке и руке преко мреже, под условом да то не омета противникову игру. Није дозвољено додирнути лопту преко мреже све док противник не изведе ударац у нападу. 13.1.1

**14.4 БЛОК И ОДИГРАВАЊЕ ЕКИПЕ**

14.4.1 Додир блока се не рачуна у одигравања екипе. После додира блока, екипа има право на још три одигравања да би вратила лопту. 9.1, 14.4.2

14.4.2 Прво одигравање после блока може да изведе било који играч, укључујући онога који је додирнуо лопту у блоку. 14.4.1

**14.5 БЛОКИРАЊЕ СЕРВИСА**

Забрањено је блокирати противников сервис.

12,  
Д11(12)

**14.6 ГРЕШКЕ БЛОКИРАЊА**

Д11(20)

14.6.1 Блокер додирује лопту у противничком простору, пре или истовремено са противниковим ударцем у нападу. 14.3

14.6.2 Играч задње линије, или Либеро, изведе акцију блокирања, или учествује у изведеном групном блокирању. 14.1, 14.5, 19.3.1.3,

14.6.3 Блокирање противниковог сервиса. 14.5,  
Д11(12)

14.6.4 Лопта од блока одлази „у аут“. 8.4

14.6.5 Блокирање лопте у противничком простору изван антене.

14.6.6 Либеро покушава индивидуални или групни блок. 14.1.1,  
19.3.1.3



## ПОГЛАВЉЕ 5 ПРЕКИДИ, ОДУГОВЛАЧЕЊА И ПАУЗЕ

ПРАВИЛО

ВИДИ ПРАВИЛО

### 15. ПРЕКИДИ ИГРЕ

Прекид игре је време између окончаног надигравања и звиждука првог судије за следећи сервис. 6.1.3, 8.1, 8.2, 15.4, 15.5, 24.2.6

Једини правилни прекиди игре су ТАЈМ-АУТИ и ЗАМЕНЕ ИГРАЧА.

#### 15.1 БРОЈ ПРАВИЛНИХ ПРЕКИДА ИГРЕ

Свака екипа има право да затражи највише два тајм-аута и шест замена играча, по сету. 6.2, 15.4, 15.5

#### 15.2 РЕДОСЛЕД ПРАВИЛНИХ ПРЕКИДА ИГРЕ

15.2.1 Захтев за један или два тајм-аута и један захтев за замену играча, од стране обе екипе, могу да следе један за другим, без потребе да се игра настави. 15.4, 15.5

15.2.2 Међутим, за време истог прекида игре, екипа нема право да узастопно понавља **захтев** за замену играча. Два или више играча могу бити замењени за време истог прекида игре. 15.5, 15.6.1

15.2.3 Мора да постоји окончано надигравање између два одвојена захтева за замену играча од стране исте екипе. 6.1.3, 15.5

#### 15.3 ЗАХТЕВ ЗА ПРАВИЛНЕ ПРЕКИДЕ ИГРЕ

15.3.1 Правилне прекиде игре може захтевати искључиво тренер, или, у одсуству тренера, капитен у игри, и само они. 5.1.2, 5.2, 5.3.2, 15.

15.3.2 Замена пре почетка сета је дозвољена и уписује се као правилна замена за тај сет. 7.3.4

#### 15.4 ТАЈМ-АУТИ И ТЕХНИЧКИ ТАЈМ-АУТИ

15.4.1 Захтев за тајм-аут мора бити упућен показивањем одговарајућег знака руком, када је лопта ван игре и пре звиждука за сервис. Сви захтевани тајм-аути трају 30 секунди. 6.1.3, 8.2, 12.3, Д11(4)

**За ФИВБ, светска и званична такмичења, обавезно је користити сирену, а затим знак руком, за захтевање тајм-аута.** Д11(4)

15.4.2 **За ФИВБ, светска и званична такмичења, у прва четири сета аутоматски се примењују два додатна „техничка тајм-аута“, у трајању од 60 секунди, када екипа која води освоји 8. и 16. поен.** 26.2.2.3

15.4.3 **У одлучујућем (петом) сету, нема „техничких тајм-аута“; само два тајм-аута, у трајању од 30 секунди, могу бити захтевана од стране сваке екипе.** 15.1

15.4.4 **За време сваког тајм-аута, играчи који су у игри морају отићи у слободну зону, у близину своје клупе за резервне играче.** Д1а

#### 15.5 ЗАМЕНА ИГРАЧА

15.5.1 Замена играча је чин којим играч, али не и Либеро, или играч уместо кога је Либеро у игри, после уписивања у записник, улази у игру, на позицију другог играча, који, у том тренутку, мора да напусти терен. 19.3.2.1, Д11(5)

- 15.5.2 Када се замена играча изазвана повредом играча у игри, она мора бити праћена показивањем одговарајућег знака руком од стране тренера (или капитена у игри). 5.1.2.3, 5.2.3.3, 8.2, 12.3, Д11(5)
- 15.6 ОГРАНИЧЕЊА КОД ЗАМЕНЕ ИГРАЧА**
- 15.6.1 Играч почетне поставе може напустити игру па се потом вратити, али само једном у сету и то на своју претходну позицију у постави. 7.3.1
- 15.6.2 Играч-замена може ући у игру на место играча почетне поставе, али само једном у сету и може бити замењен само истим играчем почетне поставе. 7.3.1
- 15.7 ИЗУЗЕТНА ЗАМЕНА**
- Играч (осим Либерера) који не може да настави игру, због повреде или болести, треба да буде замењен правилном заменом. Ако то није могуће, екипа има право на ИЗУЗЕТНУ замену, без обзира на ограничења из Правила 15.6. 15.6, 19.4.3
- Изузетна замена значи да било који играч, који није на терену у тренутку повреде, осим Либерера и играча уместо којег је Либерера у игри, може заменити повређеног играча. Овако замењени повређени играч се не може вратити у игру на тој утакмици.
- Изузетна замена се ни у ком случају не може рачунати у правилне замене, али треба је укључити у укупан број замена за сет или утакмицу у записнику.
- 15.8 ЗАМЕНА ИСКЉУЧЕНОГ ИЛИ ОДСТРАЊЕНОГ ИГРАЧА**
- ИСКЉУЧЕНИ или ОДСТРАЊЕНИ играч мора одмах бити правилно замењен. Ако то није могуће, екипа се проглашава НЕКОМПЛЕТНОМ. 6.4.3, 7.3.1, 15.6, 21.3.2, 21.3.3, Д11(5)
- 15.9 НЕПРАВИЛНА ЗАМЕНА**
- 15.9.1 Замена је неправилна ако превазилази ограничења из Правила 15.6 (осим у случају из Правила 15.7), или када укључује играча који није уписан у записник.
- 15.9.2 Када екипа изврши неправилну замену, а игра се настави, поступак је следећи: 8.1, 15.6
- 15.9.2.1 екипа се кажњава поеном и сервисом за противника; 6.1.3
- 15.9.2.2 замена се исправља;
- 15.9.2.3 поени екипе која је учинила грешку, освојени после учињене грешке, се поништавају; противнички поени остају важећи.
- 15.10 ПОСТУПАК ЗАМЕНЕ**
- 15.10.1 Замена играча се мора извести у зони за замену. 1.4.3, Д16
- 15.10.2 Замена траје само онолико времена колико је потребно за уписивање у записник и улазак, односно излазак, играча. 15.10, 24.2.6, 25.2.2.3
- 15.10.3.а Захтев за замену ступа на снагу у тренутку уласка играча-замене, који је/су спреман/ни за игру, у зону за замену, за време прекида игре. Тренер не мора да покаже знак руком за замену играча, осим уколико то није замена због повреде или пре почетка сета.
- 15.10.3.б Ако то није случај, замена се неће одобрити и екипа се санкционише за одуговлачење. 16.2, Д9

15.10.3.в Захтев за замену одобрава и објављује записничар, или други судија, користећи сирену, односно пиштаљку. Други судија одобрава замену. 24.2.6

**За ФИВБ, светска и званична такмичења, приликом замене се користе таблице са бројевима.**

15.10.4 Ако екипа намерава да истовремено изврши више од једне замене, сви играчи-замене морају ући у зону за замену у исто време, како би били обухваћени истим захтевом. У том случају, замене морају бити изведене сукцесивно, један по један пар играча. Уколико је једна од њих неправилна, правилне се дозвољавају, а неправилна се одбија и предмет је санкције за одуговлачење. 1.4.3, 15.2.2

## 15.11 НЕОСНОВАНИ ЗАХТЕВИ

- 15.11.1 Неосновано је захтевати било какав правилан прекид игре: 15.
- 15.11.1.1 за време надигравања, у тренутку, или после звиждука за сервис; 12.3
- 15.11.1.2 од стране неовлашћеног члана екипе; 5.1.2.3, 5.2.3.3
- 15.11.1.3 за другу замену играча од стране исте екипе за време истог прекида, осим у случају повреде/болести играча у игри; 15.2.2, 15.2.3, 16.1, 25.2.2.6
- 15.11.1.4 после искоришћеног дозвољеног броја тајм-аута и замена играча. 15.1
- 15.11.2 Први неосновани захтев екипе на утакмици, који не утиче на игру нити је одуговлачи, биће одбијен без икаквих последица, али мора бити уписан у записник. 16.1, 25.2.2.6
- 15.11.3 Било који поновљени неосновани захтев на утакмици, од стране исте екипе, представља одуговлачење. 16.1.4

**16. ОДУГОВЛАЧЕЊЕ ИГРЕ****16.1 ВРСТЕ ОДУГОВЛАЧЕЊА**

Неправилна акција екипе, којом се одлаже наставак игре, је одуговлачење и подразумева, између осталог:

- |        |  |         |
|--------|--|---------|
| 16.1.1 | одуговлачење правилних прекида игре;                     | 15.10.2 |
| 16.1.2 | продужавање прекида, пошто је дат знак за наставак игре; | 15.     |
| 16.1.3 | тражење неправилне замене;                               | 15.9    |
| 16.1.4 | понављање неоснованог захтева;                           | 15.11.3 |
| 16.1.5 | одуговлачење игре од стране члана екипе.                 |         |

**16.2 САНКЦИЈЕ ЗА ОДУГОВЛАЧЕЊЕ**

Д9

- |          |   |                   |
|----------|---|-------------------|
| 16.2.1   | „Опомена за одуговлачење“ и „казна за одуговлачење“ су санкције за екипу.   |                   |
| 16.2.1.1 | Санкције за одуговлачење важе за целу утакмицу.   | 6.3               |
| 16.2.1.2 | Све санкције за одуговлачење се уписују у записник.   | 25.2.2.6          |
| 16.2.2   | Прво одуговлачење на утакмици, од стране било ког члана екипе, се санкционише „ОПОМЕНОМ ЗА ОДУГОВЛАЧЕЊЕ“.   | 4.1.1,<br>Д11(25) |
| 16.2.3   | Друго и сва следећа одуговлачења, било које врсте, од стране било ког члана исте екипе, на истој утакмици, представљају грешку и санкционишу се „КАЗНОМ ЗА ОДУГОВЛАЧЕЊЕ“: <b>поен и сервис за противника.</b> | 6.1.3,<br>Д11(25) |
| 16.2.4   | Санкције за одуговлачење, додељене пре или између сетова, примењују се у наредном сету.   | 18.1              |

**17. ИЗУЗЕТНИ ПРЕКИДИ ИГРЕ**

<b>17.1</b>	<b>ПОВРЕДА/БОЛЕСТ</b>	<b>8.1</b>
17.1.1	Ако се догоди озбиљна незгода (повреда, несрећни случај), док је лопта у игри, судија мора одмах да заустави игру и дозволи медицинском особљу да уђе у терен.	
	Надигравање се затим понавља.	6.1.3
17.1.2	Ако играч због повреде/болести не може бити замењен ни правилно ни изузетно, играчу се дозвољава три минута за опоравак, али не више од једном за истог играча на утакмици.	15.6, 15.7, 24.2.8
	Ако се играч не опорави, његова екипа се проглашава некомплетном.	6.4.3, 7.3.1
<b>17.2</b>	<b>СПОЉНО ОМЕТАЊЕ</b>	
	Ако, за време игре, дође до било каквог ометања споља, игра се прекида и надигравање се понавља.	6.1.3, Д11(23)
<b>17.3</b>	<b>ПРОДУЖЕНИ ПРЕКИДИ</b>	
17.3.1	Ако непредвиђене околности прекину утакмицу, први судија, организатор и Контролни комитет (ако постоји) ће одлучити о мерама које ће се предузети да би се поново успоставили нормални услови за игру.	23.2.3
17.3.2	Ако се догоде један или више прекида, који укупно не прелазе 4 сата:	17.3.1
17.3.2.1	ако се утакмица наставља на истом терену, прекинути сет се нормално наставља, са истим резултатом, играчима (са изузетком оних који су искључени или одстрањени) и њиховим позицијама. Резултати већ одиграних сетова остају на снази;	1, 7.3
17.3.2.2	ако се утакмица наставља на другом терену, прекинути сет се поништава и понавља, са истим члановима екипе и истим почетним поставама (са изузетком искључених или одстрањених играча), а све уписане санкције се задржавају. Резултати већ одиграних сетова остају на снази.	7.3, 21.4.1, Д9
17.3.3	Ако се догоди један или више прекида, који укупно трају дуже од 4 сата, цела утакмица се понавља.	

**18. ПАУЗЕ И ПРОМЕНА ПОЉА****18.1 ПАУЗЕ**

Пауза је време између сетова. Све паузе трају по три минута. 4.2.4

За време тог периода, обавља се промена поља и у записник се уписују почетне поставе екипа. 7.3.2, 18.2, 25.2.1.2

Пауза између другог и трећег сета се може продужити до 10 минута, од стране надлежног органа, а на захтев организатора.

**18.2 ПРОМЕНА ПОЉА**

Д11(3)

18.2.1 После сваког сета, са изузетком одлучујућег, екипе мењају поља. 7.1

18.2.2 У одлучујућем сету, чим екипа која води освоји 8. поен, екипе, без одуговлачења, мењају поља, а позиције играча остају исте. 6.3.2, 7.4.1, 25.2.2.5

Ако промена поља није учињена у тренутку када је екипа која води освојила 8. поен, обавиће се чим се грешка уочи. После промене поља, резултат остаје исти.

## ПОГЛАВЉЕ 6 ЛИБЕРО

ПРАВИЛО	ВИДИ ПРАВИЛО
<b>19. ЛИБЕРО</b>	
<b>19.1 ОДРЕЂИВАЊЕ ЛИБЕРА</b>	5.
19.1.1 Свака екипа има право да, са списка играча у записнику, одреди до два специјализована одбрамбена играча: Либеро-играча.	4.1.1
19.1.2 Сви Либеро-играчи морају бити пре утакмице уписани у записник, у посебне рубрике предвиђене за то.	5.2.2, 25.2.1.1, 26.2.1.1
19.1.3 Либеро који је на терену је активни Либеро. Уколико постоји још један Либеро, он/она је други Либеро екипе.  Само један Либеро може бити на терену у сваком тренутку.	
<b>19.2 ОПРЕМА</b>	4.3
Либеро-играч(и) морају носити униформу (ИЛИ ПРСЛУК ЗА НОВООДРЕЂЕНОГ Либера), на којој преовлађује боја различита од свих боја на униформи остатка екипе. Униформа мора бити контрастне боје у односу на боју униформи остатка екипе.  Униформе Либеро играча морају бити нумерисане као код остатка екипе.  <b>За ФИВБ, светска и званична такмичења, новоодређени Либеро би требало, уколико је могуће, да обуче дрес истог стила и исте боје као оригинални Либеро, али задржава свој број.</b>	
<b>19.3 АКЦИЈЕ У КОЈИМА УЧЕСТВУЈЕ ЛИБЕРО</b>	
19.3.1 Акције у игри	
19.3.1.1 Либеру је дозвољено да уђе у игру на место било ког играча задње линије.	7.4.1.2,
19.3.1.2 Либеро има ограничење да игра као играч задње линије и није му/јој дозвољено да изведе ударац у нападу (ни из терена ни из слободне зоне) ако је, у тренутку контакта, лопта у целости изнад горње ивице мреже.	13.2.2, 13.2.3, 13.3.5
19.3.1.3 Либеро не сме да сервира, блокира, или покуша да блокира.	12.4.1, 14.6.2, 14.6.6, Д11(12)
19.3.1.4 Играч не сме извести ударац у нападу ако је лопта у целости изнад горње ивице мреже, а лопту је Либеро подигао прстима, из своје предње зоне. Ако Либеро учини такву акцију изван своје предње зоне ударац у нападу се може слободно извести.	1.4.1, 13.3.6, 23.3.2.3а, д, Д16
19.3.2 Промене играча са Либером	
19.3.2.1 Промене играча са Либером се не рачунају у замене.	6.1.3, 15.5
Њихов број је неограничен, али између две промене играча са Либером мора бити окончано надигравање (осим када казна проузрокује ротацију екипе и померање Либера у позицију 4, или када активни Либеро постане неспособан да настави игру, а то проузрокује да надигравање не буде окончано).	

- 19.3.2.2 Игравч на чије место је ушао Либеро може се вратити у игру уместо једног или другог Либера. Активног Либера може променити само играч уместо кога је Либеро ушао, или други Либеро.
- 19.3.2.3 На почетку сваког сета, Либеро не може ући у терен док други судија не провери поставу и не одобри промену играча почетне поставе са Либером. 7.3.2, 12.1
- 19.3.2.4 Остале промене играча са Либером могу се обавити само док је лопта ван игре и пре звиждука за сервис. 8.2, 12.3
- 19.3.2.5 Промена играча са Либером изведена после звиждука за сервис, а пре сервисног ударца, неће бити одбијена; међутим, на крају надигравања, судија мора обавестити капитена у игри да то није дозвољен поступак и да ће његово понављање бити предмет санкција за одуговлачење. 12.3, 12.4, Д9
- 19.3.2.6 Свако следеће кашњење промене играча са Либером резултираће моменталним прекидом игре и применом одговарајуће санкције за одуговлачење. У зависности од исхода санкције за одуговлачење, биће одређена екипа која ће следећа сервисирати. 16.2, Д9
- 19.3.2.7 Либеро и играч са којим Либеро врши промену, могу ући или изаћи са терена само кроз „Зону за промену Либера“. 1.4.4, Д16
- 19.3.2.8 Промене играча са Либером се морају уписати у лист за контролу Либера (уколико се користи), или у електронски записник. 26.2.2.1, 26.2.2.2
- 19.3.2.9 Неправилна промена играча са Либером укључује (између осталог) ситуације када:
- није окончано надигравање између две промене играча са Либером; 6.1.3
  - Либера мења било који играч осим другог Либера или оног играча на чије место је Либеро ушао. 15.9
- Неправилну промену играча са Либером би требало третирати на исти начин као неправилну замену играча: 15.9
- уколико се неправилна промена играча са Либером примети пре почетка следећег надигравања, судије би требало да је исправе, а екипа се санкционише за одуговлачење. Д9
- уколико се неправилна промена играча са Либером примети након сервисног ударца, последице су исте као оне за неправилну замену. 15.9

#### 19.4 ПОНОВНО ОДРЕЂИВАЊЕ ЛИБЕРА

- 19.4.1 Либеро **постаје** неспособан за игру ако је повређен, болестан, искључен или одстрањен. 21.3.2, 21.3.3, Д9
- Либеро **може бити проглашен** неспособним за игру из било ког разлога, од стране тренера, или, у одсуству тренера, од стране капитена у игри. 5.1.2.1, 5.2.1
- 19.4.2 Екипа са једним Либером:
- 19.4.2.1 У случају када екипа има на располагању само једног Либера, сходно Правилу 19.4.1, или је само један Либеро уписан у записник, а он постане или се прогласи неспособним за игру, тренер (или капитен у игри, уколико тренер није присутан) може да одреди било ког другог играча за новог Либера (са изузетком играча на чије место је ушао Либеро), који није на терену у тренутку поновног одређивања, до краја утакмице. 19.4, 19.4.1



- 19.4.2.2 Уколико **активни** Либеро постане неспособан за игру, може бити промењен играчем уместо кога је ушао у игру или **моменталним и директним уласком на терен** новоодређеног Либерера. Либеро који је предмет поновног одређивања нема право да игра до краја утакмице.
- Уколико Либеро није на терену у тренутку када је проглашен неспособним за игру, такође може бити предмет поновног одређивања. Либеро који је проглашен неспособним за игру нема право да игра до краја утакмице.
- 19.4.2.3 Тренер, или капитен у игри, уколико тренер није присутан, се обраћа другом судији, обавештавајући га/је о поновном одређивању. 5.1.2.1, 5.2.1
- 19.4.2.4 Ако би новоодређени Либеро постао или био проглашен неспособним да настави игру, будућа нова одређивања би била могућа. 19.4.1
- 19.4.2.5 Уколико тренер упуту захтев да капитен екипе буде одређен за новог Либерера, то ће бити дозвољено, али се, у том случају, капитен екипе мора одрећи свих лидерских права. 5.1.2, 19.4.1
- 19.4.2.6 У случају поновног одређивања Либерера, број играча, који је одређен за новог Либерера, мора бити уписан у рубрику Примедбе у записнику и на лист за контролу Либерера (или у електронски записник, уколико се користи). 25.2.2.7, 26.2.2.1
- 19.4.3 Екипа са два Либерера
- 19.4.3.1 Уколико екипа има два Либерера уписана у записник, а један постане неспособан да игра, екипа има право да игра са само једним Либерером. 4.1.1, 19.1.1
- Поновно одређивање ће бити дозвољено само у случају да ни преостали Либеро није у могућности да настави игру. 19.4
- 19.5 РЕЗИМЕ**
- 19.5.1 Уколико је Либеро искључен или одстрањен, може бити замењен директно другим Либерером екипе. Уколико екипа има само једног Либерера, има право да изврши поновно одређивање Либерера. 19.4, 21.3.2, 21.3.3

## ПОГЛАВЉЕ 7 ПОНАШАЊЕ УЧЕСНИКА

ПРАВИЛО

ВИДИ ПРАВИЛО

### 20. ПРАВИЛА ПОНАШАЊА

#### 20.1 СПОРТСКО ПОНАШАЊЕ

20.1.1 Учесници морају знати *Званична правила одбојке* и придржавати их се.

20.1.2 Учесници морају прихватати одлуке судија у спортском духу, без оспоравања.

У случају нејасноће, само капитен у игри може затражити разјашњење.

5.1.2.1

20.1.3 Учесници се морају уздржавати од акција, или понашања, чији је циљ утицај на одлуке судија, или прикривање учињене грешке сопствене екипе.

#### 20.2 ФЕР-ПЛЕЈ

20.2.1 Учесници се морају понашати са поштовањем и учтиво, у духу ФЕР-ПЛЕЈА, не само према судијама, него и према другим службеним лицима, противницима, саиграчима и гледаоцима.

20.2.2 За време утакмице, дозвољена је комуникација између чланова екипе.

5.2.3.4

**21. НЕДОЗВОЉЕНО ПОНАШАЊЕ И САНКЦИЈЕ****21.1 МАЊИ ПРЕКРШАЈИ**

Мањи прекршаји правила о понашању нису предмет санкционисања. Дужност је првог судије да спречи екипе да дођу до нивоа који се санкционише. 5.1.2, 21.3

То се спроводи на два нивоа:

Д9,  
Д11(6а)

Ниво 1: упућивањем усмене опомене преко капитена у игри;

Ниво 2: употребом ЖУТОГ КАРТОНА члану екипе. Ова опомена није санкција, већ знак да је члан екипе (самим тим и екипа) достигао ниво за санкционисање на тој утакмици. Ова опомена нема тренутне последице, али се уписује у записник.

**21.2 ПРЕКРШАЈИ КОЈИ СЕ САНКЦИОНИШУ**

Некоректно понашање члана екипе према службеним лицима, противницима, саиграчима, или гледаоцима је класификовано, према озбиљности прекршаја, у три категорије: 4.1.1

21.2.1 Неуљудно понашање: понашање противно лепим манирима, моралним начелима.

21.2.2 Насилничко понашање: погрдне или увредљиве речи или гестови, или било који поступак који изражава омаловажавање.

21.2.3 Агресија: стварни физички напад или агресивно или претеће понашање.

**21.3 СКАЛА САНКЦИЈА**

Д9

Према процени првог судије и у зависности од озбиљности прекршаја, санкције које ће бити примењене и уписане у записник су следеће: **казна, искључење и одстрањење.** 21.2, 25.2.2.6

21.3.1 *Казна*

Д11(6б)

Прво неуљудно понашање на утакмици, од стране било ког члана екипе, кажњава се **поеном и сервисом за противника.**

4.1.1,  
21.2.1

21.3.2 *Искључење*

Д11(7)

21.3.2.1 Члан екипе, који је санкционисан искључењем, не може играти до краја сета истог тренутка мора бити правилно замењен уколико се налази на терену и мора остати да седи у казненем простору, без других последица.

1.4.6,  
4.1.1,  
5.2.1,  
5.3.2,  
Д1а, Д1б

Искључени тренер губи право да интервенише у сету и мора седети у казненем простору. 5.2.3.3

21.3.2.2 Прво насилничко понашање, од стране члана екипе, санкционише се искључењем, без других последица.

4.1.1,  
21.2.2

21.3.2.3 Друго неуљудно понашање, на истој утакмици, од стране истог члана екипе, санкционише се искључењем, без других последица.

4.1.1,  
21.2.1

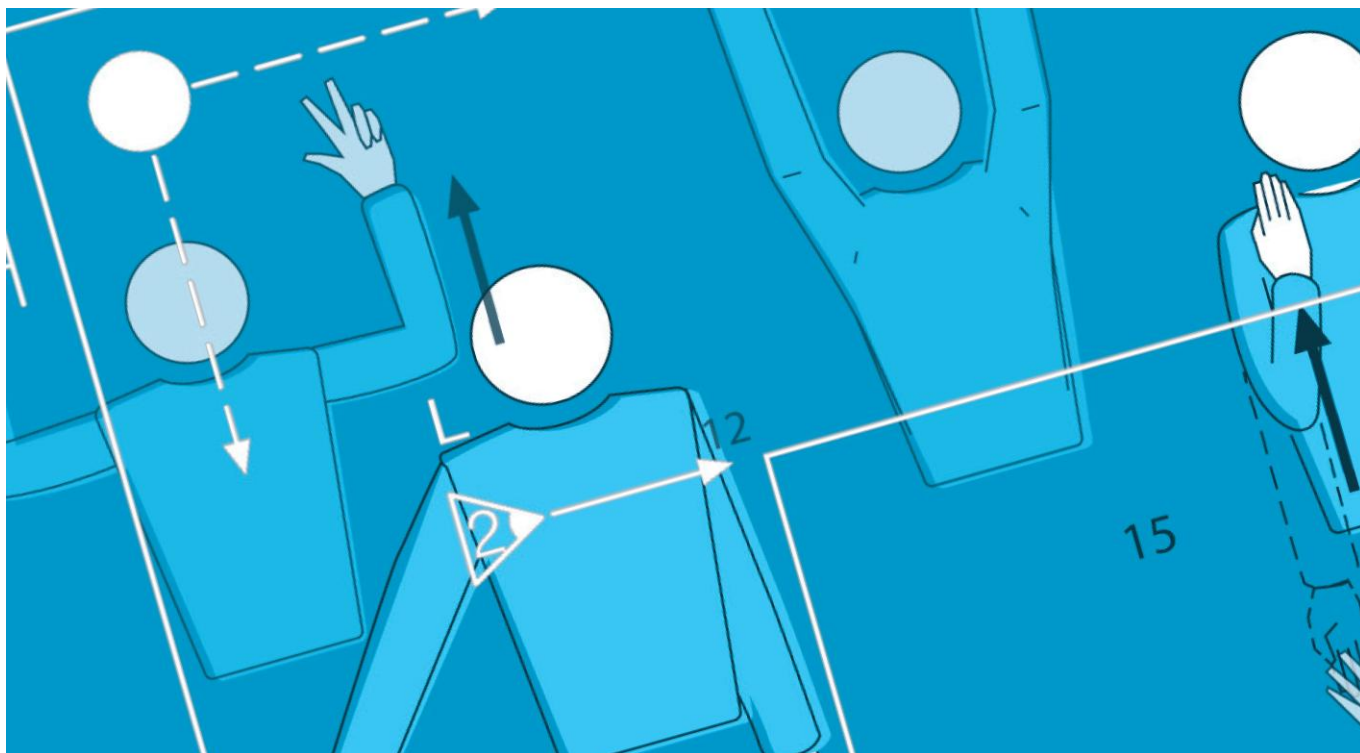
21.3.3 *Одстрањење*

Д11(8)

21.3.3.1 Члан екипе, који је санкционисан одстрањењем, истог тренутка мора бити правилно замењен уколико се налази на терену и мора напустити такмичарски контролни простор, до краја утакмице, без других последица.

4.1.1, Д1а

- 21.3.3.2 Први физички напад, чин агресије, или претња агресијом, санкционише се одстрањењем, без других последица. 21.2.3
- 21.3.3.3 Друго насилничко понашање, на истој утакмици, од стране истог члана екипе, санкционише се одстрањењем, без других последица. 4.1.1, 21.2.2
- 21.3.3.4 Треће неуљудно понашање, на истој утакмици, од стране истог члана екипе, санкционише се одстрањењем, без других последица. 4.1.1, 21.2.1
- 21.4 ПРИМЕНА САНКЦИЈА ЗА НЕДОЗВОЉЕНО ПОНАШАЊЕ**
- 21.4.1 Све санкције за прекршаје су индивидуалне санкције, остају на снази током целе утакмице и уписују се у записник. 21.3, 25.2.2.6
- 21.4.2 Понављање прекршаја, од стране истог члана екипе, на истој утакмици, се прогресивно санкционише (члан екипе добија тежу санкцију за сваки следећи прекршај). 4.1.1, 21.2, 21.3, Д9
- 21.4.3 Искључење и одстрањење, због насилничког, односно агресивног понашања, не захтева претходну санкцију. 21.2, 21.3
- 21.5 ПРЕКРШАЈИ ПРЕ И ИЗМЕЂУ СЕТОВА**
- Било који прекршај, који се догоди пре, или између сетова, санкционише се у складу са Правилем 21.3 и санкције се примењују у следећем сету. 18.1, 21.2, 21.3
- 21.6 РЕЗИМЕ НЕДОЗВОЉЕНОГ ПОНАШАЊА И КАРТОНА КОЈИ СЕ КОРИСТЕ** Д11(6а, 6б, 7, 8)
- Опомена: нема санкције – Ниво 1: усмена опомена 21.1  
Ниво 2: жути картон
- Казна: санкција – црвени картон 21.3.1
- Искључење: санкција – жути + црвени картон (заједно) 21.3.2
- Одстрањење: санкција – жути + црвени картон (одвојено) 21.3.3



## ДЕО 2 - СЕКЦИЈА 2: СУДИЈЕ, ЊИХОВЕ ОДГОВОРНОСТИ И ЗВАНИЧНИ ЗНАЦИ РУКОМ



## ПОГЛАВЉЕ 8 СУДИЈЕ

ПРАВИЛО

ВИДИ ПРАВИЛО

### 22. СУДИЈСКИ КОЛЕГИЈУМ И ПОСТУПЦИ

#### 22.1 САСТАВ

Судијски колегијум за утакмицу се састоји од следећих службених лица:

- први судија 23.
- други судија 24.
- записничар 25.
- четворо (двоје) линијских судија 27.

Њихов положај је приказан на дијаграму 10.

**За ФИВБ, светска и званична такмичења, обавезан је помоћник записничара.** 26.

#### 22.2 ПОСТУПЦИ

22.2.1 Само први и други судија могу користити пиштаљку за време утакмице:

22.2.1.1 први судија даје знак и звиждуком одобрава извођење сервиса, којим почиње надигравање; 6.1.3, 12.3

22.2.1.2 први и други судија означавају крај надигравања звиждуком, под условом да су сигурни да је грешка учињена и да су одредили врсту грешке.

22.2.2 Они могу употребити пиштаљку и када је лопта ван игре, да би показали да ли одобравају или одбијају захтев екипе. 5.1.2, 8.2

22.2.3 Одмах пошто су звиждуком означили завршетак надигравања, судије морају да покажу званичним судијским знаком: 22.2.1.2, 28.1

22.2.3.1 Ако је грешку досудио први судија, показује:

- а) екипу која ће сервирати, 12.2.2, Д11(2)
- б) врсту грешке,
- в) играча који је погрешио (ако је неопходно).

Други судија следи првог судију понављајући званичне знаке руком.

22.2.3.2 Ако је грешку досудио други судија, показује:

- а) врсту грешке,
- б) играча који је погрешио (ако је неопходно),
- в) екипу која ће сервирати, следећи знак првог судије. 12.2.2

У овом случају, први судија не показује ни врсту грешке ни играча који је погрешио, већ само екипу која ће сервирати. Д11(2)

22.2.3.3 У случају грешке у нападу играча задње линије, или Либера, обоје судија показују у складу са горе наведеним Правилима 22.2.3.1 и 22.2.3.2. 12.2.2, 13.3.3, 13.3.5, 19.3.1.2, 23.3.2.3а, 23.3.2.3д, Д11(21)

22.2.3.4 У случају обостране грешке, обоје судија показују, по следећем редоследу:

- а) врсту грешке, 17.3, Д11(23)
- б) играче који су погрешили (ако је неопходно),
- в) екипу која ће сервирати, према томе како показује први судија. 12.2.2, Д11(2)

**23. ПРВИ СУДИЈА****23.1 МЕСТО**

Први судија обавља своје функције стојећи на судијској платформи, која се налази на једном крају мреже, насупрот записничара. Ниво његовог видног поља мора бити отприлике 50 см изнад мреже. *Д1а, Д1б, Д10*

**23.2 ОВЛАШЋЕЊА**

23.2.1 Први судија води утакмицу од почетка до краја. Његова овлашћења су изнад овлашћења свих чланова судијског колегијума и чланова екипа. *4.1.1, 6.3*

За време утакмице, одлуке првог судије су коначне. Он је овлашћен да поништи одлуке других чланова судијског колегијума ако примети да су погрешне

Он/она може променити члана судијског колегијума, који своје функције не обавља ваљано.

23.2.2 Он/она, такође, контролише рад скупљача лопти, брисача пода и брзих брисача. *3.3*

23.2.3 Он/она има право да одлучи о било ком питању у вези са игром, укључујући и она која нису уређена *Правилима игре*.

23.2.4 Он/она неће дозволити било какву дискусију у вези са својим одлукама. *20.1.2*

На захтев капитена у игри, први судија ће дати објашњење о примени или тумачењу *Правила игре*, на основу којих је донео одлуку. *5.1.2.1*

Ако се капитен у игри не слаже са датим објашњењем и одлучи да уложи протест, мора то учинити одмах, чиме задржава право да поднесе и упише протест у записник на крају утакмице. Први судија мора дозволити коришћење овог права капитену у игри. *5.1.2.1, 5.1.3.2, 25.2.3.2*

23.2.5 Први судија је одговоран да утврди да ли опрема и услови у простору за игру, пре и за време утакмице, одговарају прописаним. *Поглавље 1, 23.3.1.1*

**23.3 НАДЛЕЖНОСТИ**

23.3.1 ПРЕ УТАКМИЦЕ, први судија:

23.3.1.1 проверава услове у простору за игру, лопте и осталу опрему; *Поглавље 1, 23.2.5*

23.3.1.2 обавља жреб са капитенима екипа; *7.1*

23.3.1.3 надгледа загревање. *7.2*

23.3.2 ЗА ВРЕМЕ УТАКМИЦЕ, он/она је овлашћен/а да:

23.3.2.1 додељује опомене екипама; *21.1*

23.3.2.2 санкционише недозвољено понашање и одуговлачења игре; *16.2, 21.2, Д9, Д11 (6а, 6б, 7, 8, 25)*

## 23.3.2.3 одлучује о:

- а) грешкама сервера и позиционим грешкама екипе која сервира, укључујући заклон; 7.5, 12.4, 12.5, 12.7.1, Д4, Д6, Д11(12, 13)
- б) грешкама одигравања лоптом; 9.3, Д11(16, 17)
- в) грешкама изнад мреже и недозвољеном контакту играча са мрежом, превасходно на страни екипе која напада; 11.3.1, 11.4.1, 11.4.4, Д11 (20)
- г) грешкама ударца у нападу Либерера и играча задње линије; 13.3.3, 13.3.5, 24.3.2.4, Д8, Д11(21)
- д) изведеном ударцу у нападу играча лоптом изнад висине мреже, коју је Либерера подигао прстима, из своје предње зоне; 1.4.1, 13.3.6, 24.3.2.4, Д11(21)
- ђ) проласку лопте целим обимом кроз простор испод мреже; 8.4.5, 24.3.2.7, Д5а, Д11(22)
- е) изведеном блоку играча задње линије, или покушају блока од стране Либерера. 14.6.2, 14.6.6, Д11(12)

23.3.3 НА КРАЈУ УТАКМИЦЕ, проверава и потписује записник. 24.3.3, 25.2.3.3



**24. ДРУГИ СУДИЈА****24.1 МЕСТО**

Други судија обавља своје функције стојећи изван терена, у близини стуба, на супротној страни терена од првог судије, према коме је окренут лицем. *Д1а, Д1б, Д10*

**24.2 ОВЛАШЋЕЊА**

24.2.1 Други судија је помоћник првог судије, али има и сопствени делокруг надлежности. *24.3*

Ако први судија постане неспособан да настави свој посао, други судија га/је може заменити.

24.2.2 Он/она може, без звиждука, да сигнализира и оне грешке које нису у његовом делокругу надлежности, али на томе не сме да инсистира код првог судије. *24.3*

24.2.3 Он/она контролише рад записничара и помоћника записничара (ако је присутан). *25.2, 26.2*

24.2.4 Он/она надгледа чланове екипа на клупи за резервне играче и обавештава првог судију о њиховом недозвољеном понашању. *4.2.1*

24.2.5 Он/она надгледа играче у простору за загревање. *4.2.3*

24.2.6 Он/она одобрава прекиде, контролише њихово трајање и одбија неосноване захтеве. *15, 15.11, 25.2.2.3*

24.2.7 Он/она контролише број тајм-аута и замена играча, који је искористила свака екипа, и о другом тајм-ауту, петој и шестој замени играча, обавештава првог судију и одговарајућег тренера. *15.1, 25.2.2.3*

24.2.8 У случају повреде играча, он/она одобрава изузетну замену, или време од три минута за опоравак. *15.7, 17.1.2*

24.2.9 Он/она проверава стање подлоге, углавном у предњој зони. Такође, за време утакмице, проверава да ли лопте и даље испуњавају прописане услове. *1.2.1, 3.*

24.2.10 Он/она надгледа чланове екипа у казним просторима и обавештава првог судију о недозвољеном понашању. *1.4.6, 21.3.2*

**За ФИВБ, светска и званична такмичења, овлашћења из 24.2.5 и 24.2.10 обавља резервни судија.**

**24.3 НАДЛЕЖНОСТИ**

24.3.1 На почетку сваког сета, код промене поља у одлучујућем сету и кад год је потребно, други судија проверава да ли стварне позиције играча на терену одговарају онима на листићу за почетну поставу. *5.2.3.1, 7.3.2, 7.3.5, 18.2.2*

- 24.3.2 ЗА ВРЕМЕ УТАКМИЦЕ, она/она одлучује, звиждуком досуђује и показује:
- 24.3.2.1 прелаз у противничко поље и простор испод мреже; 1.3.3, 11.2, Д5а, Д11(22)
- 24.3.2.2 позиционе грешке екипе која прима сервис; 7.5, Д4, Д11(13)
- 24.3.2.3 недозвољен контакт играча са мрежом превасходно на страни екипе која блокира, или са антенном, на својој страни терена; 11.3.1
- 24.3.2.4 изведени блок играча задње линије, или покушај блока од стране Либера; грешке у нападу играча задње линије или Либера; 13.3.3, 14.6.2, 14.6.6, 23.3.2.3а, 23.3.2.3б, 23.3.2.3е, Д11(12, 21)
- 24.3.2.5 контакт лопте са спољним предметом; 8.4.2, 8.4.3, Д11(15)
- 24.3.2.6 контакт лопте са подом, када први судија није у позицији да види контакт; 8.3
- 24.3.2.7 ако лопта, која је упућена у противнички терен, прелази мрежу потпуно или делимично изван простора за прелаз лопте, или ако додирује антену, на својој страни терена. 8.4.3, 8.4.4, Д5а, Д11(15)
- 24.3.3 НА КРАЈУ УТАКМИЦЕ, проверава и потписује записник. 23.3.3, 25.2.3.3

**25. ЗАПИСНИЧАР****25.1 МЕСТО**

Записничар обавља своје функције седећи за записничким столом, на супротној страни терена од првог судије и њему окренут лицем. *Д1а, Д1б, Д10*

**25.2 НАДЛЕЖНОСТИ**

Води записник у складу са *Правилима игре*, сарађујући са другим судијом.

Користи сирену, или другу звучну нараву, да би објавио неправилности, или указао на њих судијама, на основу својих надлежности.

**25.2.1 ПРЕ УТАКМИЦЕ И СЕТА, записничар:**

25.2.1.1 уписује податке о утакмици и екипама, укључујући презимена и бројеве Либеро играча, на основу важеће процедуре, и прикупља потписе капитена и тренера; *4.1, 5.1.1, 5.2.2, 7.3.2, 19.1.2, 19.4.2*

25.2.1.2 уписује почетну поставу обе екипе са листића за поставу. *5.2.3.1, 7.3.2*  
Ако листиће не прими на време, о томе одмах обавештава другог судију. *5.2.3.1*

**25.2.2 ЗА ВРЕМЕ УТАКМИЦЕ, записничар:**

25.2.2.1 уписује освојене поене; *6.1*

25.2.2.2 контролише редослед сервирања обе екипе и сигнализира судијама сваку грешку, одмах након извођења сервиса; *12.2*

25.2.2.3 има овлашћење да одобри и објави захтеве за замене играча, користећи сирену, и контролишући њихов број; уписује замене и тајм-ауте, обавештавајући другог судију о томе; *15.1, 15.4.1, 15.10.3в, 24.2.6, 24.2.7*

25.2.2.4 обавештава судије о захтеву за правилан прекид игре, који није у складу са *15.11* правилима;

25.2.2.5 објављује судијама крај сетова и освајање 8. поена у одлучујућем сету; *6.2, 15.4.1, 18.2.2,*

25.2.2.6 уписује опомене за неспортско понашање, санкције и неосноване захтеве; *15.11.3, 16.2, 21.3*

25.2.2.7 уписује и остале догађаје, по инструкцији другог судије, као што су изузетне замене, време за опоравак повређеног играча, продужене прекиде, спољашње ометање, поновно одређивање и друго; *15.7, 17.1.2, 17.2, 17.3*

25.2.2.8 контролише паузу између сетова. *18.1*

**25.2.3 НА КРАЈУ УТАКМИЦЕ, записничар:**

25.2.3.1 уписује коначан резултат; *6.3*

25.2.3.2 у случају протеста, а уз претходну дозволу првог судије, уписује, или дозвољава капитену екипе, односно капитену у игри, да упише у записник изјаву о ситуацији због које протестује; *5.1.2.1, 5.1.3.2, 23.2.4*

25.2.3.3 након што и сам потпише записник, прикупља потписе капитена екипа, а затим и судија. *5.1.3.1, 23.3.3, 24.3.3*

**26. ПОМОЋНИК ЗАПИСНИЧАРА****26.1 МЕСТО**

Помоћник записничара обавља своје функције седећи поред записничара, за записничким столом. 22.1, Д1а, Д1б, Д10

**26.2 НАДЛЕЖНОСТИ**

19.3

Помоћник записничара уписује промене у којима учествује Либеро.

Помаже у административним дужностима записничару.

Ако записничар постане неспособан да обавља свој посао, замениће га помоћник записничара.

**26.2.1 ПРЕ УТАКМИЦЕ И СЕТА, помоћник записничара:**

26.2.1.1 припрема лист за контролу Либера;

26.2.1.2 припрема резервни записник.

**26.2.2 ЗА ВРЕМЕ УТАКМИЦЕ, помоћник записничара:**

26.2.2.1 уписује све детаље у вези за уласком/изласком Либера и његовим поновним одређивањем; 19.3.1.1, 19.4

26.2.2.2 обавештава судије о било каквој грешци у вези са уласком/изласком Либера, користећи сирену; 19.3.2

26.2.2.3 започиње и завршава мерење техничког тајм-аута; 15.4.1

26.2.2.4 окреће бројеве на ручном семафору, који се налази на записничком столу;

26.2.2.5 проверава тачност података на електронском семафору; 25.2.2.1

26.2.2.6 ако је неопходно, ажурира резервни записник и даје га записничару. 25.2.1.1

**26.2.3 НА КРАЈУ УТАКМИЦЕ, помоћник записничара:**

26.2.3.1 потписује лист за контролу Либера и предаје га на проверу;

26.2.3.2 потписује записник.

**За ФИВБ, светска и званична такмичења на којима се користи електронски записник, помоћник записничара сарађује са записничаром у објављивању замена и уочила промена играча са Либером.**

**27. ЛИНИЈСКЕ СУДИЈЕ****27.1 МЕСТО**

Ако је присутно само двоје линијских судија, они стоје код углова терена, најближим десној руци сваког судије, дијагонално на 1 до 2 м од угла. *Д1а, Д1б, Д10*

Свако од њих контролише две линије, основну и бочну, на својој страни терена.

**На ФИВБ, светским и званичним такмичењима, обавезно је присуство четворо линијских судија.**

**Они стоје у слободној зони, на 1 до 3 м од сваког угла терена, у замишљеном продужетку линија које контролишу.** *Д10*

**27.2 НАДЛЕЖНОСТИ**

- 27.2.1 Линијске судије обављају своје функције користећи заставице (40x40 см) показујући: *Д12*
- 27.2.1.1 лопта „унутра“ или „аут“, кад год лопта падне близу њихових линија; *8.3, 8.4, Д12(1), Д12(2)*
- 27.2.1.2 додир „аут“ лопти од стране екипе која прима лопту; *8.4, Д12(3)*
- 27.2.1.3 када лопта додирне антену, када сервирана лопта или треће одигравање екипе прелази мрежу ван простора за прелаз лопте итд; *8.4.3, 8.4.4, 10.1.1, Д5б, Д12(4)*
- 27.2.1.4 ако било који играч (изузев сервера) стоји ван свог поља, у тренутку сервисног ударца; *7.4, 12.4.3, Д12(4)*
- 27.2.1.5 грешку преступа основне линије играча који сервира; *12.4.3*
- 27.2.1.6 било који контакт играча са горњих 80 см антене, на својој страни терена, за време акције играња лоптом, или за време ометања игре; *11.3.1, 11.4.4, Д3, Д12(4)*
- 27.2.1.7 прелазак лопте преко мреже у противничко поље, ван простора за прелаз лопте, или додир са антеном на својој страни терена. *10.1.1, Д5а, Д12(4)*
- 27.2.2 На захтев првог судије, линијски судија мора поновити свој знак.

**28. ЗВАНИЧНИ ЗНАЦИ****28.1 СУДИЈСКИ ЗНАЦИ РУКОМ**

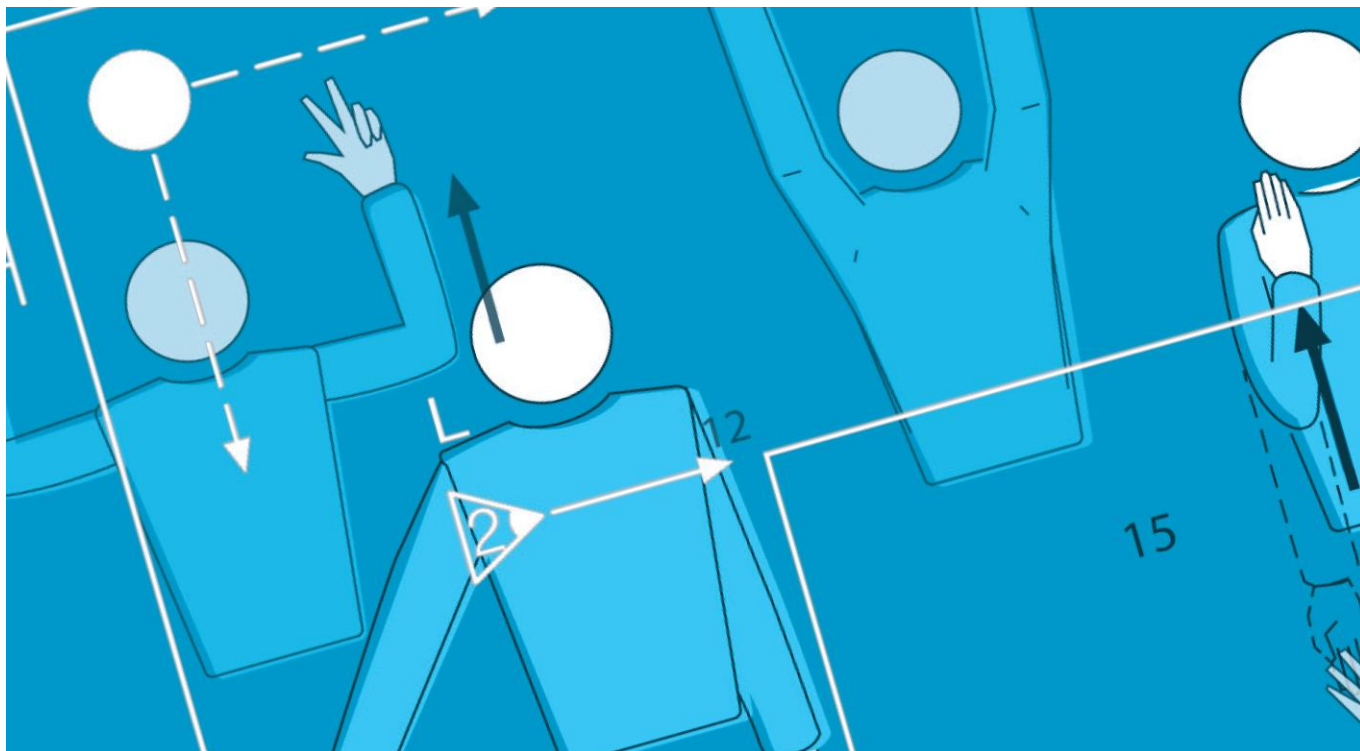
Д11

Судије морају званичним знаком руком показати разлог за свој звиждук (врсту досуђене грешке, или врсту одобреног прекида). Знак мора бити на тренутак задржан, а ако је показан једном руком, рука одговара страни екипе која је учинила грешку, или упутила захтев.

**28.2 ЗНАЦИ ЗАСТАВИЦОМ ЛИНИЈСКИХ СУДИЈА**

Д12

Линијске судије морају показати званичним знаком заставицом врсту учињене грешке и за тренутак задржати знак.



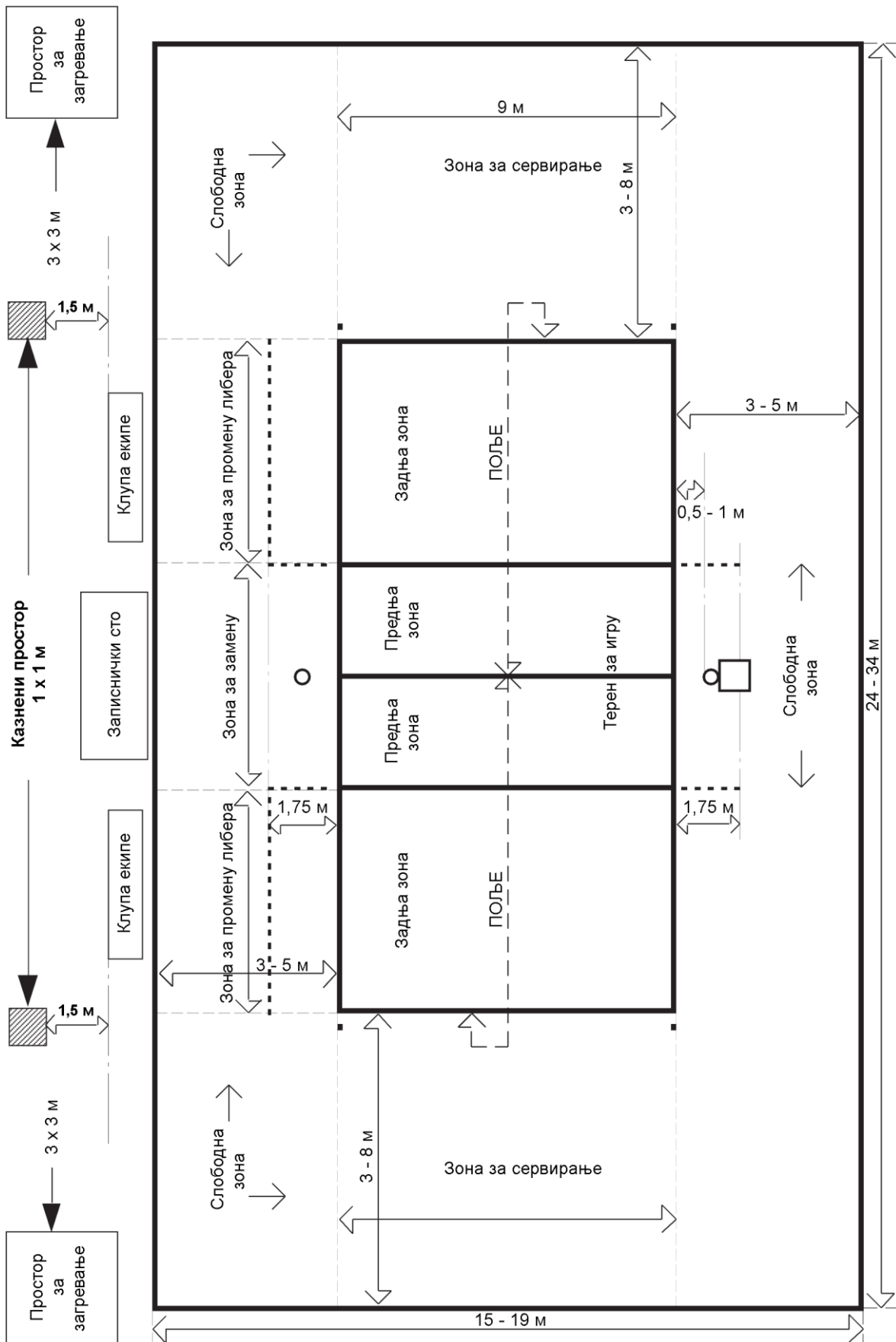
## ДЕО 2 - СЕКЦИЈА 3: ДИЈАГРАМИ – ШЕМЕ И ИЛУСТРАЦИЈЕ





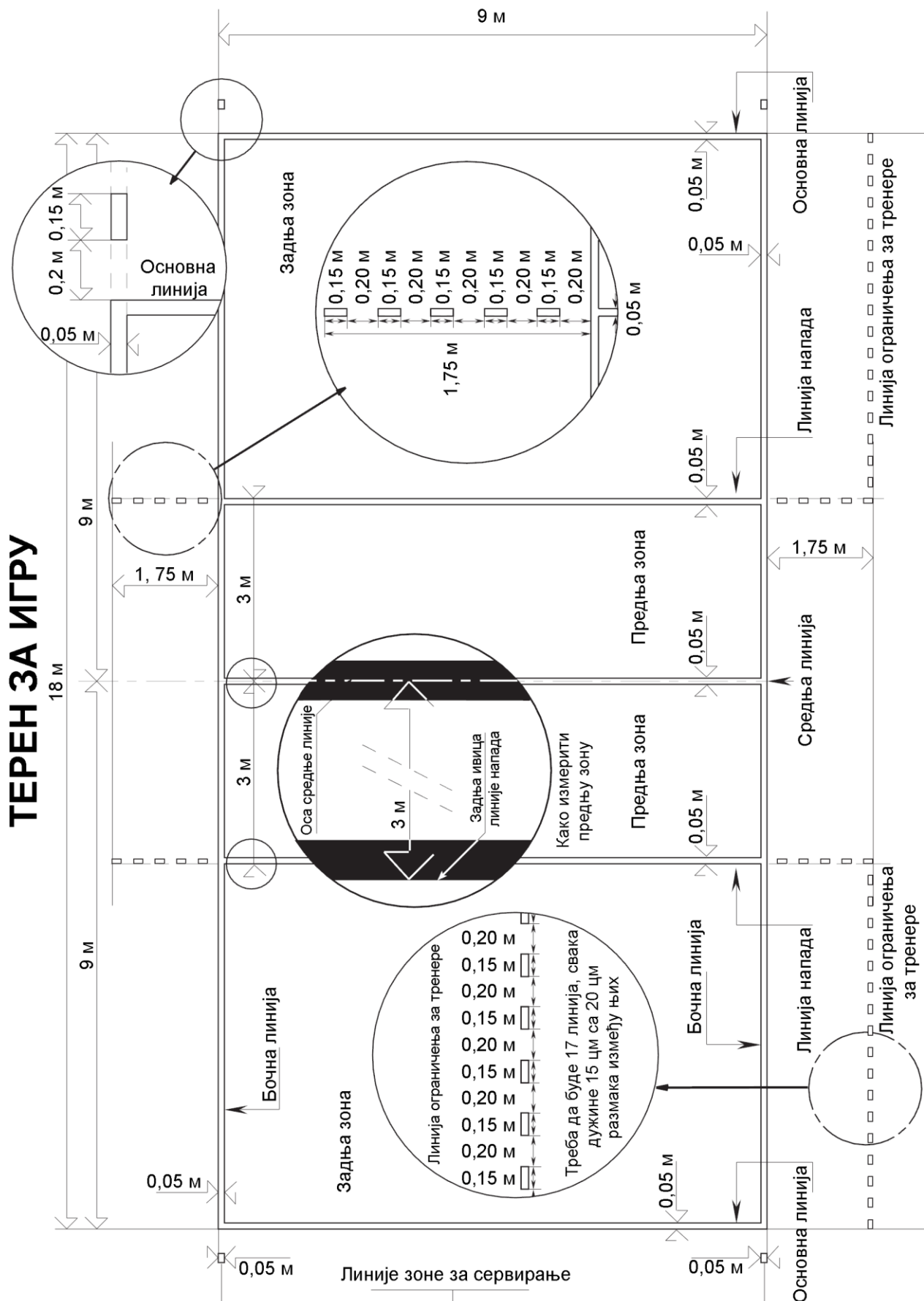


## Простор за игру



**Дијаграм 16** П. 1, 1.4, 1.4.2, 1.4.3, 1.4.4, 1.4.5, 1.4.6, 4.2.1, 4.2.3.1, 15.10.1, 19.3.1.4, 19.3.2.7, 21.3.2.1, 23.1, 24.1, 25.1, 26.1

## Терен за игру



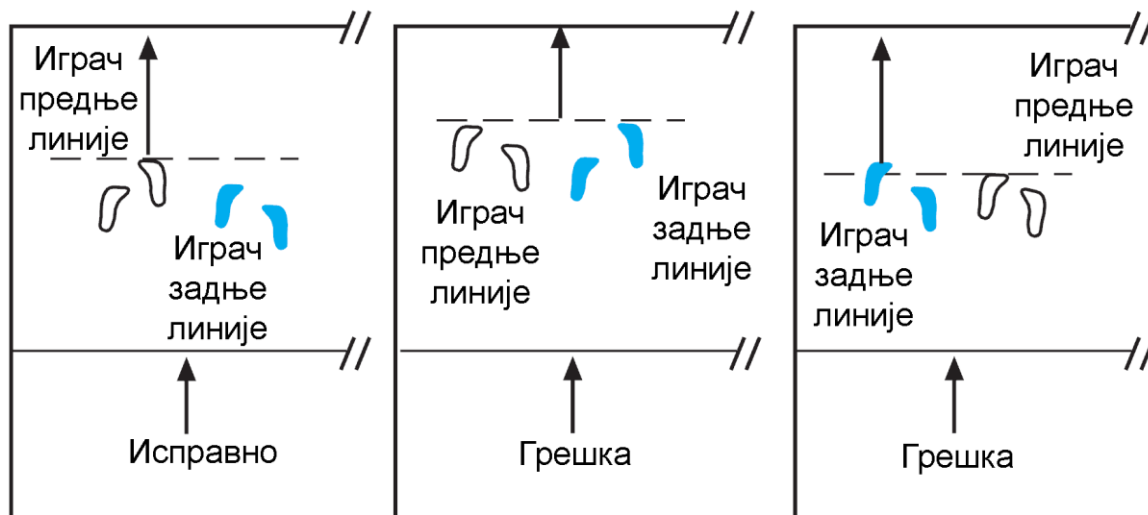
Дијаграм 2 П. 1.1, 1.3, 1.3.3, 1.3.4, 1.4.1, 5.2.3.4



## Позиција играча

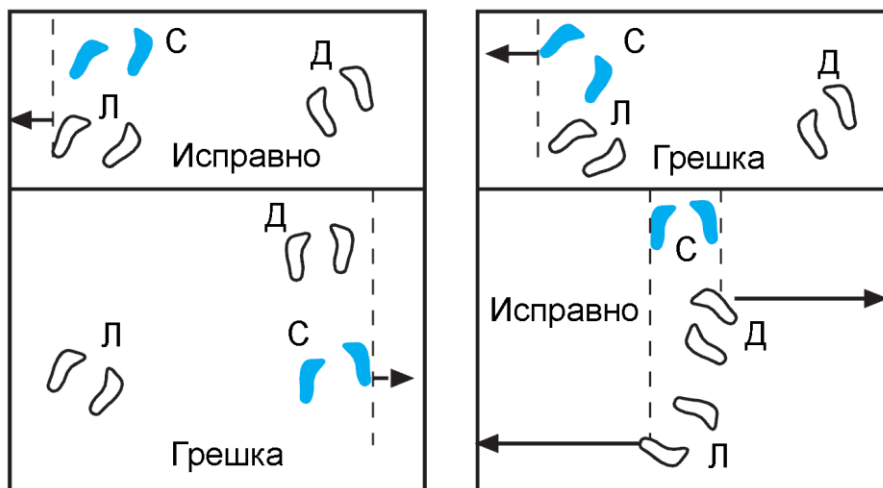
Пример А:

Одређивање позиција између играча предње линије и одговарајућег играча задње линије



Пример Б:

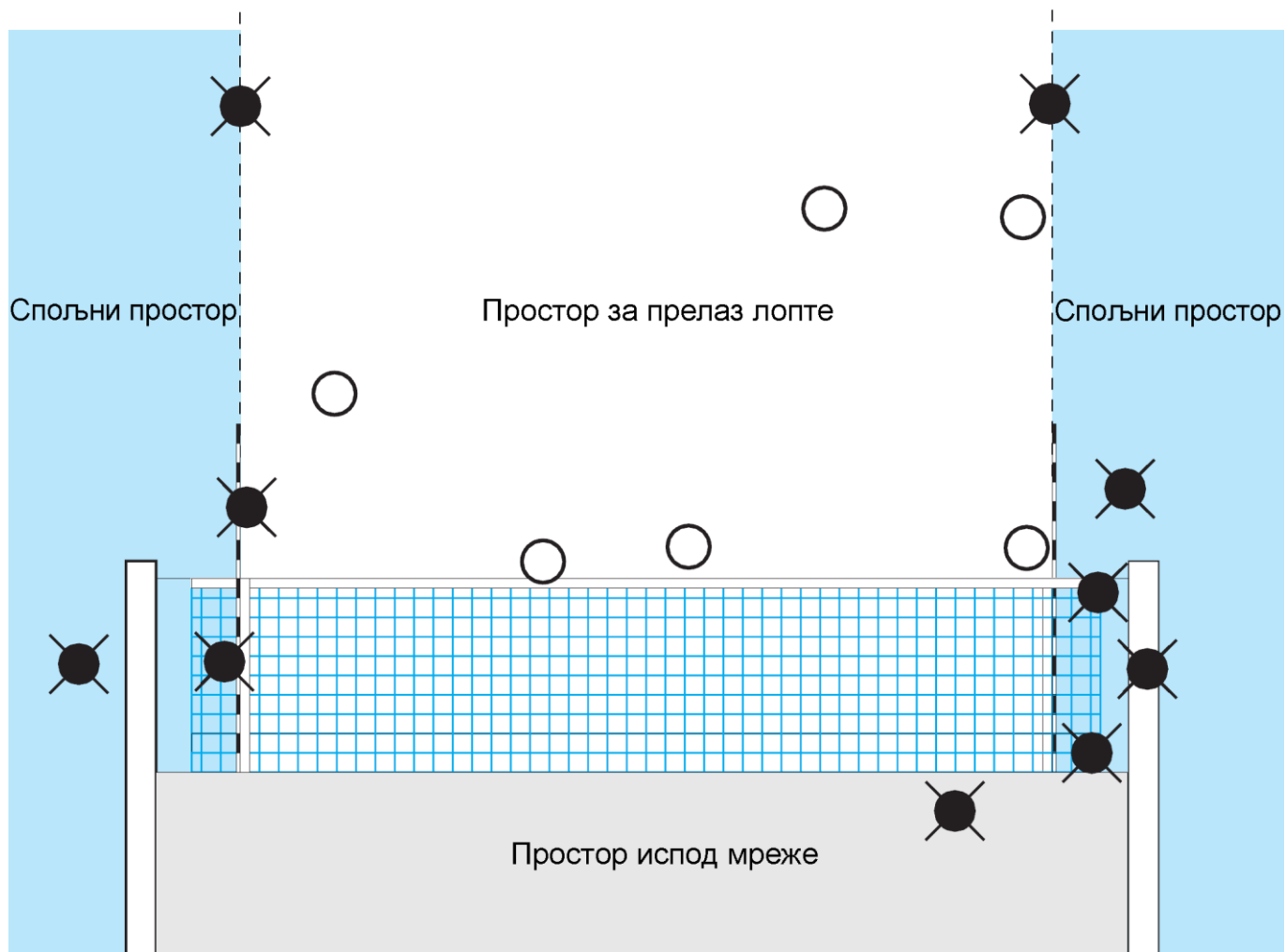
Одређивање позиција између играча исте линије



С = Средњи играч

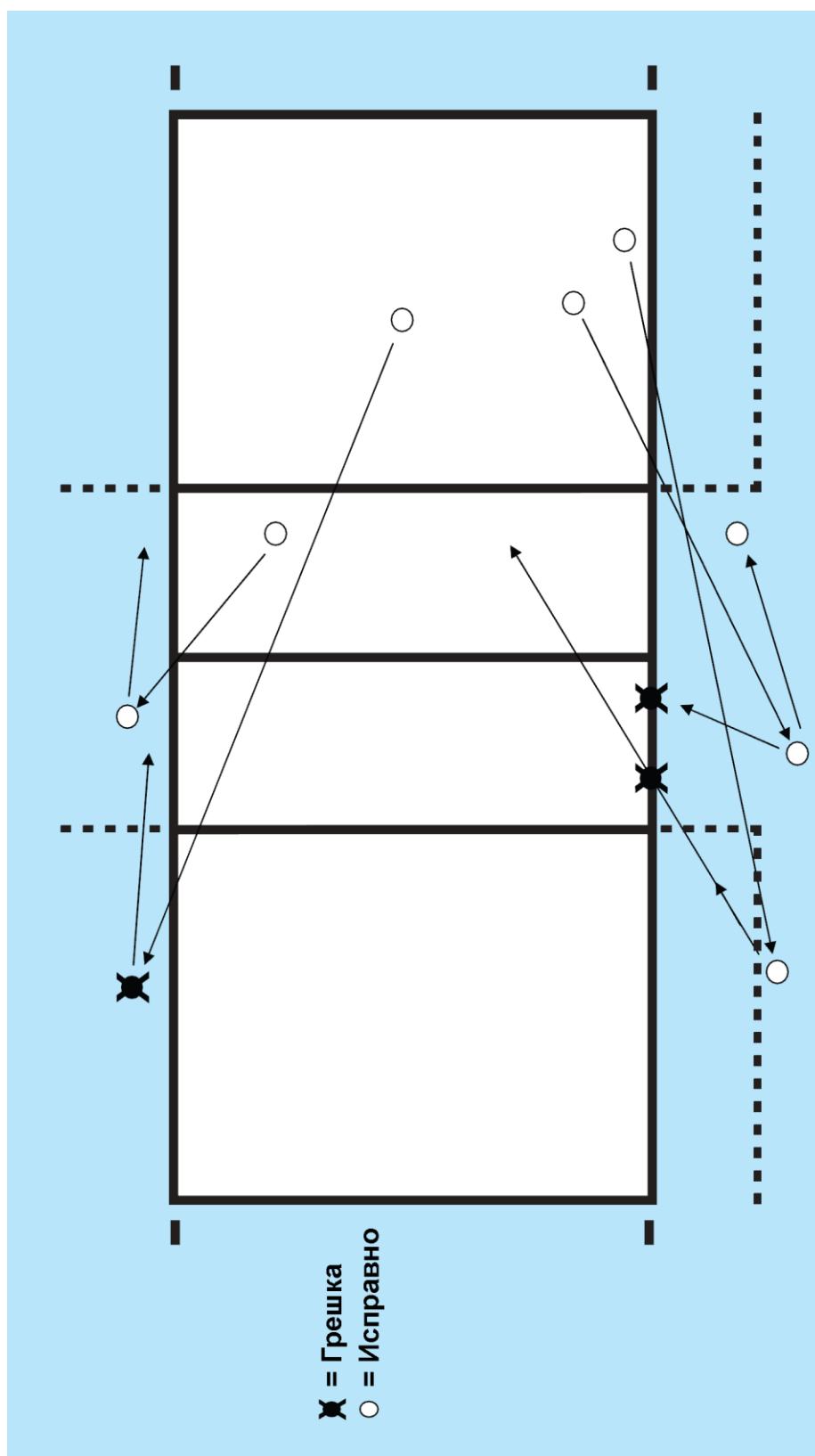
Д = Десни играч

Л = Леви играч

**Лопта прелази вертикалну раван мреже ка противничком пољу**

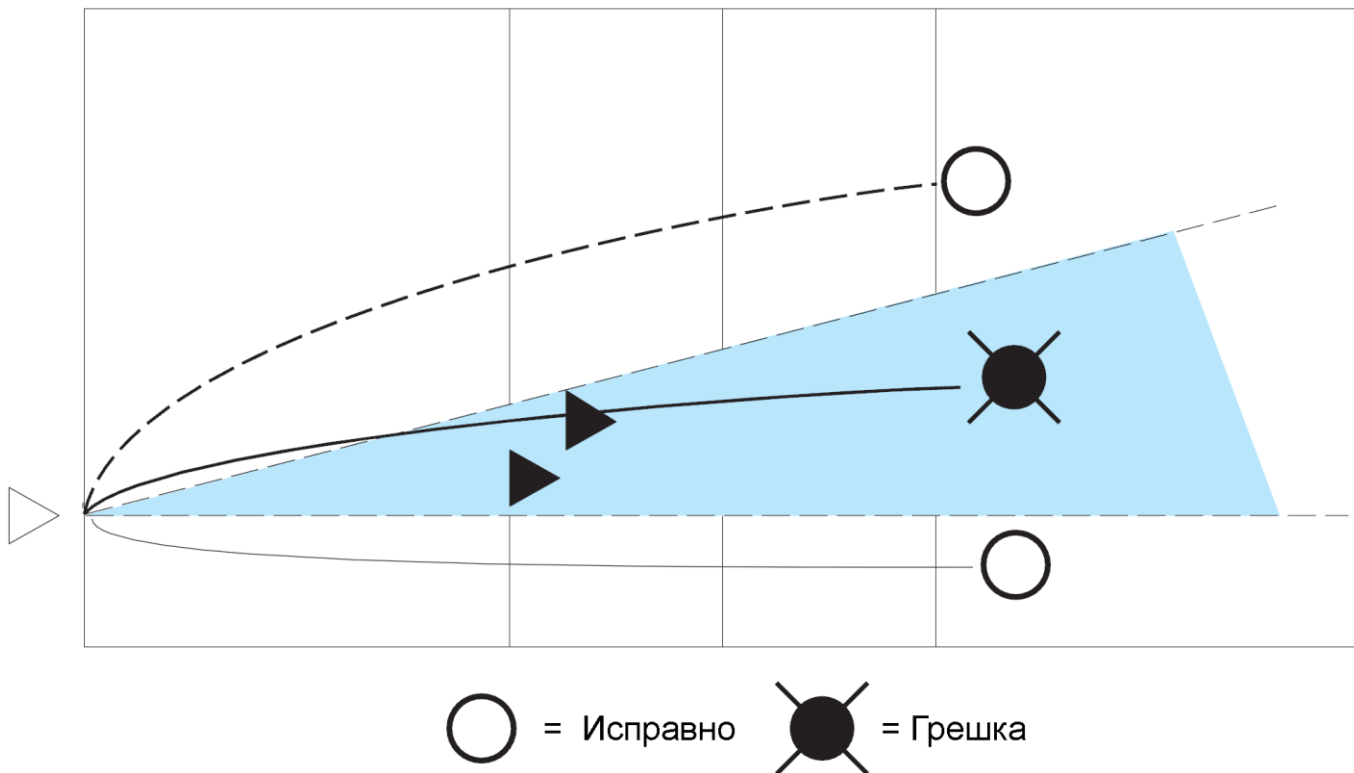
- ⊗ = Грешка  
○ = Исправан прелаз

## Лопта прелази вертикалну раван мреже ка противничкој слободној зони



Дијаграм 56 П. 10.1.2, 10.1.2.2, 24.3.2.7

**Групни закљон**



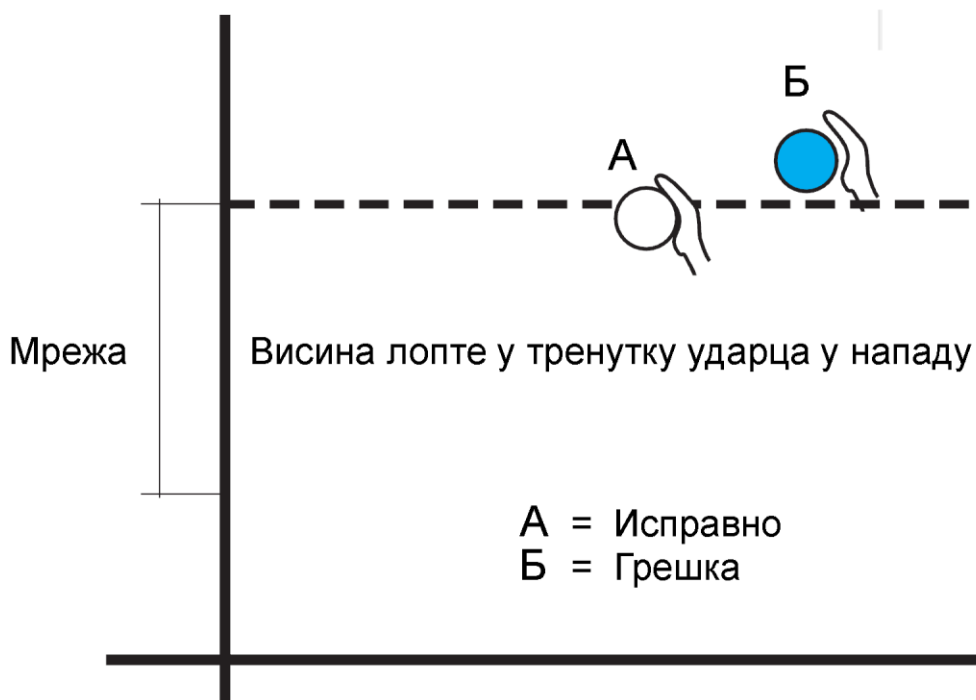
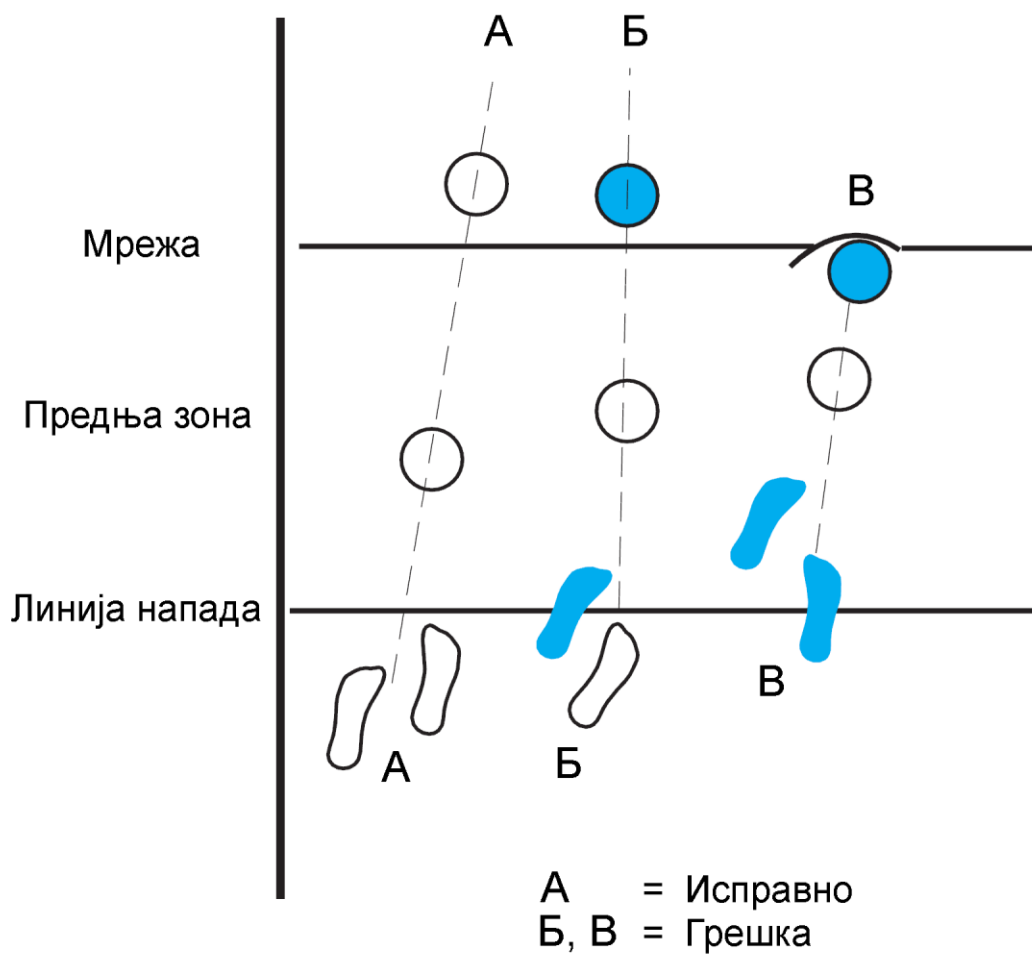
Дијаграм 6 П. 12.5, 12.5.2, 23.3.2.3а

**Изведен блок**



Дијаграм 7 П. 14.1.3

## Напад играча задње линије



Дијаграм 8 П. 13.2.2, 13.2.3, 23.3.2.3г, 24.3.2.4



## Скала неспортског понашања

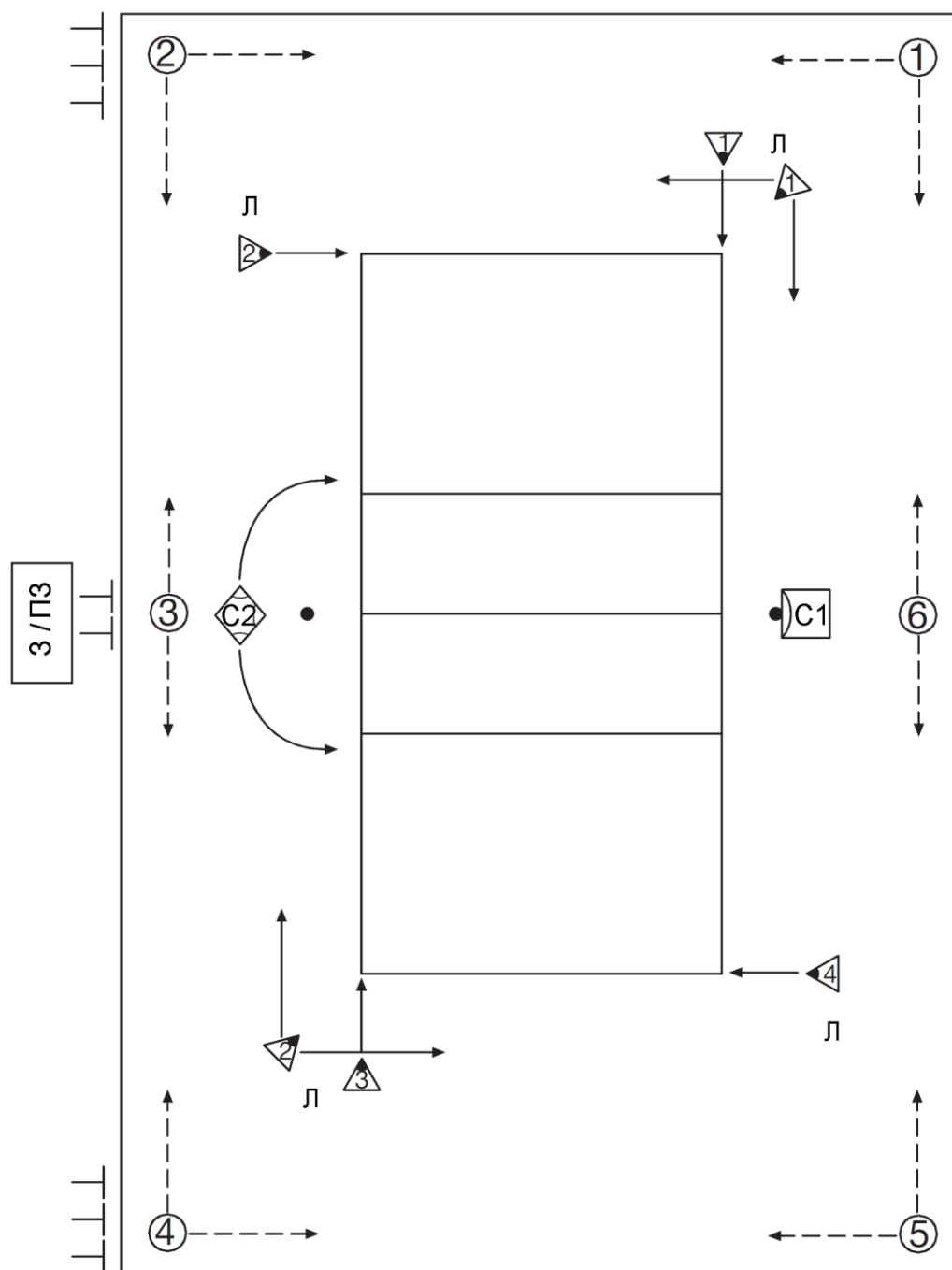
### Скала санкција за неспортско понашање

КАТЕГОРИЈА	СЛУЧАЈ	ПРЕКРШИЛАЦ	САНКЦИЈА	КАРТОНИ	ПОСЛЕДИЦА
<b>НЕУЉУДНО ПОНАШАЊЕ</b>	<b>Први</b>	Било који члан	Казна	Црвени	Поен и сервис за противника
	<b>Други</b>	Исти члан	Искључење	Црвени и жути заједно	Играч ће напустити простор за игру и остати у казненом простору до краја сета
	<b>Трећи</b>	Исти члан	Одстрањење	Црвени и жути одвојено	Играч ће напустити такмичарски простор до краја утакмице
<b>НАСИЛНИЧКО ПОНАШАЊЕ</b>	<b>Први</b>	Било који члан	Искључење	Црвени и жути заједно	Играч ће напустити простор за игру и остати у казненом простору до краја сета
	<b>Други</b>	Исти члан	Одстрањење	Црвени и жути одвојено	Играч ће напустити такмичарски простор до краја утакмице
<b>АГРЕСИЈА</b>	<b>Први</b>	Било који члан	Одстрањење	Црвени и жути одвојено	Играч ће напустити такмичарски простор до краја утакмице

### Скала санкција за одуговлачење

КАТЕГОРИЈА	СЛУЧАЈ	ПРЕКРШИЛАЦ	САНКЦИЈА	КАРТОНИ	ПОСЛЕДИЦА
<b>ОДУГОВЛАЧЕЊЕ</b>	<b>Први</b>	Било који члан екипе	Опомена за одуговлачење	Знак руком број 25 са жутим картоном	Превенција – нема казне
	<b>Други и сваки следећи</b>	Било који члан екипе	Казна за одуговлачење	Знак руком број 25 са црвеним картоном	Поен и сервис за противника

## Локација судијског колегијума и њихових помоћника

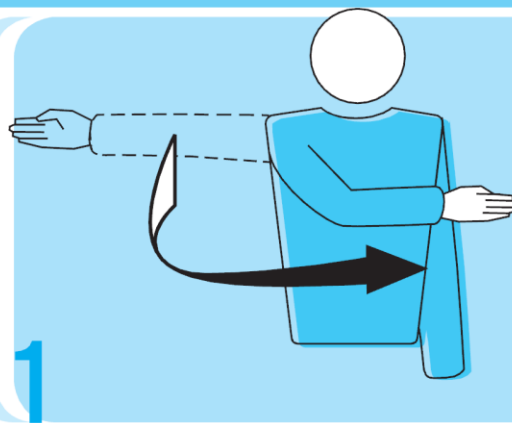


- C1 = Први судија
- ◆ C2 = Други судија
- З/ПЗ = Записничар / Помоћник записничара
- ▶ = Линијске судије (бројеви 1 - 4 или 1 - 2)
- ④ = Скупљачи лопти (бројеви 1 - 6)
- = Брзи брисачи

## Дијаграм 11 - Званични судијски знаци руком

## ОДОБРЕЊЕ СЕРВИСА

Померити руку у правцу извођења сервиса.

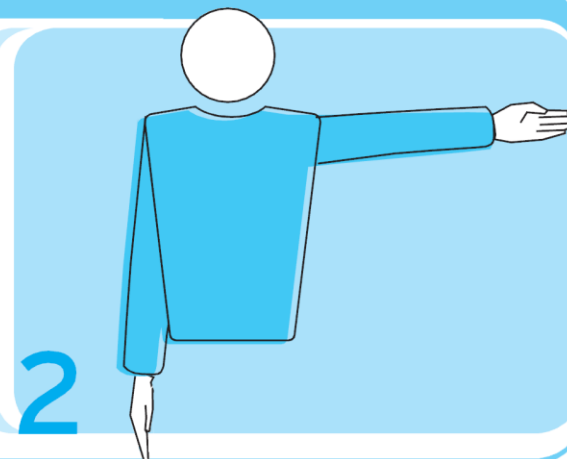


П. 12.3, 22.2.1.1



## ЕКИПА КОЈА ЋЕ СЕРВИРАТИ

Испружити руку ка страни екипе која ће сервирати.

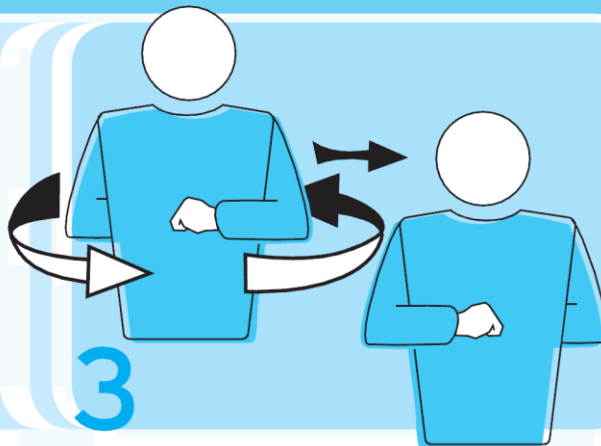


П. 22.2.3.1, 22.2.3.2, 4



## ПРОМЕНА ПОЉА

Подићи подлактице испред и иза и заротирати их око тела.

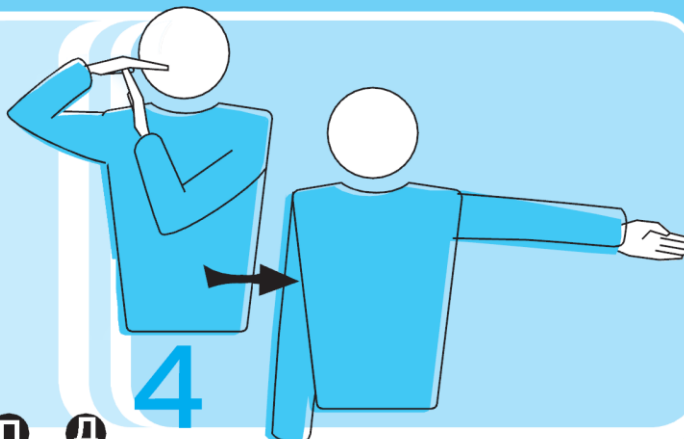


П. 18.2



## ТАЈМ-АУТ

Поставити длан једне руке преко прстију друге руке, држећи вертикално (формирати слово Т), а затим показати одговарајућу екипу.



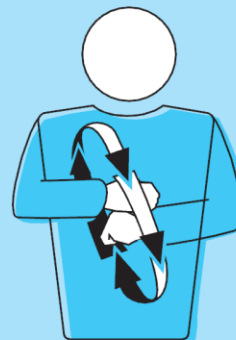
П. 15.4.1



**ЗАМЕНА**

Кружни покрет подлактицама једне око друге.

5

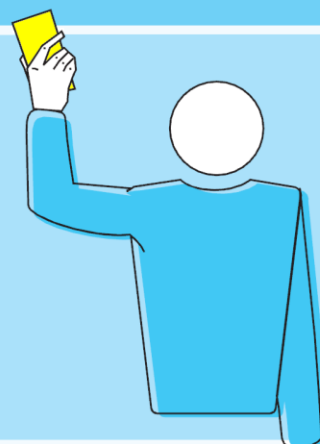


П. 15.2.1, 15.5.2, 15.8

**ОПОМЕНА ЗА НЕСПОРТСКО ПОНАШАЊЕ**

Показати жути картон за опомену.

6а

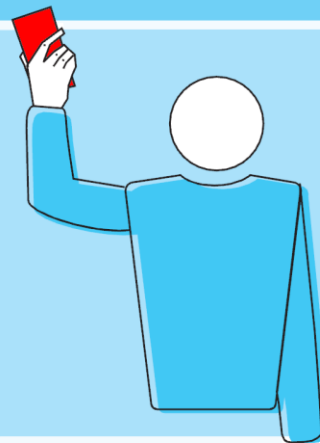


П. 21.1, 21.6

**КАЗНА ЗА НЕСПОРТСКО ПОНАШАЊЕ**

Показати црвени картон за казну.

6б

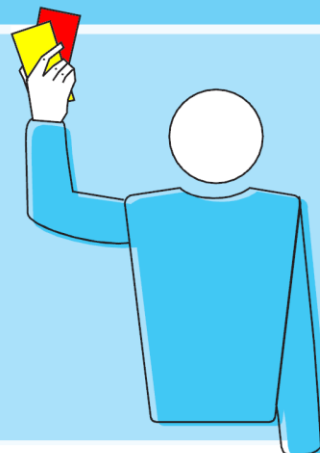


П. 21.3.1, 21.6, 23.3.2.2

**ИСКЉУЧЕЊЕ**

Показати оба картона заједно за искључење.

7

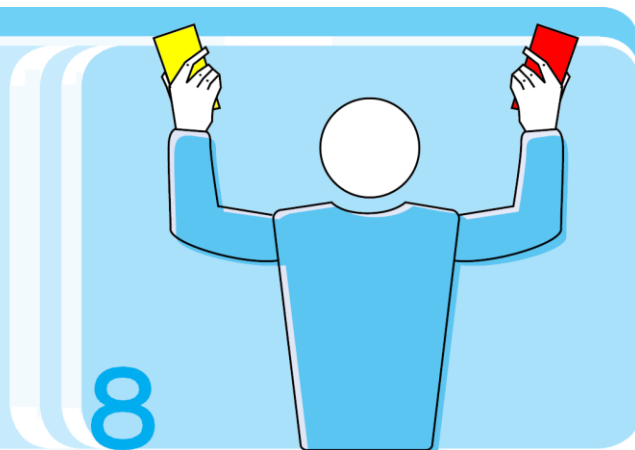


П. 21.3.2, 21.6, 23.3.2.2



**ОДСТРАЊЕЊЕ**

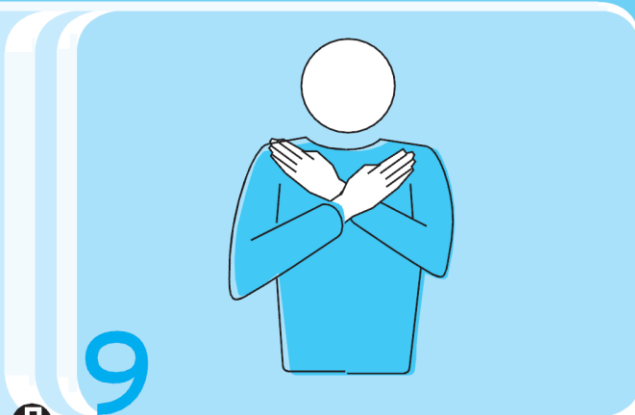
Показати оба картона одвојено за одстрањење.



П. 21.3.3, 21.6, 23.3.2.2

**КРАЈ СЕТА (ИЛИ УТАКМИЦЕ)**

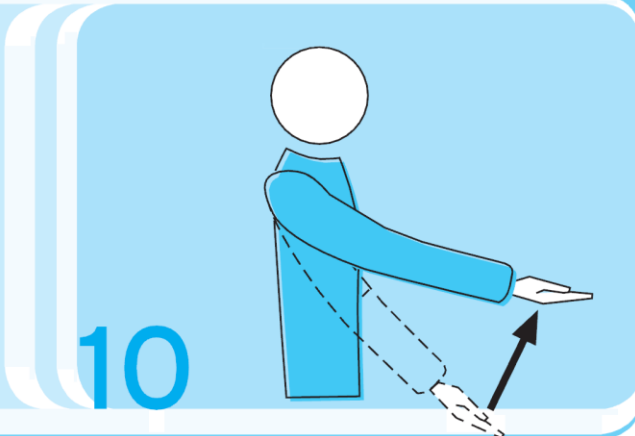
Укрстити подлактице испред груди, шаке отворене.



П. 6.2, 6.3

**ЛОПТА НИЈЕ ИЗБАЧЕНА ИЛИ ИСПУШТЕНА ПРИЛИКОМ СЕРВИСНОГ УДАРЦА**

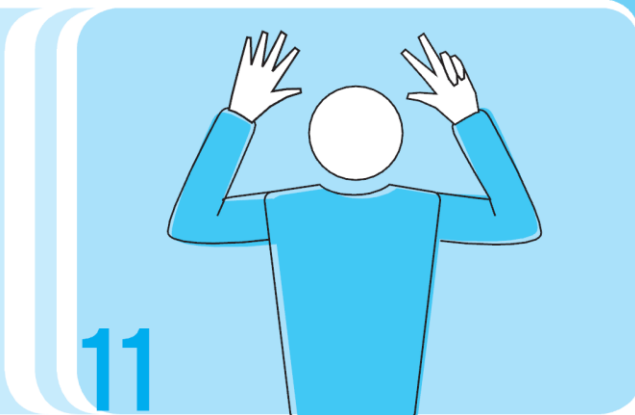
Подићи испружену руку, са дланом окренутим ка горе.



П. 12.4.1

**ОДУГОВЛАЧЕЊЕ СЕРВИСА**

Подићи осам раширених прстију.



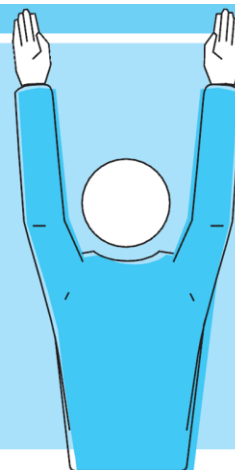
П. 12.4.4



**ГРЕШКА БЛОКИРАЊЕ ИЛИ ЗАКЛОН**

Подићи обе руке вертикално, дланови окренути напред.

12

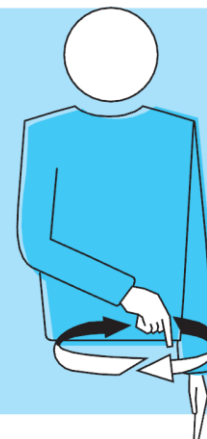


П. 12.5, 12.6.2.3, 14.6.3, 19.3.1.3, 23.3.2.3а, 24.3.2.4

**ПОЗИЦИОНА ИЛИ РОТАЦИОНА ГРЕШКА**

Кажипрстом направити кружни покрет.

13

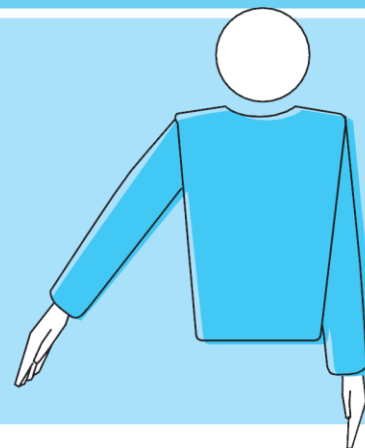


П. 7.5, 7.7, 23.3.2.3а, 24.3.2.2

**ЛОПТА „УНУТРА“**

Руку и прсте усмерити ка поду (угао од 45°).

14



П. 8.3

**ЛОПТА „У АУТУ“**

Подлактице подићи вертикално, шаке отворене, дланови ка телу.

15



П. 8.4.1, 8.4.2, 8.4.3, 8.4.4, 24.3.2.5, 24.3.2.7



**ЗАДРЖАНА ЛОПТА**

Полако подићи подлактицу, длан окренут горе.

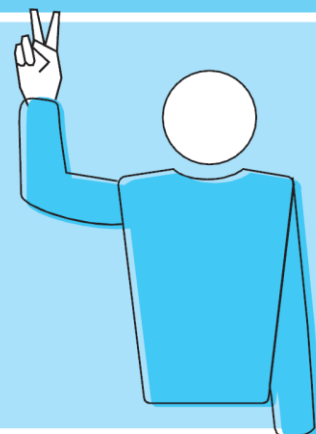


16

П. 9.2.2, 9.3.3, 23.3.2.36

**ДВОСТРУКИ КОНТАКТ**

Посићи два раширена прста.

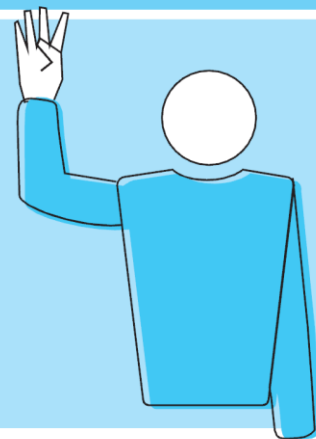


17

П. 9.3.4, 23.3.2.36

**ЧЕТИРИ ОДИГРАВАЊА**

Подићи четири раширена прста.

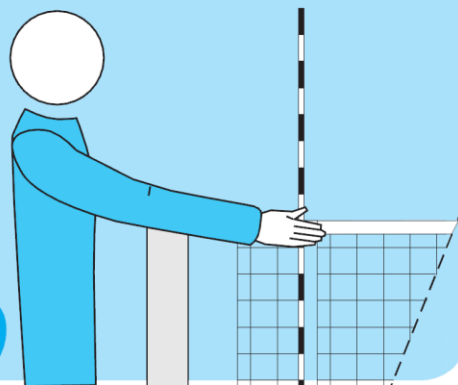


18

П. 9.3.1, 23.3.2.36

**ИГРАЧ ДОДИРУЈЕ МРЕЖУ – СЕРВИРАНА ЛОПТА НИЈЕ ПРЕШЛА КА ПРОТИВНИКУ КРОЗ ПРОСТОР ЗА ПРЕЛАЗ**

Додиром показати одговарајућу страну мреже.



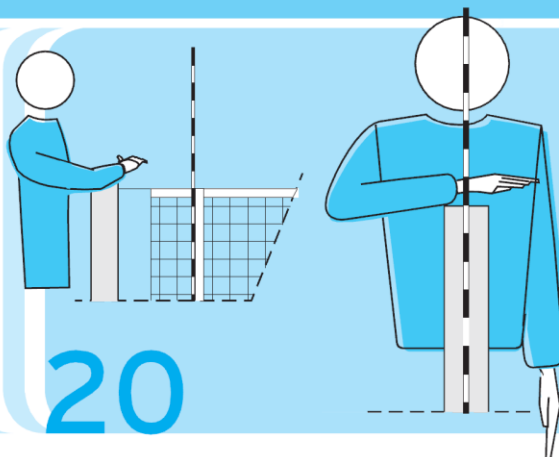
19

П. 11.4.4, 12.6.2.1



**ПРЕЛАЗ ПРЕКО МРЕЖЕ**

Поставити руку изнад мреже, длан окренут ка доле.



П. 11.4.1, 13.3.1, 14.3, 14.6.1, 23.3.2.3в

**ГРЕШКА УДАРЦА У НАПАДУ**

Покрет подлактицом на доле, шака отворена.

Од стране играча задње линије, Либерера или на противнички сервис:

П. 13.3.3, 13.3.4, 13.3.5, 23.3.2.3г, 23.3.2.3д, 24.3.2.4

Када је лопта у целости изнад горње ивице мреже, а дигао ју је Либерера прстима, из своје предње зоне:

П. 13.3.6


**ПРЕЛАЗ У ПРОТИВНИЧКО ПОЉЕ, ЛОПТА ПРОЛАЗИ КРОЗ ПРОСТОР ИСПОД МРЕЖЕ, ИЛИ СЕРВЕР ДОДИРУЈЕ ТЕРЕН (ОСНОВНУ ЛИНИЈУ), ИЛИ ИГРАЧ ИСКОРАЧУЈЕ ВАН СВОГ ТЕРЕНА У ТРЕНУТКУ СЕРВИСНОГ УДАРЦА**

Показати кажипрстом средњу линију или одговарајућу линију.

П. 8.4.5, 11.2.2, 12.4.3, 23.3.2.3а, 23.3.2.3ђ, 24.3.2.1


**ОБОСТРАНА ГРЕШКА И ПОНАВЉАЊЕ**

Оба палца подићи вертикално.

П. 6.1.2.2, 17.2, 22.2.3.4





**ДОДИР ЛОПТЕ**

Дланом једне руке благо прећи преко прстију друге руке, који су постављени вертикално.

24

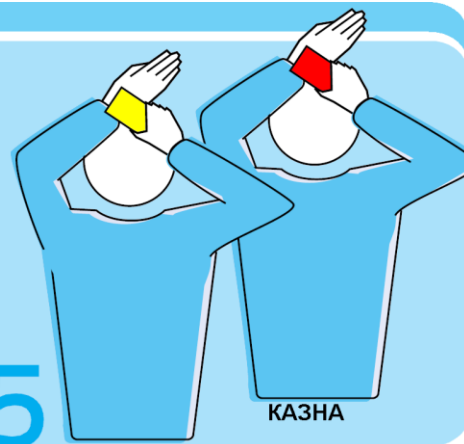


П. 23.3.2.36, 24.2.2

**ОПОМЕНА / КАЗНА ЗА ОДУГОВЛАЧЕЊЕ**

Покрити зглоб жутиим картоном (опомена), или црвеним картоном (казна).

25



ОПОМЕНА

КАЗНА

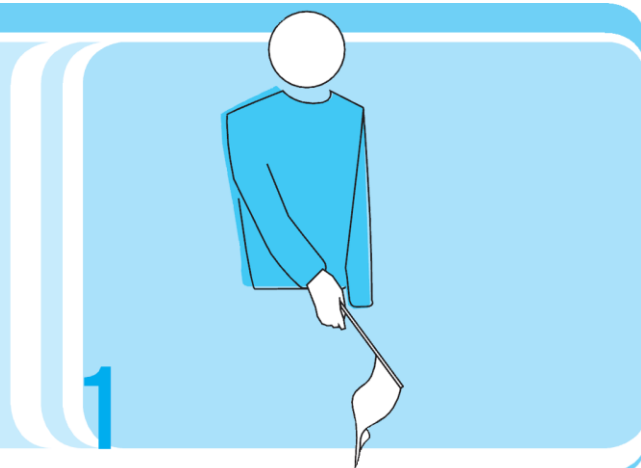
П. 15.11.3, 16.2.2, 16.2.3, 23.3.2.2



## Дијаграм 12 - Званични знаци заставицом линијских судија

**ЛОПТА „УНУТРА“**

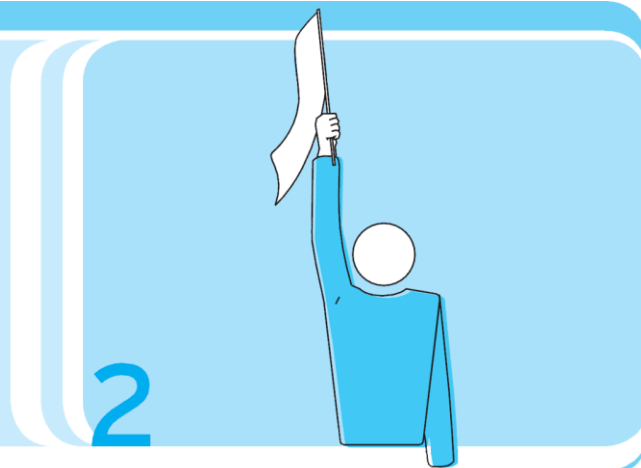
Показати заставицом према доле (угао од 45°).



П. 8.3, 27.2.1.1

**ЛОПТА „У АУТУ“**

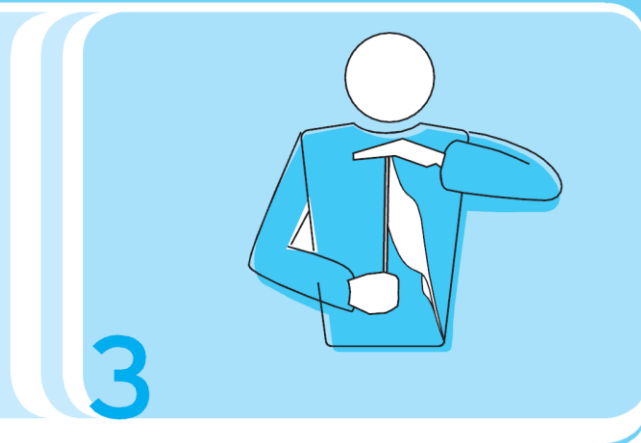
Подићи заставицу вертикално.



П. 8.4.1, 27.2.1.1

**ДОДИР ЛОПТЕ**

Подићи заставицу и додирнути врх дланом слободне руке.



П. 27.2.1.2

**ГРЕШКЕ ПРОЛАСКА ЛОПТЕ ИЗВАН ПРОСТОРА ЗА ПРЕЛАЗ, ЛОПТА ДОДИРУЈЕ СПОЉНИ ПРЕДМЕТ ИЛИ ПРЕСТУП БИЛО КОГ ИГРАЧА ПРИЛИКОМ СЕРВИСА**

Махати заставицом изнад главе и показати на антену или одговарајућу линију.



П. 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



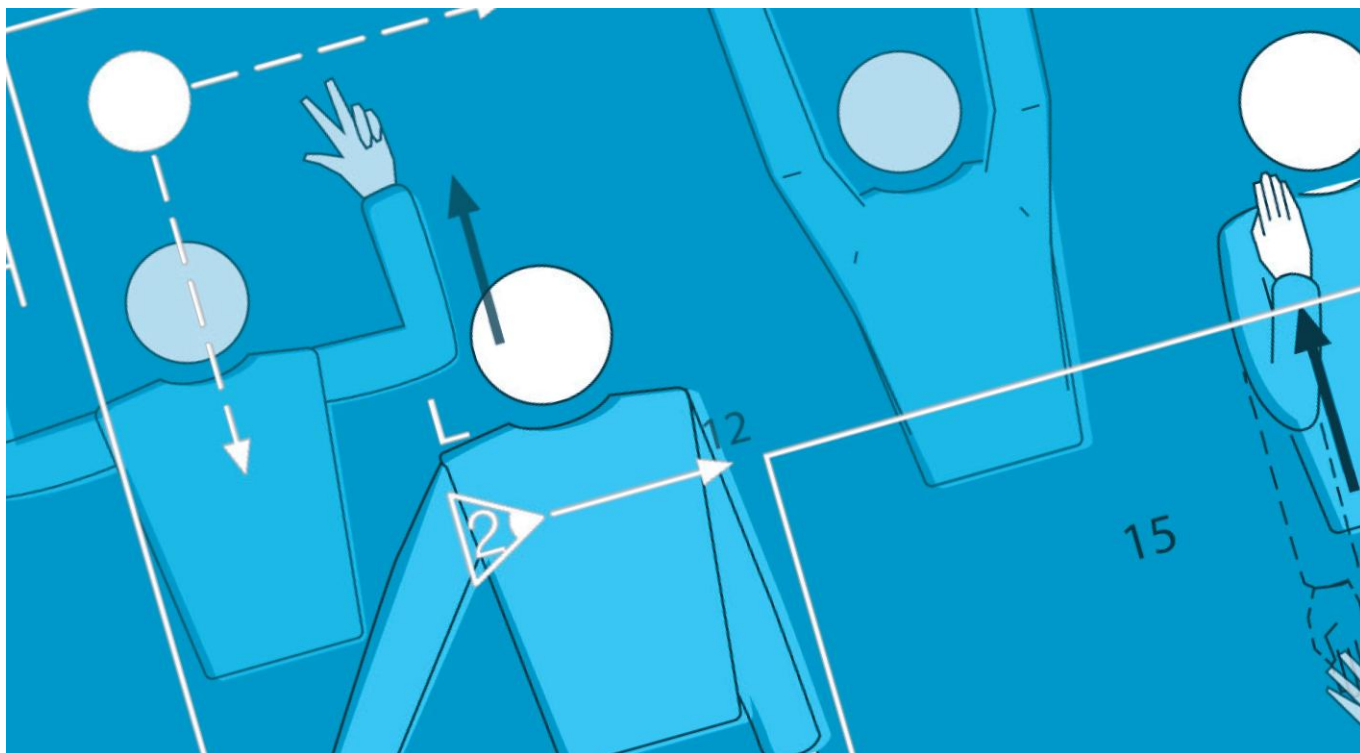
**НЕМОГУЋА ПРОЦЕНА ОДЛУКЕ**

Подићи и укрстити обе руке и шаке испред груди.



5

П



### ДЕО 3 - ДЕФИНИЦИЈЕ



## ТАКМИЧАРСКИ / КОНТРОЛНИ ПРОСТОР

Такмичарски/контролни простор је простор (коридор) око терена и слободне зоне, укључујући сав простор до спољних баријера или заштитних ограда. Види дијаграм/слику 1а.

## ЗОНЕ

Делови унутар простора за игру (тј. терен и слободна зона) који имају посебну намену (и посебна ограничења) у оквиру текста правила. Ту спадају: предња зона, зона за сервирање, зона за замене, слободна зона, задња зона и зона за промену Либерера.

## ПРОСТОРИ

Делови пода ИЗВАН слободне зоне, који према правилима имају посебну функцију. Ту спадају: простор за загревање и казнени простор.

## ПРОСТОР ИСПОД МРЕЖЕ

Простор ограничен одозго доњим делом мреже и канапом који је везује за стубове, са стране стубовима, а одоздо подлогом за игру.

## ПРОСТОР ЗА ПРЕЛАЗ ЛОПТЕ

Простор за прелаз лопте ограничен је:

- хоризонталном траком на врху мреже;
- антенама и њиховим продужецима;
- плафоном.

Лопта мора да пређе у противнички ТЕРЕН кроз простор за прелаз лопте.

## СПОЉНИ ПРОСТОР

Спољни простор се налази у равни мреже, изван простора за прелазак лопте и доњег простора испод мреже.

## ЗОНА ЗА ЗАМЕНУ ИГРАЧА

Део слободне зоне кроз који се обављају замене.

## ОСИМ У СЛУЧАЈУ САГЛАСНОСТИ ФИВБ

Овом изјавом се истиче да постоје случајеви када ФИВБ може да прихвати одступања од прописа по питању стандарда и спецификације опреме и објекта, у циљу промовисања одбојке или тестирања нових услова.

## ФИВБ СТАНДАРДИ

Техничке спецификације или ограничења одређена од стране ФИВБ, намењена произвођачима опреме.

## КАЗНЕНА ЗОНА

У свакој половини такмичарског/контролног простора налази се казнена зона, иза продужетка основне линије, ван слободне зоне, која би требало да буде постављена најмање 1,5 м иза задње ивице клупе за резервене играче.

## ГРЕШКА

- Акција у игри супротна правилима.
- Нарушавање правила на други начин.

## ДРИБЛИНГ

Дриблинг је кратко одбијање лопте (обично као припрема за избачај лопте код сервиса). Остале припремне радње укључују (између осталих) и пребацивање лопте из руке у руку.

## ТЕХНИЧКИ ТАЈМ-АУТ

Посебан, обавезни тајм аут, поред тајм-аута екипа, који служи за промоцију одбојке, анализу игре и пружа додатну могућност за рекламе. Технички тајм-аути су обавезни на ФИВБ светским и званичним такмичењима.

## СКУПЉАЧИ ЛОПТИ

Особље чији је посао да, додавањем лопте ка серверу између надигравања, одржава висок темпо игре.

## СВАКО НАДИГРАВАЊЕ ПОЕН СИСТЕМ (RALLY POINT SYSTEM)

Систем према коме се осваја поен кад год се победи у надигравању.

## ПАУЗА

Време између сетова. Промена поља у петом (одлучујућем сету) не представља паузу.

## ПОНОВНО ОДРЕЂИВАЊЕ

Поступак којом улогу Либера, који не може да настави игру, или је проглашен „неспособним за игру“ од стране своје екипе, преузима било који други играч (са изузетком играча на чије место је ушао Либеро), који није на терену у тренутку поновног одређивања.

## ПРОМЕНА ИГРАЧА

Поступак којим играч напушта терен, а било који Либеро (уколико их је више од једног) заузима његово/њено место. Ово укључује и измену једног Либера другим. Играч затим може да замени једног или другог Либера. Мора да постоји окончано надигравање између две промене играча са Либером.

## ОМЕТАЊЕ

Било која акција којом се ствара предност у односу на противничку екипу, или било која акција којом се противник спречава да одигра лопту.

## СПОЉНИ ПРЕДМЕТ

Предмет или особа који, налазећи се изван терена или близу ограничења слободног простора за игру, представљају препреку за лет лопте. На пример, плафонско осветљење, судијска платформа, ТВ опрема, записнички сто и стубови који држе мрежу. Спољни предмети не укључују антене, јер се оне сматрају делом мреже.

## ЗАМЕНА

Поступак којим играч почетне поставе напушта терен, а други играч заузима његово место.

