



**ΝΕΕΣ
ΚΑΤΕΥΘΥΝΤΗΡΙΕΣ
ΓΡΑΜΜΕΣ
ΚΑΙ ΟΔΗΓΙΕΣ
ΓΙΑ ΔΙΑΙΤΗΤΕΣ**

Έκδοση 2025



Μετάφραση & Επιμέλεια:

Χρίστος Μαϊφόσης

Διεθνής Διαιτητής Πετοσφαίρισης

Μέλος του Συνδέσμου Διαιτητών Πετοσφαίρισης Σάλας και Παραλίας Κύπρου

Κυπριακή Ομοσπονδία Πετοσφαίρισης

ΚΑΤΕΥΘΥΝΤΗΡΙΕΣ ΓΡΑΜΜΕΣ ΚΑΙ ΟΔΗΓΙΕΣ ΓΙΑ ΔΙΑΙΤΗΤΕΣ – 2025

σύμφωνα με τους επίσημους κανονισμούς της FIVB 2025 - 2028

ΕΙΣΑΓΩΓΗ

Οι συγκεκριμένες κατευθυντήριες γραμμές και οδηγίες ισχύουν για όλες τις διοργανώσεις εκτός από τις Senior διοργανώσεις της FIVB που πραγματοποιούνται σε συνεργασία με το VolleyballWorld και οι οποίες χρησιμοποιούν διαφορετικό court layout και διευρυμένη ομάδα διαιτητών.

Η Επιτροπή Κανονισμών και Διαιτησίας της FIVB (RG&RC) καλεί όλους τους διαιτητές που διαιτητεύουν επίσημους αγώνες Πετοσφαίρισης να μελετήσουν εξονυχιστικά τους Επίσημους Κανονισμούς Πετοσφαίρισης της FIVB (2025-2028), όπως και τις παρούσες Κατευθυντήριες Γραμμές και Οδηγίες και το Βιβλίο Περιπτώσεων, αλλά και το υλικό που βρίσκεται στην ιστοσελίδα της FIVB και την Πλατφόρμα FIVB E-Learning, ούτως ώστε να καταστήσουμε το άθλημά μας πιο ζωντανό και να αποφεύγουμε τις διακοπές. Τόσο η FIVB, όσο και η RG&RC είναι πεπεισμένες ότι όλοι οι διεθνείς διαιτητές της FIVB γνωρίζουν πώς να εφαρμόσουν τους Επίσημους Κανονισμούς, συνεπώς δεν κρίνεται απαραίτητο να αναλύσουμε τους κανονισμούς εις βάθος. Ο κύριος σκοπός αυτού του εγγράφου είναι να ενοποιήσει, στον μεγαλύτερο δυνατό βαθμό, τα κριτήρια που διέπουν τη διαιτησία και να ερμηνεύσει κάποιους κανονισμούς, όπως και την ακριβή πρακτική εφαρμογή τους.

* * *

Το 2025 υπάρχει ακόμη η ανάγκη να ενθαρρύνουμε τη στρωτή (smooth) διαιτησία – δηλαδή οι διαιτητές να παρεμβαίνουν όσο το δυνατόν λιγότερο και να διευκολύνουν την εξέλιξη του αγώνα σαν μέσο ψυχαγωγίας. Σε σχέση με την έννοια της στρωτής (smooth) διαιτησίας, είναι σημαντικό να αντιληφθούμε τη συνεισφορά των διαιτητών στο να **αποτρέπουν** τεχνητές λογομαχίες, καθυστερήσεις και διακοπές στους αγώνες. Οι διαιτητές θα πρέπει να κατανοήσουν τη φιλοσοφία που υποστηρίζει την εφαρμογή των κανονισμών, με σκοπό να δημιουργήσει ένα ψυχαγωγικό πακέτο, το οποίο θα μπορούν να παρακολουθούν και να απολαμβάνουν εκατομμύρια άνθρωποι.

Ο καλός διαιτητής βοηθά μέσα σε αυτό το πλαίσιο με το να μην βάζει τον εαυτό του στο προσκήνιο του αγώνα. Ο κακός διαιτητής εμποδίζει την εξέλιξη αυτού του θεάματος όταν θέλει ο ίδιος να παίζει ηγετικό ρόλο στον αγώνα, «κυνηγώντας» τα σφάλματα.

Ο διαιτητής θα πρέπει να ανταμείβει τους παίκτες και τις ομάδες για κάποιες θεαματικές ενέργειες μέσα στο πνεύμα των Κανονισμών. Επιπλέον, είναι απαραίτητο ο διεθνής διαιτητής να διατηρεί μια εξαιρετική σχέση με τους παίκτες, τους προπονητές κτλ και η συμπεριφορά του να είναι υποδειγματική.

Η εξέλιξη της διοργάνωσης υπό τη μορφή ψυχαγωγίας θα πρέπει να αποτελεί το κοινό όραμα όλων των συμμετεχόντων. Παρόλ' αυτά, εσκεμμένες αρνητικές εκφράσεις ή απρεπείς χειρονομίες προς αντίπαλους ή διαμαρτυρίες σε αποφάσεις των διαιτητών απαγορεύονται αυστηρά και θα πρέπει να τιμωρούνται.

ΑΝΑΛΥΣΗ ΤΩΝ ΚΑΝΟΝΙΣΜΩΝ

Κανονισμός 1 – Αγωνιστικός χώρος

1. Τις μέρες πριν από τη διοργάνωση η Ομάδα των Διαιτητών, πρέπει να επιθεωρήσει τις διαστάσεις του γηπέδου, καθώς και την ποιότητα των γραμμών. Όταν χρησιμοποιείται το Challenge System, η ακρίβεια στις διαστάσεις των γραμμών είναι ακόμη πιο σημαντική. Ο έλεγχος θα πρέπει να γίνεται προτού ευθυγραμμιστούν οι κάμερες του Challenge System. Εάν αντιληφθούν κάποια παρατυπία, θα πρέπει να ενημερώσουν αμέσως τους διοργανωτές (court manager) και να μεριμνήσουν για την αποκατάστασή της. Συγκεκριμένα, θα πρέπει να ελεγχθούν τα πιο κάτω σημεία:
 1. Κατά πόσον οι γραμμές είναι ακριβώς 5εκ., ούτε λιγότερο, ούτε περισσότερο.
 2. Το μήκος των γραμμών και των διαγώνιων (12.73μ / 41' 9" η κάθε μια) και στα 2 γήπεδα.
 3. Ότι το χρώμα των γραμμών ξεχωρίζει από το χρώμα του γηπέδου και της ελεύθερης ζώνης.
2. Ελέγξτε ότι η ελεύθερη ζώνη για διοργανώσεις της FIVB, Παγκόσμιες και Επίσημες διοργανώσεις είναι ακριβώς 6.5μ στο πίσω μέρος του γηπέδου μέχρι τις διαφημιστικές πινακίδες (Κανονισμός 1.1), όπως και 5μ ακριβώς στα πλάγια του γηπέδου (μέχρι το τραπέζι του σημειωτή ή μέχρι τις διαφημιστικές πινακίδες). Σημειώστε ότι οι πάγκοι θα πρέπει να είναι τοποθετημένοι λίγο πιο μακριά από το γήπεδο σε σχέση με το τραπέζι του σημειωτή, ούτως ώστε να διασφαλίζεται ότι η ελεύθερη ζώνη θα είναι τουλάχιστον 5μ.
3. Πριν από τον αγώνα ο 1^{ος} διαιτητής θα πρέπει να ελέγξει κατά πόσον στο δάπεδο υπάρχουν βρεγμένα σημεία ή οποιεσδήποτε ανωμαλίες (εξογκώματα ή κύματα, διαφημιστικά αυτοκόλλητα που δεν είναι σωστά τοποθετημένα κτλ) στην επιφάνεια του δαπέδου που θα πρέπει να διορθωθούν.

Κανονισμός 2 – Το φιλέ και οι στυλοβάτες

1. Λόγω της ελαστικότητας του φιλέ, ο 1^{ος} διαιτητής θα πρέπει να ελέγχει ότι είναι σωστά τεντωμένο. Ρίχνοντας μια μπάλα στο φιλέ, μπορεί να δει κατά πόσον αναπηδά σωστά. Η μπάλα πρέπει να αναπηδά ελεύθερα στο φιλέ. Εάν το φιλέ «κάνει κοιλιά», δεν μπορεί να χρησιμοποιηθεί και θα πρέπει να διορθωθεί. Το κατακόρυφο επίπεδο του φιλέ θα πρέπει να είναι κάθετο σε σχέση με την αγωνιστική επιφάνεια και πάνω από την κεντρική γραμμή. Οι αντένες πρέπει να είναι τοποθετημένες στις αντίθετες πλευρές του φιλέ, στη θέση 4 της κάθε πλευράς, και να βρίσκονται πάνω από την εξωτερική πλευρά της κάθε πλάγιας γραμμής (διάγραμμα 3), ούτως ώστε να καθιστούν τα 2 γήπεδα όσο το δυνατόν πανομοιότυπα. Πριν από την επίσημη προθέρμανση του αγώνα οι διαιτητές θα πρέπει να ελέγχουν κατά πόσον οι αντένες και οι πλάγιες ταινίες είναι σωστά τοποθετημένες στο φιλέ.
2. Ο αγώνας δεν θα ξεκινά εφόσον το φιλέ ή μια από τις πλάγιες ταινίες είναι σκισμένη (βλ. επίσης Κανονισμό 10.3.2)
3. Ο 2^{ος} διαιτητής θα πρέπει να μετρά το ύψος του φιλέ πριν από την κλήρωση με τη βοήθεια μιας ράβδου (κατά προτίμηση μεταλλικής) σχεδιασμένης γι' αυτό τον σκοπό. Στη ράβδο θα πρέπει να υπάρχουν σημειωμένα τα ύψη 243/245εκ και 224/226 για άντρες και για γυναίκες αντίστοιχα. Ο 1^{ος} διαιτητής συνοδεύει τον 2^ο διαιτητή κατά τη διάρκεια αυτής της διαδικασίας, ούτως ώστε να την επιβλέπει και να την επιβεβαιώσει.

4. Κατά τη διάρκεια του αγώνα (και ιδιαίτερα στην έναρξη του κάθε σετ) οι αντίστοιχοι επόπτες γραμμών (εφόσον υπάρχουν) πρέπει να ελέγχουν κατά πόσον οι πλάγιες ταινίες είναι ακριβώς κάθετες με την επιφάνεια του γηπέδου και πάνω από τις πλάγιες γραμμές και κατά πόσον οι αντένες βρίσκονται στην εξωτερική πλευρά της κάθε ταινίας. Εάν όχι, τότε θα πρέπει να ρυθμίζονται αμέσως ανάλογα.
5. Πριν από την επίσημη προθέρμανση και κατά τη διάρκεια του αγώνα οι διαιτητές πρέπει να ελέγχουν κατά πόσον οι στυλοβάτες και η καρέκλα του διαιτητή ενδεχομένως να εγκυμονούν κινδύνους για την ασφάλεια των παιχτών (π.χ. προεξέχοντα μέρη στους στυλοβάτες κοντά στους στρόφαλους, μικρόφωνα, σχοινιά τεντώματος του φιλέ κτλ). Εάν υπάρχουν αντικείμενα που μπορεί να προκαλέσουν τραυματισμό, οι διαιτητές θα πρέπει να ζητήσουν από τους διοργανωτές να τα αφαιρέσουν ή να τα καλύψουν.
6. Πρόσθετος εξοπλισμός: πάγκοι ομάδων, τραπέζι σημειωτή, καρέκλα για τον 1^ο διαιτητή, ράβδος για το μέτρημα του φιλέ, ένα πιεσόμετρο, μια τρόμπα, ένα θερμόμετρο, ένα υγρόμετρο, μια βάση για 6 μπάλες παιχνιδιού, τουλάχιστον 8 απορροφητικές πετσέτες (40X40εκ ή 40X80εκ) για τους γρήγορους καθαριστές, και, όταν γίνεται πλήρης χρήση της τεχνολογίας, 2 tablets για τις ομάδες, 3 επιπλέον tablets για τον 1^ο, 2^ο και challenge διαιτητή, συσκευές ενδοεπικοινωνίας: 2 ανοικτά μικρόφωνα (για τον 1^ο και 2^ο διαιτητή) και 2 push-to-talk μικρόφωνα (για τον σημειωτή και τον challenge διαιτητή). Όταν δεν χρησιμοποιούνται τα tablets των ομάδων, πρέπει να υπάρχουν δύο ηλεκτρικές κόρνες με κόκκινες/κίτρινες λάμπες (μία ηλεκτρονική κόρνα κοντά στον κάθε προπονητή) για αιτήματα για κανονικές διακοπές στο παιχνίδι (τάιμ-άουτς), και δύο τζάκετ για τους Λίμπερο. Σε διοργανώσεις της FIVB, Παγκόσμιες και Επίσημες Διοργανώσεις μια κόρνα πρέπει να υπάρχει στο τραπέζι του σημειωτή ή μέσω του συστήματος του ηλεκτρονικού φύλλου αγώνα, για να μπορεί να ενημερώνει για λάθος περιστροφές, σφάλματα που αφορούν στον Λίμπερο και αιτήματα αλλαγών και για να ενημερώνει για αντικανονικά αιτήματα αλλαγών.
7. Ο διοργανωτής πρέπει επίσης να μεριμνήσει για δύο εφεδρικές αντένες και εφεδρικό φιλέ, τα οποία πρέπει να βρίσκονται κάτω από το τραπέζι του σημειωτή ή κοντά στο γήπεδο.
8. Ένας ηλεκτρονικός πίνακας είναι υποχρεωτικός για Παγκόσμιες, Επίσημες και διοργανώσεις της FIVB, όπως και ένας χειροκίνητος πίνακας πάνω στο τραπέζι του σημειωτή (ή η συσκευή του Litescore). Σημείωση: ακόμη και στην περίπτωση που χρησιμοποιείται το Litescore, ένας χειροκίνητος πίνακας για το σκορ θα πρέπει να είναι διαθέσιμος σε περίπτωση που υπάρξει τεχνικό πρόβλημα.

Κανονισμός 3 – Μπάλα

1. Μια (μεταλλική) βάση για τις μπάλες είναι απαραίτητη για τις 6 μπάλες του αγώνα κοντά στο τραπέζι του σημειωτή (5 μπάλες που θα χρησιμοποιούνται στον αγώνα + 1 εφεδρική μπάλα).
2. Ο 2^{ος} διαιτητής παίρνει όλες τις μπάλες που θα χρησιμοποιηθούν στον αγώνα, πριν από τον αγώνα και ελέγχει ότι έχουν τα ίδια χαρακτηριστικά (χρώμα, περιφέρεια, βάρος και πίεση).
3. Σύστημα με πέντε μπάλες – κατά τη διάρκεια του αγώνα:
6 επαναφορείς μπάλας θα χρησιμοποιούνται και οι θέσεις τους θα είναι στην ελεύθερη ζώνη όπως φαίνεται στο διάγραμμα 10 των Κανονισμών.
Πριν από την έναρξη του αγώνα οι επαναφορείς μπάλας στις θέσεις 1, 2, 4 και 5 θα πάρουν από μια μπάλα από τον 2^ο διαιτητή, ο οποίος θα δίνει την 5^η μπάλα στον παίκτη που θα εκτελέσει το σέρβις στο 1^ο και στο καθοριστικό σετ.

Κατά τη διάρκεια του αγώνα και όταν η μπάλα βρίσκεται εκτός παιδιάς:

- 3.1 Εάν η μπάλα βρίσκεται εκτός γηπέδου, πρέπει να επαναφέρεται από τον επαναφορέα μπάλας που βρίσκεται πιο κοντά της, ο οποίος αμέσως να την κυλά στον επαναφορέα μπάλας που μόλις έδωσε την μπάλα στον παίχτη που έχει σειρά να σερβίρει.
- 3.2 Οι επαναφορείς μπάλας πρέπει να κυλούν τις μπάλες μεταξύ τους (και όχι να τις ρίχνουν), όταν η μπάλα βρίσκεται εκτός παιδιάς, κατά προτίμηση από την πλευρά που δεν βρίσκεται το τραπέζι του σημειωτή.
- 3.3 Εάν η μπάλα βρίσκεται στο γήπεδο, ο παίχτης που βρίσκεται πιο κοντά σε αυτήν πρέπει να την κυλά εκτός γηπέδου προς την πιο κοντινή γραμμή σε αυτόν.
- 3.4 Όταν η μπάλα βρίσκεται εκτός παιδιάς, ο επαναφορέας μπάλας στις θέσεις 1, 2, 4 ή 5 πρέπει να δίνει την μπάλα στον παίχτη που έχει σειρά να σερβίρει το συντομότερο δυνατόν, ούτως ώστε το σέρβις να εκτελείται χωρίς καθυστέρηση.

Κανονισμός 4 – Ομάδες

1. Η ομάδα μπορεί να αποτελείται από το μέγιστο 17 άτομα, δηλαδή το μέγιστο 12 παίκτες, ανάμεσα σε αυτούς το μέγιστο 2 Λίμπερο και μέχρι 5 **άτομα της προπονητικής ομάδας**. Τα 5 άτομα της προπονητικής ομάδας που επιτρέπεται να βρίσκονται στον πάγκο της ομάδας είναι: ο προπονητής, το μέγιστο 2 βοηθοί προπονητές, ένας ιατρός και ένας φυσιοθεραπευτής.
Για Διοργανώσεις της FIVB, Παγκόσμιες και Επίσημες Διοργανώσεις για ενήλικες, η μόνη διαφορά είναι ότι μπορούν να καταγραφούν μέχρι και 14 παίκτες στο φύλλο αγώνα και να συμμετέχουν στον αγώνα.
Τα μέλη των ομάδων που συμμετέχουν στην επίσημη κοινή προθέρμανση θα πρέπει να βρίσκονται κυρίως στη δική τους πλευρά του αγωνιστικού χώρου. ΜΟΝΟ τα πέντε μέλη της προπονητικής ομάδας και οι παίκτες που είναι γραμμένοι στο φύλλο αγώνα επιτρέπεται να συμμετέχουν σε ολόκληρη την προθέρμανση. Επιπλέον προπονητές επιτρέπεται να εμπλακούν μόνο εφόσον έχουν την εκ των προτέρων άδεια της Επιτροπής Ελέγχου, αλλά μόνο μέχρι την έναρξη της επίσημης προθέρμανσης στο φιλέ. Για λόγους ασφάλειας, επιτρέπεται να βρίσκεται κάποιος στην αντίπαλη πλευρά του αγωνιστικού χώρου, όμως θα πρέπει να βρίσκεται κοντά στο φιλέ και χωρίς να εμποδίζει τους παίκτες της αντίπαλης ομάδας, παρά μόνο να έχει σκοπό να αποτρέπει πιθανά ατυχήματα με αδέσποτες μπάλες.
2. Ο προπονητής και ο αρχηγός της ομάδας (οι οποίοι ελέγχουν και υπογράφουν το φύλλο αγώνα ή τη λίστα της ομάδας για το ηλεκτρονικό φύλλο αγώνα) είναι υπεύθυνοι για τις ταυτότητες των παιχτών που αναγράφονται στο φύλλο αγώνα.
3. Ο 1^{ος} διαιτητής πρέπει να ελέγξει τις στολές. Πρέπει να αναφέρει στον Technical Delegate του αγώνα κάθε παρατυπία στις στολές των παιχτών και της προπονητικής ομάδας και να ακολουθήσει τις οδηγίες που θα του δώσει ο Technical Delegate του αγώνα, αποφεύγοντας κάθε συζήτηση με μέλη της ομάδας αναφορικά με πιθανές παρατυπίες. Όπου είναι δυνατόν, οι φανέλες πρέπει να είναι μέσα στα σορτσάκια και αν δεν είναι, πρέπει να ζητηθεί, την κατάλληλη χρονική στιγμή, από τον παίχτη με ευγενικό τρόπο να τη βάλει μέσα στο σορτσάκι - ειδικά στην αρχή του αγώνα όπως και στην αρχή του κάθε σετ. Οι εφαρμοστές φανέλες που δεν μπορούν να μπουν μέσα στα σορτσάκια επιτρέπονται σε κάθε περίπτωση. Η λωρίδα υπογράμμισης του αριθμού του αρχηγού (8X2εκ) πρέπει να βρίσκεται κάτω από τον αριθμό στο στήθος του, ούτως ώστε να είναι εμφανής κατά τη

- διάρκεια του αγώνα. Οι διαιτητές πρέπει να το ελέγχουν αυτό πριν από την έναρξη του αγώνα.
4. Στην περίπτωση που οι 2 ομάδες φορούν στολές του ίδιου χρώματος, η ομάδα που αναγράφεται πρώτη στο επίσημο πρόγραμμα θα πρέπει να αλλάξει τη στολή της. Οι διαιτητές θα πρέπει μόνο να ενημερώσουν τον Technical Delegate του αγώνα για την τελική τους απόφαση.
 5. Τα μέλη της προπονητικής ομάδας πρέπει να τηρούν έναν από τους ακόλουθους κώδικες ένδυσης:
 - 7.1 Όλοι να φορούν τη στολή προπόνησης και τη φανέλα τύπου πόλο του ίδιου χρώματος και στυλ, ή
 - 7.2 Όλοι να φορούν επίσημο σακάκι ή φανέλα με γιακά.
Τα είδη ιματισμού που αποτελούν τη στολή της ομάδας θα πρέπει να έχουν την εκ των προτέρων έγκριση της FIVB.
 6. Πριν από τον αγώνα, στην προβλεπόμενη χρονική στιγμή, οι διαιτητές θα πρέπει να κάνουν έναν προσεκτικό έλεγχο ταυτοποίησης για να βεβαιωθούν ότι οι αριθμοί στις φανέλες των παιχτών συμβαδίζουν με τα ονόματα των παιχτών όπως αυτά είναι καταγεγραμμένα στο φύλλο αγώνα. Με αυτό τον τρόπο μπορεί να ανακαλύψουν τυχόν ανακολουθίες, οι οποίες εάν αποκαλυφθούν σε κατοπινό στάδιο μπορεί να διαταράξουν την ομαλή διεξαγωγή του αγώνα. Αυτό απαιτεί (σύμφωνα με τους Κανονισμούς 2025-2028) όπως όλοι οι παίκτες φορούν την αγωνιστική στολή τους καθ' όλη τη διάρκεια του πρωτοκόλλου και της προθέρμανσης στο φιλέ (Κανονισμός 7.2.3).

Κανονισμός 5 – Οι επικεφαλής των ομάδων

1. Ο 1^{ος} διαιτητής πρέπει να προσδιορίζει τον αρχηγό αγώνα και τον προπονητή και μόνο αυτοί έχουν το δικαίωμα να παρεμβαίνουν στον αγώνα. Οι διαιτητές θα πρέπει να γνωρίζουν κατά τη διάρκεια του αγώνα ποιος είναι ο αρχηγός αγώνα της κάθε ομάδας.
2. Κατά τη διάρκεια του αγώνα ο 2^{ος} διαιτητής πρέπει να ελέγχει ότι οι αναπληρωματικοί παίκτες κάθονται στον πάγκο ή βρίσκονται στην περιοχή προθέρμανσης. Οι παίκτες που βρίσκονται στην περιοχή προθέρμανσης δεν επιτρέπεται να χρησιμοποιούν μπάλες κατά τη διάρκεια του αγώνα, επιτρέπεται όμως να χρησιμοποιούν προσωπικό εξοπλισμό προθέρμανσης (π.χ. λάστιχα για τεντώματα).
3. Εάν ο αρχηγός αγώνα ζητήσει μια επεξήγηση σε ό,τι αφορά στην εφαρμογή του κανονισμού, ο 1^{ος} διαιτητής θα πρέπει να του τη δώσει, εάν είναι αναγκαίο, όχι μόνο με επανάληψη της χειροσήμανσης, αλλά χρησιμοποιώντας την επίσημη γλώσσα της FIVB (Αγγλικά), μιλώντας με συντομία και χρησιμοποιώντας την επίσημη ορολογία των Κανονισμών. Ο αρχηγός του αγώνα έχει μόνο το δικαίωμα να ζητήσει επεξήγηση σχετικά με την εφαρμογή ή την ερμηνεία των κανονισμών από πλευράς των διαιτητών εκ μέρους των συμπαικτών του.
4. Ο προπονητής δεν έχει το δικαίωμα να ζητήσει οτιδήποτε από τους διαιτητές, εκτός από τις κανονικές διακοπές του αγώνα (τάιμ-άουτς), κατ' εξαίρεση αλλαγές και challenges όταν το σύστημα δεν είναι σε χρήση. Στην περίπτωση όμως που ο πίνακας του σκορ δεν δείχνει τον αριθμό των κανονικών διακοπών του αγώνα ή/και το σκορ ή αν αυτά είναι λανθασμένα, μπορεί να ρωτήσει τον σημειωτή όταν η μπάλα βρίσκεται εκτός παιδιάς.
5. Όπως αναφέρεται στους Κανονισμούς, ο προπονητής δεν έχει το δικαίωμα να παρενοχλεί τον αγώνα ή το έργο των διαιτητών και των εποπτών γραμμών. Ο προπονητής δεν έχει το δικαίωμα να εισέλθει στο γήπεδο. Παρόλ' αυτά, δεν

συστήνουμε στους 2^{ους} διαιτητές να αγνοούν τους προπονητές, όταν οι τελευταίοι τους απευθύνονται με ευγένεια, ζητώντας κάποια επεξήγηση για κάποια κανονική αγωνιστική ενέργεια. Όπου κρίνεται απαραίτητο, μια σύντομη και ξεκάθαρη απάντηση προς τον προπονητή μπορεί να αποτρέψει περεταίρω διαμαρτυρίες και κυρώσεις. Αυτό αποτελεί μέρος του «smooth refereeing» για τη διεξαγωγή ενός αγώνα πετοσφαίρισης με τη χρήση της κοινής λογικής και στα πλαίσια μιας ωραίας ατμόσφαιρας.

Κανονισμός 6 – Κατάκτηση πόντου, νικητής σετ και νικητής αγώνα

Στην περίπτωση που κάποιος πόντος διακοπεί λόγω τραυματισμού ή λόγω εξωτερικής παρέμβασης, αυτό θεωρείται σαν μια μη ολοκληρωμένη φάση. **Δεν επιτρέπεται να ζητηθεί** κάποια κανονική διακοπή του αγώνα από καμία εκ των δύο ομάδων, εκτός από αναγκαστική αλλαγή για παίχτη που τραυματίστηκε ή τιμωρήθηκε κατά τη διάρκεια της αναγκαστικής διακοπής.

Κανονισμός 7 – Η δομή του αγώνα

1. Το φύλλο αρχικής παράταξης (ή η παράταξη της ομάδας που στέλνεται ηλεκτρονικά) θα πρέπει να ελεγχθεί από τον 2^ο διαιτητή και από τον σημειωτή προτού ο σημειωτής μεταφέρει τα δεδομένα από το φύλλο αρχικής παράταξης στο φύλλο αγώνα. Ο σημειωτής θα πρέπει να ελέγξει κατά πόσον οι αριθμοί των παιχτών που αναγράφονται στο φύλλο αρχικής παράταξης αντιστοιχούν με τους αριθμούς των παιχτών στο φύλλο αγώνα. Εάν όχι, το φύλλο αρχικής παράταξης (ή η παράταξη της ομάδας που έχει σταλεί ηλεκτρονικά) θα πρέπει να διορθωθεί και ο 2^{ος} διαιτητής να ζητήσει ένα άλλο από τον προπονητή. Στο νέο φύλλο αρχικής παράταξης μπορεί να γίνει αλλαγή μόνο στη(στις) θέση(εις) στην(στις) οποία(ες) δεν υπήρχε(αν) γραμμένος(οι) σωστός(οί) αριθμός(οί). Ο 2^{ος} διαιτητής θα πρέπει να κρατά τα φύλλα αρχικής παράταξης στην τσέπη του, ούτως ώστε να είναι σε θέση να επιβεβαιώσει τις θέσεις των ομάδων εάν παραστεί ανάγκη, εκτός στην περίπτωση που χρησιμοποιείται το ηλεκτρονικό φύλλο αγώνα και ο 2^{ος} διαιτητής έχει tablet στον στυλοβάτη του.
2. Αμέσως μετά το τέλος κάθε σετ ο 2^{ος} διαιτητής πρέπει να ζητά από τους προπονητές τα φύλλα αρχικής παράταξης ή όπως οι τελευταίοι στείλουν ηλεκτρονικά την αρχική παράταξη της ομάδας τους για το επόμενο σετ, ούτως ώστε να αποφεύγεται επιμήκυνση του διαστήματος των τριών λεπτών μεταξύ των σετς.
Σε περίπτωση που προπονητής συστηματικά καθυστερεί τη συνέχιση του αγώνα, μη δίνοντας έγκαιρα το φύλλο αρχικής παράταξης, ο 1^{ος} διαιτητής πρέπει να τιμωρήσει την ομάδα με κύρωση καθυστέρησης. Το ίδιο ισχύει και στην περίπτωση που η ομάδα δεν στείλει την πληροφορία ηλεκτρονικά μέσω του tablet.

Κανονισμός 8 – Αγωνιστικές καταστάσεις

1. Είναι πολύ σημαντικό όπως κατανοήσουμε τη σημασία της λέξης «εντελώς» στην πρόταση του Κανονισμού 8.4.1. Αυτό σημαίνει ότι όταν η μπάλα ακουμπά στο δάπεδο, κάθε συμπίεση της μπάλας που έχει σαν αποτέλεσμα η μπάλα να έρθει σε επαφή με τη γραμμή ΑΝΑ ΠΑΣΑ ΣΤΙΓΜΗ κατά τη διαδικασία που αυτή ακουμπά στο δάπεδο, αυτό θεωρείται ότι η μπάλα είναι «ΜΕΣΑ». Όμως εάν η μπάλα δεν έρθει κάποια στιγμή σε επαφή με τη γραμμή, είναι «ΕΞΩ».
2. Τα σχοινιά που χρησιμοποιούνται για να τεντώσουν το φιλέ πέραν από τα 9.50/10.00μ δεν ανήκουν στο φιλέ. Το ίδιο ισχύει και για τους στυλοβάτες. Επομένως, όταν η μπάλα ακουμπήσει ένα εξωτερικό μέρος του φιλέ, πέραν από τις

κάθετες πλάγιες λωρίδες (ή την καρέκλα του διαιτητή), θεωρείται ότι ακούμπησε ένα «ξένο αντικείμενο» και πρέπει να σφυριχτεί και να υποδειχθεί από αμφοτέρους τους διαιτητές σαν «μπάλα έξω» και οι επόπτες γραμμών να κάνουν την αντίστοιχη σήμανση με τη σημαία.

Κανονισμός 9 – Το παίξιμο της μπάλας

1. Παρέμβαση στο παίξιμο της μπάλας από επόπτη γραμμών, 2^ο διαιτητή ή προπονητή στην ελεύθερη ζώνη:
 - Εάν η μπάλα κτυπήσει διαιτητή, επόπτη γραμμών ή προπονητή, τότε είναι «μπάλα έξω» (Κανονισμός 8.4.2). Εξαίρεση: όταν ο προπονητής μπαίνει στον χώρο πάνω από το γήπεδο και εμποδίζει την κρίση του διαιτητή σχετικά με το κατά πόσον η μπάλα ήταν μέσα ή έξω (βλ. περίπτωση 4.48).
 - Εάν ο παίχτης υποβοηθηθεί από κάποιο μέλος του σώματος των διαιτητών ή από προπονητή για την επαφή με την μπάλα, τότε το σφάλμα χρεώνεται στον παίχτη (υποβοηθούμενο κτύπημα, Κανονισμός 9.1.3) και δεν θα δοθεί «επανάληψη».
2. Δίνεται έμφαση στο ότι μόνο τα σφάλματα που βλέπουν οι διαιτητές πρέπει να τα σφυρίζουν. Ο 1^{ος} διαιτητής πρέπει να βλέπει μόνο το μέρος του σώματος που έρχεται σε επαφή με την μπάλα. Στην απόφασή του δεν θα πρέπει να λαμβάνει υπόψιν την τοποθέτηση του σώματος του παίχτη πριν ή/και μετά το παίξιμο της μπάλας, αλλά ούτε και τον ήχο του κτυπήματος. Η Επιτροπή Κανονισμών και Διαιτησίας της FIVB επιμένει ότι οι διαιτητές θα πρέπει να επιτρέπουν την επαφή της μπάλας με τις παλάμες προς τα πάνω (overhand finger contact) ή κάθε άλλη επαφή που είναι σύμφωνη με τους κανονισμούς.
3. Για να κατανοήσουμε καλύτερα το κείμενο του κανονισμού 9.2.2:
Η μπάλα που μεταφέρεται περιλαμβάνει 2 ενέργειες στο παίξιμό της. Η μπάλα πρώτα πιάνεται και μετά μεταφέρεται, ενώ «παίζουμε την μπάλα» σημαίνει ότι η μπάλα αναπηδά από το σημείο επαφής.
4. Ο διαιτητής πρέπει να δίνει σημασία στη σταθερότητα της επαφής, ειδικά όπου χρησιμοποιείται ένα είδος επίθεσης-προσποίησης («ελαφρύ κτύπημα με τα δάκτυλα»), η οποία μπορεί να αλλάξει την κατεύθυνση της μπάλας. Πρέπει να αντιληφθούμε ότι κατά τη διάρκεια του επιθετικού κτυπήματος το «ελαφρύ κτύπημα με τα δάκτυλα» («tip») επιτρέπεται εφόσον η μπάλα δεν κρατείται ή μεταφέρεται. Με τον όρο «ελαφρύ κτύπημα με τα δάκτυλα» εννοούμε την επιθετική ενέργεια (εντελώς πάνω από το φιλέ) που εκτελείται απαλά με τα **δάκτυλα** του ενός χεριού, όπου η κατεύθυνση της μπάλας αλλάζει μόνο μια φορά κατά τη διάρκεια μιας ενέργειας και η επαφή με την μπάλα είναι σύντομη, τόσο σε χρόνο, όσο και σε απόσταση.
Ο 1^{ος} διαιτητής πρέπει να παρακολουθεί προσεκτικά τα «ελαφρά κτυπήματα με τα δάκτυλα». Αν η μπάλα μετά από αυτή την ενέργεια δεν αναπηδήσει αμέσως, αλλά συνοδεύεται από τα χέρια/μεταφερθεί, ή η κατεύθυνσή της αλλάξει περισσότερο από μια φορά (**κατευθυνόμενη μπάλα**), πρόκειται για σφάλμα και θα πρέπει να τιμωρηθεί.
5. Οι διαιτητές πρέπει να γνωρίζουν ότι η ενέργεια παίχτη να μπλοκάρει την μπάλα δεν είναι σύμφωνη με τους κανονισμούς εάν αντί απλά να **εμποδίζει** την μπάλα που έρχεται από το αντίπαλο γήπεδο, την κρατήσει (ή τη σηκώσει, σπρώξει, μεταφέρει, πετάξει, συνοδεύσει). Σε τέτοιες περιπτώσεις ο διαιτητής **πρέπει να τιμωρήσει το μπλοκ σαν «πιαστό»** (χωρίς όμως να υπερβάλλουμε).

6. Σε 4 διαφορετικές περιπτώσεις η ομάδα κάνει 1^ο κτύπημα (που μετρά σαν η 1^η επαφή από τις 3 που δικαιούται η ομάδα):
 - 6.1 Υποδοχή από σέρβις.
 - 6.2 Υποδοχή επιθετικού κτυπήματος (όχι μόνο από καρφί, αλλά όλες οι επιθέσεις: βλ. Κανονισμό 13.1.1).
 - 6.3 Κτύπημα μπάλας που έρχεται από μπλοκ αντιπάλου.
 - 6.4 Κτύπημα μπάλας που έρχεται από μπλοκ της ίδιας της ομάδας.
7. Σύμφωνα με το πνεύμα των διεθνών διοργανώσεων υψηλού επιπέδου και για να ενθαρρύνονται μεγαλύτερες σε διάρκεια φάσεις και πιο θεαματικές ενέργειες, μόνο οι πιο προφανείς παραβάσεις πρέπει να σφυρίζονται. Συνεπώς, όταν κάποιος παίχτης δεν βρίσκεται σε πολύ καλή θέση για να παίξει την μπάλα, ο 1^{ος} διαιτητής θα πρέπει να είναι λιγότερο αυστηρός στην κρίση του σχετικά με τα σφάλματα στο παίξιμο της μπάλας. Για παράδειγμα:
 - 7.1 Ο πασαδόρος τρέχει για να παίξει την μπάλα ή αναγκάζεται να κάνει μια πολύ γρήγορη κίνηση ή να πηδήξει κοντά στο φιλέ για να φτάσει την μπάλα στην προσπάθειά του να κάνει πάσα.
 - 7.2 Ο παίχτης αναγκάζεται να τρέξει ή να κάνει πολύ γρήγορες ενέργειες για να παίξει την μπάλα αφού η μπάλα έχει αναπηδήσει από το μπλοκ ή από άλλον παίχτη.
 - 7.3 Η πρώτη επαφή της ομάδας μπορεί να πραγματοποιηθεί ελεύθερα, εκτός και αν ο παίχτης πιάσει ή μεταφέρει την μπάλα.
 - 7.4 Ο παίχτης επαναφέρει την μπάλα από ολόκληρο το μήκος του τραπέζιού του σημειωτή, συμπεριλαμβανομένου και κάθε μέρους του τραπέζιού που βρίσκεται στην πλευρά του αντίπαλου γηπέδου (Κανονισμός 9, 2022-24).

Κανονισμός 10 – Μπάλα στο φιλέ και

Κανονισμός 11 – Παίχτης στο φιλέ και παρέμβαση στο παιχνίδι του αντίπαλου

1. Ο Κανονισμός 10.1.2 δίνει το δικαίωμα στους παίχτες να ξαναπαίξουν την μπάλα από την ελεύθερη ζώνη της αντίπαλης ομάδας. Κατά τη διάρκεια του αγώνα οι παίχτες και οι προπονητές θα πρέπει πρακτικά να αναγνωρίζουν την κατάσταση και να μετακινούνται μέσα στην ελεύθερη ζώνη της ομάδας τους για να δώσουν χώρο στον παίχτη για να επαναφέρει την μπάλα στο γήπεδό του. Εάν η μπάλα κατευθυνθεί προς τη θέση του 2^{ου} διαιτητή, ο 2^{ος} διαιτητής θα πρέπει να μετακινηθεί με τέτοιο τρόπο ούτως ώστε να αποφύγει τη σύγκρουση και να δώσει το δικαίωμα στον παίχτη να παίξει την μπάλα. Στην προσπάθειά του να δώσει χώρο στον παίχτη, ο 2^{ος} διαιτητής θα πρέπει να αποφύγει, στον βαθμό που αυτό είναι δυνατόν, να πηδά, να τρέχει ή να γυρίσει την πλάτη του προς την αγωνιστική ενέργεια. Επιπλέον, ο 2^{ος} διαιτητής **δεν θα πρέπει να κινηθεί προς την κατεύθυνση της μπάλας ή την κατεύθυνση του παίχτη που κνηγά την μπάλα.** Αφού ο παίχτης κτυπήσει την μπάλα, ο 2^{ος} διαιτητής θα πρέπει να προσαρμόσει τη θέση του ούτως ώστε να βλέπει την μπάλα, τον παίχτη και την κατεύθυνση στην οποία κινείται η μπάλα, ειδικότερα σε σχέση με την αντένα που καθορίζει το οριοθετημένο διάστημα. Εάν η μπάλα περάσει το κατακόρυφο επίπεδο του φιλέ, **μέσα** από το οριοθετημένο διάστημα, στην ελεύθερη ζώνη των αντίπαλων και την ακουμπήσει παίχτης επιχειρώντας να την επαναφέρει, οι διαιτητές πρέπει να σφυρίζουν το σφάλμα τη στιγμή της επαφής και να δείξουν «έξω». Σημείωση: σύμφωνα με την απόφαση του Κογκρέσου του 2024, ο 1^{ος} διαιτητής ΑΜΕΣΩΣ πρέπει να σφυρίζει την μπάλα «έξω» όταν η μπάλα έρχεται από το 2^ο ή από το 3^ο κτύπημα της ομάδας και περάσει έξω από το «οριοθετημένο διάστημα»

- προς την αντίπαλη ελεύθερη ζώνη, εφόσον από τη συγκεκριμένη θέση είναι αδύνατον να γίνει επαναφορά της μπάλας μέσα από το οριοθετημένο διάστημα. Ο 1^{ος} διαιτητής θα πάρει αυτή την απόφαση στη δική του πλευρά του γηπέδου.
2. Η ενέργεια του παίκτη να παίζει την μπάλα ολοκληρώνεται όταν ο παίκτης, αφού προσγειωθεί με ασφάλεια, είναι έτοιμος να προβεί σε νέα ενέργεια.
Η ενέργεια να παιχτεί η μπάλα είναι μια ενέργεια από τους παίκτες που βρίσκονται κοντά στην μπάλα και προσπαθούν να παίξουν ακόμη και όταν δεν υπάρχει επαφή με την μπάλα. Πρέπει να είμαστε προσεκτικοί στις πιο κάτω περιπτώσεις:
Όταν παίκτης βρίσκεται στο γήπεδό του και η μπάλα που έρχεται από το αντίπαλο γήπεδο κτυπήσει στο φιλέ και ακολούθως το φιλέ ακουμπήσει τον παίκτη, ο παίκτης δεν διαπράττει σφάλμα. Ο παίκτης έχει το δικαίωμα να κάνει κάποια κίνηση για να προστατέψει το σώμα του, αλλά **δεν έχει το δικαίωμα να κάνει μια ενέργεια ενεργά προς την μπάλα** με σκοπό εσκεμμένα να αλλάξει την πορεία της μπάλας που αναπηδά στο φιλέ. Η τελευταία περίπτωση πρέπει να τιμωρείται σαν εσφαλμένη επαφή του παίκτη με το φιλέ.
Στην περίπτωση που παίκτης ακουμπήσει τον αντίπαλο, αυτό δεν θα πρέπει αυτομάτως να θεωρείται σαν σφάλμα στην περίπτωση που αμφότεροι οι παίκτες έκαναν μια νόμιμη προσπάθεια να παίξουν την μπάλα. Όταν μια τέτοια τυχαία επαφή έχει σαν αποτέλεσμα παίκτης να ακουμπήσει το φιλέ, αυτό δεν θα πρέπει να θεωρηθεί σαν σφάλμα εκ μέρους κανενός από τους 2 παίκτες. Παρόλ' αυτά, εάν αυτό θεωρηθεί σαν μια εσκεμμένη ενέργεια να οδηγήσει τον αντίπαλο να υποπέσει σε σφάλμα ή να παραπλανήσει τους διαιτητές, η φάση θα πρέπει να διακόπτεται και η ομάδα που δεν έκανε την παράβαση να κερδίζει τον πόντο. Στη συνέχεια ο παίκτης που έκανε την ενέργεια θα πρέπει να τιμωρείται για κακή συμπεριφορά σύμφωνα με την κλίμακα κυρώσεων. Συνεπώς, εάν κατά την κρίση του 1^{ου} διαιτητή η ενέργεια είναι εσκεμμένη, η κύρωση θα πρέπει να είναι ΠΟΙΝΗ (ή αυστηρότερη εφόσον ο παίκτης είχε ήδη τιμωρηθεί με ποινή).
Επαφή στο φιλέ από τα μαλλιά του παίκτη: Αυτό πρέπει να θεωρείται σαν σφάλμα μόνο όταν είναι ξεκάθαρο ότι επηρέασε την ικανότητα του αντίπαλου να παίζει την μπάλα ή διέκοψε τη φάση (π.χ. η αλογοουρά του παίκτη μπλέχτηκε στο φιλέ).
3. Όταν ένας παίκτης ακουμπήσει ένα εξωτερικό μέρος του φιλέ (λωρίδα στο πάνω μέρος του φιλέ έξω από τις αντένες, σχοινιά, στυλοβάτες κτλ.) αυτό δεν μπορεί να θεωρηθεί σφάλμα, εκτός και αν επηρεάζει την ουσιαστική δομή του φιλέ ή εκτός εάν η επαφή είναι εσκεμμένη.
4. Όταν το πέρασμα στο αντίπαλο γήπεδο πέραν από την κεντρική γραμμή γίνει με το πέλμα, δηλαδή το πέλμα του παίκτη ακουμπήσει το δάπεδο στο γήπεδο των αντίπαλων, για να μην είναι σφάλμα, μέρος του πέλματος πρέπει να είναι σε επαφή με τη γραμμή ή να βρίσκεται πάνω από την κατακόρυφη προέκτασή της.
5. Λόγω του υψηλού επιπέδου των ομάδων, οι ενέργειες κοντά στο φιλέ είναι θεμελιώδους σημασίας και συνεπώς οι διαιτητές και οι επόπτες γραμμών θα πρέπει να είναι ιδιαίτερα προσεκτικοί, ειδικά σε περιπτώσεις όπου η μπάλα ακουμπά ελαφρώς στα χέρια των μπλοκέρ και στη συνέχεια καταλήγει έξω από το γήπεδο.
Επιπλέον, οι διαιτητές θα πρέπει να είναι ιδιαίτερα προσεκτικοί σε περιπτώσεις παρέμβασης στο παιχνίδι των αντίπαλων. Όταν παίκτης ακουμπήσει το φιλέ ανάμεσα στις αντένες στην προσπάθειά του να παίζει την μπάλα ή όταν κάνει προσποίηση ότι θα παίζει την μπάλα, τότε αυτό είναι ΣΦΑΛΜΑ ΣΤΟ ΦΙΛΕ. Όταν η φυσιολογική αναπήδηση της μπάλας στο φιλέ εμποδιστεί από κάποιον αντίπαλο που κάνει κίνηση προς το φιλέ, (sling shot) τότε αυτό αποτελεί παρέμβαση στο παιχνίδι των αντίπαλων. Παίκτης που εμποδίζει αντίπαλο από του να πλησιάσει την μπάλα σύμφωνα με τους Κανονισμούς επίσης θεωρείται ότι παρεμβαίνει στο

παιχνίδι των αντίπαλων. Εάν κάποιος παίχτης σπάσει τα σχοινιά με το να έρθει σε επαφή με αυτά ή να τα πιάσει, επίσης θεωρείται ότι παρεμβαίνει στο παιχνίδι των αντίπαλων.

6. Για σκοπούς διευκόλυνσης του έργου και της συνεργασίας των δύο διαιτητών ο διαχωρισμός των καθηκόντων τους έχει ως εξής: ο 1^{ος} διαιτητής θα επικεντρώνει την προσοχή του στην πορεία της μπάλας και ο 2^{ος} διαιτητής θα επικεντρώνει την προσοχή του στα σφάλματα στο φιλέ καθ' όλη τη διάρκεια του αγώνα.
7. Ένα επιθετικό κτύπημα που ξεκινά από την πλευρά των επιτιθέμενων συχνά ολοκληρώνεται λίγο πέραν από το φιλέ λόγω της αδράνειας που εμπεριέχεται στην ενέργεια. Συμβουλευόμαστε τους διαιτητές, **δεδομένου ότι η μπάλα δεν κρατηθεί ή δεν μεταφερθεί** και δεδομένου ότι το επιθετικό κτύπημα ξεκινήσει από την πλευρά των επιτιθέμενων, όπως μην θεωρούν αυτή την ενέργεια σαν σφάλμα.

Κανονισμός 12 – Σέρβις

1. Για να εξουσιοδοτήσουμε το σέρβις δεν είναι απαραίτητο να ελέγξουμε ότι ο παίχτης που θα σερβίρει είναι έτοιμος – μόνο ότι ο παίχτης που θα σερβίρει έχει την μπάλα στην κατοχή του. Στην κανονική ροή του αγώνα (όταν δεν έχουμε αλλαγές ή επιβολή κυρώσεων), όταν ο διαιτητής αντιληφθεί ότι ο παίχτης καθυστερεί να πάρει τη θέση του στη ζώνη του σέρβις, εφόσον έχει πάρει την μπάλα από τον επαναφορέα μπάλας, θα πρέπει να σφυρίξει για την εξουσιοδότηση του σέρβις **μόλις ο παίχτης πατήσει μέσα στη ζώνη του σέρβις**, ασχέτως εάν ο παίχτης έχει την πλάτη του γυρισμένη προς το γήπεδο, ή δεν έχει λάβει τη θέση για σέρβις. Το σκεπτικό πίσω από αυτόν τον κανονισμό είναι να διατηρήσει αναλλοίωτο τον ρυθμό του αγώνα και να μειώσει τη διάρκεια των διακοπών του αγώνα. Κάποιες φορές οι παίχτες χρησιμοποιούν συγκεκριμένες «ρουτίνες» οι οποίες καθυστερούν άσκοπα τον αγώνα. Για να «διορθωθούν» αυτές οι κακές συνήθειες, είναι απαραίτητό όπως **ΟΛΟΙ** οι διαιτητές εφαρμόζουν αυτές τις οδηγίες με αυστηρότητα από την αρχή του αγώνα.
2. Πριν ο 1^{ος} διαιτητής σφυρίξει για σέρβις, θα πρέπει πρώτα να ελέγξει κατά πόσον έχει ζητηθεί replay από την τηλεόραση και να καθυστερήσει το σφύριγμα αναλόγως των οδηγιών που θα έχει λάβει από την Επιτροπή Ελέγχου της συγκεκριμένης διοργάνωσης.
3. Ο 1^{ος} διαιτητής και οι αντίστοιχοι επόπτες γραμμών (εάν υπάρχουν) πρέπει να προσέχουν τη θέση του παίχτη που σερβίρει τη στιγμή του κτυπήματος της μπάλας ή τη στιγμή του άλματος με σκοπό να κτυπήσει την μπάλα. Ο παίχτης που σερβίρει επιτρέπεται να αρχίσει την κίνησή του έξω από τη ζώνη του σέρβις αλλά τουλάχιστον το πόδι που κάνει την **τελευταία** επαφή με το δάπεδο θα πρέπει να βρίσκεται εξ' ολοκλήρου μέσα στη ζώνη του σέρβις τη στιγμή του άλματος.
4. Στην περίπτωση που ο σέρβερ δεν έρχεται κανονικά στη ζώνη του σέρβις ή δεν παίρνει την μπάλα από τον επαναφορέα μπάλας, κάνοντας εσκεμμένα καθυστέρηση, η ομάδα μπορεί να δεχθεί κύρωση καθυστέρησης. Προς αποφυγή παρερμηνειών, τα 8 δευτερόλεπτα ξεκινούν μόλις ο 1^{ος} διαιτητής σφυρίξει για την εξουσιοδότηση του σέρβις.
5. Ο 1^{ος} διαιτητής θα πρέπει να είναι προσεκτικός σε ό,τι αφορά στο **προπέτασμα** κατά την εκτέλεση του σέρβις όταν ένας ή περισσότεροι παίχτες της ομάδας που σερβίρει, κουνούν τα χέρια τους, πηδούν ή κινούνται προς τα πλάγια ή **στέκονται ομαδοποιημένα**, εμποδίζοντας τον αντίπαλό τους από του να βλέπει τον παίχτη που σερβίρει και την πορεία της μπάλας μέχρις ότου η μπάλα να διασχίσει το κατακόρυφο επίπεδο του φιλέ. Συνεπώς, εάν η μπάλα μετά από το σέρβις είναι καθαρά ορατή από τους αντίπαλους καθ' όλη τη διαδρομή της, μέχρις ότου

περάσει το κατακόρυφο επίπεδο του φιλέ προς το αντίπαλο γήπεδο, αυτό δεν μπορεί να θεωρηθεί σαν προπέτασμα. Οι διαιτητές θα πρέπει να επιδεικνύουν περισσότερο ζήλο στο να αντιλαμβάνονται την **πρόθεση** μιας ομάδας να δημιουργήσει προπέτασμα και να αποτρέπουν **από την αρχή του αγώνα** την εκμετάλλευση του κανονισμού για το προπέτασμα με τη δικαιολογία της «τακτικής στρατηγικής». Συνεπώς, όταν οι παίκτες μιας ομάδας ΞΕΚΑΘΑΡΑ ΟΜΑΔΟΠΟΙΟΥΝΤΑΙ με την πρόθεση να κάνουν προπέτασμα ή όταν οι παίκτες έχουν τα χέρια τους **πάνω από το ύψος του κεφαλιού τους**, (επιτρέπεται, παρόλ' αυτά, να προστατεύουν τα κεφάλια τους, αλλά δεν θα πρέπει να υψώνουν τα χέρια τους πάνω από τα κεφάλια τους) ο διαιτητής μπορεί να το υποδείξει αυτό στην ομάδα που σερβίρει, σφυρίζοντας, για να χωρίσει τους παίκτες, και αν δεν υπακούσουν, ο 1^{ος} διαιτητής **ΘΑ ΠΡΕΠΕΙ ΝΑ ΣΦΥΡΙΞΕΙ ΤΟ ΣΦΑΛΜΑ ΤΟΥ ΠΡΟΠΕΤΑΣΜΑΤΟΣ** μετά την εκτέλεση του σέρβις, χωρίς να περιμένει να δει κατά πόσον η μπάλα θα περάσει πάνω από τους ομαδοποιημένους παίκτες. Είναι αναγκαίο όπως ΟΛΟΙ οι διαιτητές εφαρμόσουν αυτές τις οδηγίες από την αρχή του αγώνα. Το αντίθετο θα είχε επιπτώσεις στο fair play.

6. Ο διαιτητής δεν επιτρέπεται να δώσει την εξουσιοδότηση για σέρβις εάν οι ομάδες δεν έχουν τον σωστό αριθμό παιχτών (π.χ. εάν μια ομάδα έχει 5 ή 7 παίκτες) στο γήπεδο. Σε αυτές τις περιπτώσεις ο 1^{ος} διαιτητής θα πρέπει να περιμένει και να υπενθυμίσει την ομάδα που δεν έχει 6 παίκτες. Εάν χρειαστεί θα πρέπει να δώσει κύρωση καθυστέρησης. Παρόμοια διαδικασία θα πρέπει να εφαρμόζεται και στην περίπτωση που ο Λίμπερο κάνει περιστροφή στη θέση 4 και ξεκάθαρα δεν γίνεται αντικατάσταση από τον αντίστοιχο συμπαίκτη του.
7. Στην περίπτωση που σφυριχτεί το σφάλμα των λάθος θέσεων, μετά από την αντίστοιχη χειροσήμανση, ο διαιτητής πρέπει να υποδείξει τους 2 παίκτες. Εάν οι συγκεκριμένοι παίκτες δεν διορθώσουν μόνοι τους τις θέσεις τους, οι διαιτητές πρέπει να διορθώσουν τις θέσεις των παιχτών πριν από την έναρξη του επόμενου πόντου. Στην περίπτωση που ο αρχηγός αγώνα ζητήσει εξηγήσεις σχετικά με το σφάλμα των λάθος θέσεων, ο 2^{ος} διαιτητής πρέπει να βγάλει από την τσέπη του το χαρτάκι θέσεων ή να ελέγξει το tablet που βρίσκεται στον στυλοβάτη του και να υποδείξει στον αρχηγό τους 2 παίκτες που υπέπεσαν στο σφάλμα των λάθος θέσεων. Στην περίπτωση που θα του το υποδείξει από το tablet του, ο 2^{ος} διαιτητής θα πρέπει να καλύψει τις θέσεις της αντίπαλης ομάδας. Σημείωση: Το Κογκρέσο του 2024 έχει εγκρίνει την ακύρωση του σφάλματος των **λάθος θέσεων** από την ομάδα που σερβίρει, με σκοπό να ενισχύσει την άμυνά τους στο πρώτο επιθετικό κτύπημα της αντίπαλης ομάδας. Αυτή η ακύρωση δεν ισχύει για την ομάδα που έχει υποδοχή.
8. Μια δοκιμαστική αλλαγή έχει εγκριθεί σχετικά με τη ΣΤΙΓΜΗ του σφάλματος των λάθος θέσεων από την ομάδα που έχει υποδοχή και θα εφαρμοστεί στις διοργανώσεις της FIVB το 2025. Αντί για να ελέγχονται οι θέσεις τη στιγμή της εκτέλεσης του σέρβις, **η στιγμή της απελευθέρωσης (το ρίξιμο) της μπάλας από τον σέρβερ θα καθορίζει το σφάλμα των λάθος θέσεων**.
9. Εάν το σέρβις δεν εκτελείται από τον παίκτη που έχει σειρά σύμφωνα με το φύλλο αρχικής παράταξης, δηλαδή υπάρχει σφάλμα περιστροφής, και αυτό γίνει αντιληπτό μετά από τη λήξη της φάσης, μόνο ένας πόντος θα κερδίζεται από την ομάδα που είχε υποδοχή (Κανονισμός 7.7.1.1). Η επόμενη φάση θα ξεκινά εφόσον ο 2^{ος} διαιτητής ελέγξει ότι η σειρά περιστροφής της ομάδας είναι σωστή.

Κανονισμός 13 – Επιθετικό κτύπημα

1. Όταν ελέγχουμε τους παίκτες της πίσω ζώνης και το επιθετικό κτύπημα από τον Λίμπερο είναι σημαντικό να κατανοήσουμε ότι πρόκειται για σφάλμα μόνο όταν το επιθετικό κτύπημα ολοκληρωθεί (όταν η μπάλα περάσει εντελώς το κατακόρυφο επίπεδο του φιλέ ή όταν την ακουμπήσει αντίπαλος παίχτης).

Κανονισμός 14 – Μπλοκ

1. Ο μπλοκέρ έχει το δικαίωμα να μπλοκάρει κάθε μπάλα στο αντίπαλο γήπεδο τοποθετώντας τα χέρια του πέραν του φιλέ νοουμένου ότι:
 - Η μπάλα μετά το πρώτο ή το δεύτερο κτύπημα της αντίπαλης ομάδας κατευθύνεται προς το γήπεδο του μπλοκέρ και
 - Κανένας παίχτης της αντίπαλης ομάδας δεν βρίσκεται αρκετά κοντά στο φιλέ σε εκείνο το μέρος του αγωνιστικού διαστήματος για να μπορέσει να παίξει την μπάλα.

Παρόλ' αυτά, εάν παίχτης της αντίπαλης ομάδας βρίσκεται κοντά στην μπάλα, η οποία βρίσκεται εξ' ολοκλήρου στη δική του πλευρά και ετοιμάζεται να την κτυπήσει, το μπλοκ πέραν του φιλέ αποτελεί σφάλμα αν ο μπλοκέρ ακουμπήσει την μπάλα πριν από τον αντίπαλο παίχτη διότι θεωρείται ότι παρεμποδίζει την προσπάθεια του αντίπαλου παίχτη.

Μετά το τρίτο κτύπημα από κάποιον αντίπαλο, σε κάθε μπαλιά μπορεί να γίνει μπλοκ στο αντίπαλο γήπεδο. Εδώ είναι σημαντικό να υπογραμμίσουμε ότι επιτρέπεται το μπλοκ, αλλά ΟΧΙ ΤΟ ΕΠΙΘΕΤΙΚΟ ΚΤΥΠΗΜΑ (βλ. σημείο 3 πιο κάτω), εφόσον απαγορεύεται το επιθετικό κτύπημα στο αντίπαλο γήπεδο.

2. Δεν επιτρέπεται να γίνει μπλοκ σε σηκώματα και επιτρεπόμενες πάσες (όχι επιθέσεις) που δεν διασχίζουν το φιλέ προς το αντίπαλο γήπεδο, εκτός μετά την τρίτη μπαλιά.
3. Εάν κάποιος από τους μπλοκέρ τοποθετήσει τα χέρια του πέραν από το κατακόρυφο επίπεδο του φιλέ και κτυπήσει την μπάλα (καρφί) αντί για να κάνει μια ενέργεια για μπλοκ, αυτό είναι σφάλμα (η έκφραση «πέραν από το κατακόρυφο επίπεδο του φιλέ» σημαίνει να βάλει τα χέρια το στο αντίπαλο διάστημα). Στην ενέργεια για καρφί ο παίχτης φέρνει προς τα πίσω τον ένα ή και τους δύο βραχίονές του και μετά κτυπά την μπάλα, ενώ στην ενέργεια για μπλοκ όχι.
4. Εφόσον η μπάλα μπορεί να ακουμπήσει οποιοδήποτε μέρος του σώματος, εάν κατά τη διάρκεια του μπλοκ η μπάλα ακουμπήσει τα πόδια του παίχτη κατά τη διάρκεια της ίδιας ενέργειας, αυτό δεν θεωρείται σφάλμα και συνεχίζει να θεωρείται σαν μπλοκ!

Κανονισμός 15 – Κανονικές διακοπές του αγώνα (Τάιμ-άουτς και Αλλαγές)

Δεν επιτρέπεται το αίτημα για άλλη διακοπή του αγώνα εφόσον ένα τέτοιο αίτημα έχει ήδη απορριφθεί και τιμωρηθεί με προειδοποίηση καθυστέρησης πριν από την επόμενη ολοκληρωμένη φάση (βλ. σημεία 7 και 8 πιο κάτω και Κανονισμό 15.2).

1. Τάιμ-άουτς

- 1.1 Όταν ο προπονητής ζητά τάιμ-άουτ, θα πρέπει **πάντοτε** να κάνει την επίσημη χειροσήμανση. Εάν απλά σταθεί, το ζητήσει προφορικά ή πατήσει την κόρνα **ή το ζητήσει μέσω του tablet**, οι διαιτητές θα πρέπει να είναι βέβαιοι (και να είναι ενεργοί σε αυτό) για την πρόθεση του προπονητή προτού το εγκρίνουν ή το απορρίψουν. Εάν για οποιοδήποτε άλλο λόγο το αίτημα για τάιμ-άουτ απορριφθεί, ο 1^{ος} διαιτητής θα πρέπει να κρίνει αν επρόκειτο για πρόθεση της

ομάδας να καθυστερήσει τον αγώνα και να την τιμωρήσει σύμφωνα με τους κανονισμούς.

- 1.2 Το λογισμικό του ηλεκτρονικού φύλλου αγώνα και του tablet αυτόματα θα ηχήσουν την κόρνα εάν η ομάδα χρησιμοποιεί το Electronic Team Tablet (EET) για να κάνει το αίτημα για το τάιμ-άουτ.
- 1.3 Η χρονομέτρηση του τάιμ-άουτ μπορεί να προσαρμοστεί ούτως ώστε να μειωθεί η διάρκεια του τάιμ-άουτ, σύμφωνα με τις ανάγκες της εκάστοτε διοργάνωσης.
- 1.4 Στην περίπτωση που οι ομάδες επιθυμούν να μουν στο γήπεδο πριν από την επίσημη λήξη του τάιμ-άουτ, οι διαιτητές θα το επιτρέψουν, όμως ο αγώνας δεν θα επαναρχίσει πριν από τη λήξη της επίσημης χρονομέτρησης του τάιμ-άουτ.

2. Αλλαγή παίχτη

- 2.1 Ο 2^{ος} διαιτητής θα στέκεται ανάμεσα στον στυλοβάτη και στο τραπέζι του σημειωτή και – εκτός και αν ο σημειωτής υποδείξει ότι η αλλαγή είναι αντικανονική – θα κάνει τη χειροσήμανση (σταύρωμα των χεριών) για τους παίχτες, ούτως ώστε να πραγματοποιηθεί η αλλαγή στην πλάγια γραμμή. Στην περίπτωση που χρησιμοποιούνται τα tablets, δεν υπάρχει ανάγκη ο 2^{ος} διαιτητής να κάνει τη χειροσήμανση με το σταύρωμα των χεριών εκτός και αν οι παίχτες καθυστερούν να κάνουν την αλλαγή στην πλάγια γραμμή.

Στις περιπτώσεις πολλαπλών αλλαγών, και εφόσον χρησιμοποιείται το χάρτινο φύλλο αγώνα, ο 2^{ος} διαιτητής πρέπει να περιμένει τη χειροσήμανση του σημειωτή ότι η προηγούμενη αλλαγή καταγράφηκε για να προχωρήσει στην πραγματοποίηση της επόμενης αλλαγής. Στην περίπτωση που αμφότερες οι ομάδες κάνουν αίτημα για αλλαγή στην ίδια διακοπή του αγώνα, ο σημειωτής πρέπει να πατήσει την κόρνα για κάθε ομάδα (τη δεύτερη κόρνα αφού έχει ολοκληρωθεί η διαδικασία της αλλαγής για την πρώτη ομάδα) ούτως ώστε να μη χαθεί καμία αλλαγή.

Στην περίπτωση που γίνονται αλλαγές με τη χρήση tablet, το λογισμικό δεν επιτρέπει τις αντικανονικές αλλαγές. Οι αλλαγές καταγράφονται αυτόματα στο φύλλο αγώνα και έτσι ο 2^{ος} διαιτητής παρεμβαίνει μόνο σε εξαιρετικές περιπτώσεις όπου προκαλείται καθυστέρηση. Τα καθήκοντα του σημειωτή σε αυτή την περίπτωση αλλάζουν. Αντί να εισάγει την πληροφορία, τώρα την ελέγχει και ακολουθώντας την αποδέχεται (ή την απορρίπτει) με τη βοήθεια της ηλεκτρονικής συσκευής που χρησιμοποιεί. Επιπλέον, εάν ο σημειωτής χρειαστεί να καταγράψει την αλλαγή με το χέρι – μέσω του ηλεκτρονικού φύλλου αγώνα – ο 2^{ος} διαιτητής θα πρέπει να του δώσει τον χρόνο που χρειάζεται και να παρατείνει ελαφρώς τη διαδικασία.

Θα πρέπει να σημειωθεί ότι το αίτημα για αλλαγή είναι πάντοτε **η στιγμή της εισόδου του παίχτη μέσα στη ζώνη αλλαγών**, ασχέτως με το ποια μέθοδος χρησιμοποιείται ή ποια μέθοδος σκοραρίσματος εφαρμόζεται.

- 2.2 Οι πολλαπλές αλλαγές, στην περίπτωση που χρησιμοποιείται το χάρτινο φύλλο αγώνα, πρέπει να εκτελούνται η μια μετά την άλλη: πρώτα ένα ζευγάρι παίχτες, μετά άλλο κτλ, ούτως ώστε να δίνεται η ευκαιρία στον σημειωτή να τις ελέγχει μία προς μία. Στην περίπτωση πολλαπλών αλλαγών, οι παίχτες που θα μουν στο γήπεδο πρέπει να πλησιάζουν τη ζώνη αλλαγών σαν μια μονάδα. Εάν δεν έρχονται μαζί σαν ζευγάρι, αλλά μεσολαβεί ελάχιστος χρόνος ανάμεσα στην είσοδο του πρώτου παίχτη στη ζώνη αλλαγών και της άφιξης του 2^{ου} παίχτη, και είναι προφανές ότι είναι μέρος της διαδικασίας αλλαγής, οι διαιτητές δεν πρέπει να είναι πολύ αυστηροί και πρέπει να

επιτρέψουν την αλλαγή. Η ελάχιστη καθυστέρηση από τον δεύτερο (τρίτο) παίχτη δεν είναι ικανή να προκαλέσει πραγματική καθυστέρηση στον αγώνα. Π.χ. ο επόμενος παίχτης πρέπει να βρίσκεται στη ζώνη αλλαγών αφού ολοκληρωθεί η καταγραφή της προηγούμενης αλλαγής.

Ξανά, με τη χρήση του λογισμικού του tablet, όταν αυτό χρησιμοποιείται, οι πολλαπλές αλλαγές μπορούν να γίνουν την ίδια στιγμή, επιταχύνοντας τον αγώνα. Οι 2^{οι} Διαιτητές, συνεπώς, θα πρέπει να επιτρέπουν ελεύθερα τις αλλαγές, χρησιμοποιώντας αυτή τη μέθοδο.

2.3 Είναι πολύ σημαντικό να διασφαλίσουμε ότι οι παίκτες κινούνται γρήγορα και ήρεμα.

Σύμφωνα με τη διαδικασία αυτή, οι περιπτώσεις κυρώσεων καθυστέρησης όταν αναπληρωματικοί παίκτες δεν είναι έτοιμοι να εισέλθουν στο γήπεδο πρέπει να μειωθούν στο ελάχιστο.

Αποτελεί καθήκον του 2^{ου} διαιτητή και του σημειωτή να μην σφυρίζουν ή να πατήσουν την κόρνα αντίστοιχα, εάν ο παίχτης που θα μπει σαν αλλαγή στο γήπεδο δεν είναι έτοιμος ή αν μπει στη ζώνη αλλαγών κατά λάθος. Εφόσον δεν προκληθεί καθυστέρηση, το «αίτημα» για αλλαγή θα πρέπει να απορρίπτεται από τον 2^ο διαιτητή χωρίς κάποια κύρωση. Ο 2^{ος} διαιτητής θα πρέπει να είναι ενεργός και παρατηρητικός σε τέτοιες περιπτώσεις και να κάνει τις απαραίτητες ενέργειες προς αποφυγή σφαλμάτων προτού ο παίχτης εισέλθει στη ζώνη αλλαγών. Στην περίπτωση που ο παίχτης δεν είναι έτοιμος για αλλαγή (δεν κρατά πινακίδα αλλαγής / κρατά λανθασμένη πινακίδα αλλαγής, φορά τη στολή προθέρμανσης, καταφθάνει αργοπορημένα στη ζώνη αλλαγών), ο 2^{ος} διαιτητής απλά θα σταματά τον παίχτη από του να εισέλθει στη ζώνη αλλαγών. Στην περίπτωση που ο παίχτης εισέλθει εσφαλμένα στη ζώνη αλλαγών, αντιληφθεί το λάθος του και αμέσως επιστρέψει πίσω, αυτό το αίτημα δεν θα πρέπει να επιφέρει κύρωση από πλευράς των διαιτητών. Εν κατακλείδι, οι διαιτητές δεν θα πρέπει να επιβάλουν κάποια κύρωση καθυστέρησης εφόσον τα προαναφερθέντα μικρά λάθη της ομάδας δεν διασπούν τη ροή του αγώνα. Αυτό αποτελεί μέρος της ιδέας της στρωτής (smooth) διαιτησίας.

3. Σε περίπτωση τραυματισμού παίχτη, οι διαιτητές θα πρέπει να διακόψουν τον αγώνα **ΜΟΝΟ** όταν ο τραυματισμός είναι εμφανής (ή υπάρχει αίμα) και υπάρχει ξεκάθαρος κίνδυνος περαιτέρω τραυματισμού στον ίδιο τον παίχτη, σε συμπαίχτες του ή σε αντίπαλους παίκτες. Όταν κάποιος παίχτης τραυματιστεί **σοβαρά**, για τους προαναφερθέντες λόγους και θα πρέπει να εγκαταλείψει το γήπεδο, πρώτα θα πρέπει να γίνει κανονική αλλαγή. Εάν αυτό δεν είναι δυνατόν, τότε θα πρέπει να γίνει μια κατ' εξαίρεση αλλαγή λόγω τραυματισμού, ελεύθερα, από την ομάδα, χωρίς να λαμβάνεται υπόψιν ο κανονισμός για τους «περιορισμούς στις αλλαγές παιχτών», από οποιονδήποτε παίχτη **δεν βρίσκεται στο γήπεδο τη στιγμή του τραυματισμού, εκτός από τον Λίμπερο και τον παίχτη που αντικαθιστά ο Λίμπερο.**

Οι διαιτητές θα πρέπει να αντιλαμβάνονται τη διαφορά ανάμεσα στην αντικανονική αλλαγή (όταν δηλαδή η ομάδα έκανε μια αντικανονική αλλαγή, στη συνέχεια ο αγώνας συνεχίστηκε και ο σημειωτής / 2^{ος} διαιτητής δεν το αντιλήφθηκε, (Κανονισμός 15.9) και στο **αίτημα** για αντικανονική αλλαγή το οποίο τη στιγμή του αιτήματος ο σημειωτής ή ο 2^{ος} διαιτητής αντιλαμβάνονται ότι είναι αντικανονικό (Κανονισμός 16.3) και το οποίο θα πρέπει να απορρίπτεται και να τιμωρείται με κύρωση καθυστέρησης.

4. Αίτημα για αλλαγή παίχτη πριν από την έναρξη του σετ επιτρέπεται και θα πρέπει να καταγράφεται. Ο προπονητής θα πρέπει να κάνει το αίτημα για αλλαγή και, σε αυτή την περίπτωση, με την επίσημη χειροσήμανση.
5. Οι διαιτητές πρέπει να μελετήσουν και να κατανοήσουν επακριβώς τον κανονισμό που αφορά στο «αντικανονικό αίτημα» (Κανονισμός 15.11).
 - Τι σημαίνει «αντικανονικό αίτημα»
 - Ποιες είναι οι συνηθισμένες περιπτώσεις
 - Ποια διαδικασία ακολουθείται σε κάθε περίπτωση
 - Τι πρέπει να γίνει στην περίπτωση που μια ομάδα επαναλάβει αντικανονικό αίτημα στον ίδιο αγώνα.Ο 2^{ος} διαιτητής πρέπει να ελέγχει ότι τα αντικανονικά αιτήματα καταγράφονται στον ειδικό χώρο στο φύλλο αγώνα.
6. Ο βοηθός σημειωτής καταγράφει τις αντικαταστάσεις του Λίμπερο – όπως και τους επαναπροσδιορισμούς του Λίμπερο – σε ένα ξεχωριστό φύλλο ειδικό για αυτό τον σκοπό (R-6), ούτως ώστε ο αριθμός του παίχτη που αντικαταστάθηκε από τον Λίμπερο να είναι γνωστός ανά πάσα στιγμή (όπου χρησιμοποιείται το ηλεκτρονικό φύλλο αγώνα, ο σημειωτής και ο βοηθός σημειωτής θα πρέπει να έχουν μια λεκτική συνεργασία σε ό,τι αφορά στην αναγνώριση και στην καταγραφή των αντικαταστάσεων του Λίμπερο).
7. Πριν από τη λήξη της επόμενης ολοκληρωμένης φάσης δεν επιτρέπεται μια ομάδα να ζητήσει επιπλέον κανονική διακοπή του αγώνα εφόσον ένα τέτοιο αίτημα της έχει απορριφθεί και της έχει επιβληθεί προειδοποίηση καθυστέρησης στο διάστημα ανάμεσα στη λήξη της προηγούμενης φάσης και στην έναρξη της επόμενης. Π.χ. μια ομάδα ζήτησε τάιμ-άουτ μετά από το σφύριγμα για σέρβις, ο αγώνας διακόπηκε και στην ομάδα επιβλήθηκε προειδοποίηση καθυστέρησης. Οι ομάδες τώρα δεν έχουν το δικαίωμα να ζητήσουν τάιμ-άουτ ούτε και κανονική αλλαγή παίχτη (εκτός στην περίπτωση κατ' εξαίρεση αλλαγής λόγω τραυματισμού ή αναγκαστικής αλλαγής για κάποιον τραυματία παίχτη ή για παίχτη που έχει αποβληθεί ή αποκλειστεί από τον αγώνα) πριν από την επανέναρξη του αγώνα.
8. Στην περίπτωση κάποιας φάσης που διακόπτεται, δεν επιτρέπεται το αίτημα για καμία κανονική διακοπή του αγώνα, με εξαίρεση την αναγκαστική αλλαγή για κάποιον τραυματία παίχτη ή για παίχτη που έχει αποβληθεί ή αποκλειστεί από τον αγώνα πριν από την ολοκλήρωση της επόμενης φάσης (Κανονισμός 15.2).
9. Τραυματισμένοι παίχτες, άρρωστοι παίχτες, παίχτες που αποβλήθηκαν από το σετ ή αποκλείστηκαν από τον αγώνα θα πρέπει με την πρώτη ευκαιρία να γίνονται κανονική αλλαγή. Εάν αυτό δεν είναι δυνατόν, η ομάδα έχει το δικαίωμα να κάνει μια ΚΑΤ' ΕΞΑΙΡΕΣΗ αλλαγή, χρησιμοποιώντας οποιονδήποτε παίχτη του πάγκου που δεν βρισκόταν στο γήπεδο τη στιγμή του τραυματισμού ή της κύρωσης (εκτός από τους Λίμπερο και τον παίχτη που αντικαταστάθηκε από τον Λίμπερο).

Κανονισμός 16 – Καθυστερήσεις του αγώνα και Αντικανονικά Αιτήματα

1. Ο διαιτητής πρέπει να γνωρίζει πολύ καλά τις διαφορές ανάμεσα σε ένα αντικανονικό αίτημα και σε μία καθυστέρηση.

Μερικά παραδείγματα, ανάμεσα σε άλλα, που πρέπει να θεωρούνται σαν **αντικανονικά αιτήματα** την πρώτη φορά που συμβαίνουν στον αγώνα:

- αίτημα για τάιμ-άουτ αφού ο 1^{ος} διαιτητής σφύριξε για το επόμενο σέρβις ή κατά τη διάρκεια της φάσης
- αίτημα για έβδομη αλλαγή για πρώτη φορά ή για τρίτο τάιμ-άουτ
- αίτημα για δεύτερη αλλαγή πριν το τέλος της επόμενης ολοκληρωμένης φάσης (εκτός στην περίπτωση αναγκαστικής αλλαγής για τραυματισμένο παίχτη, άρρωστο παίχτη, παίχτη που αποβλήθηκε από το σερ ή που αποκλείστηκε από τον αγώνα).

Στην περίπτωση που ο αγώνας καθυστερήσει λόγω ενός αντικανονικού αιτήματος, αυτό θα πρέπει να θεωρηθεί και να καταγραφεί σαν καθυστέρηση. Σε αυτή την περίπτωση η ομάδα έχει ακόμη «το δικαίωμα» για ακόμη ένα αντικανονικό αίτημα.

Μερικά παραδείγματα, ανάμεσα σε άλλα, που πρέπει να θεωρούνται σαν **καθυστερήσεις**:

- η επανάληψη κάθε αντικανονικού αιτήματος, άσχετα από τη φύση του πρώτου αντικανονικού αιτήματος
- το αίτημα για αντικανονική αλλαγή όταν αυτό γίνεται αντιληπτό πριν από το επόμενο σέρβις
- η επανάληψη μιας καθυστερημένης (μετά από το σφύριγμα για την εκτέλεση του σέρβις, αλλά πριν από την εκτέλεση του σέρβις) αντικατάστασης του Λίμπερο
- η μη αντικατάσταση του Λίμπερο όταν αυτός κάνει περιστροφή στη θέση 4 και η όλη διαδικασία προκαλέσει καθυστέρηση στον αγώνα.

2. Οι διαιτητές πρέπει να αποτρέπουν όλες τις ακούσιες ή εκούσιες καθυστερήσεις από τις ομάδες.

Παρόλο που είναι αποδεκτό κάποιος παίχτης να υποδείξει στον καθαριστή γηπέδου το σημείο που χρειάζεται σκούπισμα, αποτελεί ευθύνη του 1^{ου} διαιτητή να αποφασίσει κατά πόσον κάποιο αίτημα για σκούπισμα του γηπέδου πρέπει να θεωρηθεί σαν πρόθεση του παίχτη να καθυστερήσει τον αγώνα και συνεπώς να τιμωρηθεί με κύρωση καθυστέρησης. Προς αποφυγή άσκοπων καθυστερήσεων του αγώνα, όταν ο 1^{ος} διαιτητής δίνει κύρωση καθυστέρησης σε μια ομάδα **δεν θα πρέπει να καλεί κοντά του τον αρχηγό αγώνα** για να τον ενημερώνει.

Ο αριθμός αλλά και το σύστημα λειτουργίας των γρήγορων καθαριστών μπορεί να τύχει αλλαγών από διοργάνωση σε διοργάνωση, αναλόγως των οδηγιών που θα δίνονται από την Επιτροπή Ελέγχου.

3. Σκούπισμα του γηπέδου

Κύριος σκοπός της συγκεκριμένης διαδικασίας είναι να εξασφαλίσει την ασφάλεια των παιχτών και την ομαλή ροή του αγώνα, όπως και να αποφεύγεται το σκούπισμα του δαπέδου από τους ίδιους τους παίκτες.

3.1 Καθαριστές του δαπέδου και ο εξοπλισμός τους

3.1.1 Γρήγοροι καθαριστές του δαπέδου

2 γρήγοροι καθαριστές ανά γήπεδο X 2 γήπεδα = 4 καθαριστές συνολικά. Θα πρέπει να είναι επαρκώς εκπαιδευμένοι σε σχέση με τα καθήκοντά τους. Είναι βοηθητικό εάν είναι πετοσφαιριστές.

3.1.2 Εξοπλισμός των καθαριστών

8 ή περισσότερες απορροφητικές πετσέτες (ελάχιστο μέγεθος 40εκ X 40εκ, μέγιστο μέγεθος 40εκ X 80εκ), 4 (2-2) θα πρέπει να βρίσκονται κοντά στο τραπέζι του σημειωτή και 4 (2-2) να κάθονται σε μικρές καρέκλες.

3.1.3 Θέση των γρήγορων καθαριστών

3.1.3.1 Δύο γρήγοροι καθαριστές ανά γήπεδο (4 συνολικά) καθισμένοι σε μικρές καρέκλες δίπλα από κάθε πλευρά του τραπεζιού του σημειωτή (έτοιμοι να τρέξουν στο σημείο που χρειάζεται σκούπισμα).

3.1.3.2 Οι καθαριστές θα πρέπει να προσέχουν να μην εμποδίζουν τη θέαση των διαφημιστικών πινακίδων που περιβάλλουν τον αγωνιστικό χώρο, ασχέτως της θέσης τους, και ειδικότερα πίσω από την καρέκλα του 1^{ου} διαιτητή.

3.2 Πώς πρέπει να σκουπίζεται το γήπεδο

Για να διασφαλίσει τη ροή του αγώνα και να σταματήσει τακτικές καθυστερήσεις, η FIVB πήρε τις ακόλουθες αποφάσεις:

3.2.1 Όταν η μπάλα είναι εκτός παιδιάς (ανάμεσα στις φάσεις), εάν είναι αναγκαίο:

3.2.1.1 Όταν ο γρήγορος καθαριστής αντιληφθεί ένα βρεγμένο σημείο στο δάπεδο, θα περιμένει μέχρι το τέλος της φάσης. Αμέσως, αφού ο διαιτητής σφυρίξει «μπάλα εκτός παιδιάς», θα πρέπει να τρέξει στο βρεγμένο σημείο.

3.2.1.2 Αμέσως μετά το γρήγορο σκούπισμα, οι καθαριστές πρέπει να επιστρέφουν στις θέσεις τους και, μέσω της συντομότερης οδού, να τρέχουν εκτός του αγωνιστικού χώρου.

3.2.1.3 Λαμβάνοντας υπόψιν και το serve clock, ο απαιτούμενος χρόνος για να σκουπιστεί ένα βρεγμένο σημείο δεν θα πρέπει να υπερβαίνει τα 7 δευτερόλεπτα ανάμεσα στο σφύριγμα του διαιτητή για τη λήξη μιας φάσης και στο σφύριγμα του διαιτητή για την εκτέλεση του επόμενου σέρβις. Δεν θα πρέπει να προκαλείται καθυστέρηση στον αγώνα λόγω των καθαριστών.

3.2.1.4 Οι διαιτητές δεν εμπλέκονται στις ενέργειες των καθαριστών. Παρόλ' αυτά, έχουν την εξουσία να ρυθμίζουν τις ενέργειες των καθαριστών, μόνο στην περίπτωση που ο αγώνας επηρεάζεται από τους καθαριστές ή αν αυτοί δεν εκτελούν σωστά τα καθήκοντά τους.

3.2.1.5 Στην περίπτωση που υπάρχει ένα επικίνδυνο βρεγμένο σημείο στο δάπεδο, οι παίκτες και οι προπονητές έχουν το δικαίωμα να ζητήσουν από τους καθαριστές να το σκουπίσουν. Παρόλ' αυτά, το να καλέσουν τους καθαριστές χωρίς λόγο στο γήπεδο ή στην ελεύθερη ζώνη θα πρέπει να θεωρηθεί σαν εσκεμμένη καθυστέρηση και να τιμωρηθεί.

Εάν μια ομάδα εμποδίζει τη συνέχιση του παιχνιδιού μετά από τάιμ-άουτ με την πρόφαση ότι υπάρχει βρεγμένο σημείο στο δάπεδο μπροστά από τον πάγκο της ομάδας, ο 1^{ος} διαιτητής μπορεί να δώσει κύρωση καθυστέρησης.

Οι πετσέτες των γρήγορων καθαριστών δεν θα πρέπει να χρησιμοποιούνται για να καθαρίσουν τέτοια βρεγμένα σημεία καθώς το υγρό από τα ισοτονικά ποτά μπορεί να περιέχει αλάτι ή ζάχαρη, τα οποία μπορεί να μεταφερθούν στην αγωνιστική επιφάνεια.

3.3 Ευθύνες των παιχτών

Σε περίπτωση που οι παίκτες, με δικό τους ρίσκο, σκουπίζουν το δάπεδο με τις δικές τους μικρές πετσέτες, ο 1^{ος} διαιτητής δεν θα περιμένει μέχρι να τελειώσουν το σκούπισμα και οι παίκτες να πάρουν τις θέσεις τους. Εάν δεν βρίσκονται στις σωστές θέσεις τη στιγμή της εκτέλεσης του σέρβις, ο αντίστοιχος διαιτητής θα σφυρίζει τις λάθος θέσεις.

Κανονισμός 18 – Χρόνος ανάμεσα στα σετς και αλλαγές γηπέδων

1. Ανάμεσα στα σετς, μπάλες εκτός από τις μπάλες του αγώνα, μπορούν να χρησιμοποιούνται για προθέρμανση στην ελεύθερη ζώνη.
2. Ανάμεσα στα σετς όλες οι μπάλες του αγώνα παραμένουν στην κατοχή των επαναφορέων μπάλας. Οι τελευταίοι δεν έχουν το δικαίωμα να τις δίνουν στους παίκτες για προθέρμανση. Πριν από το καθοριστικό σετ, ο 2^{ος} διαιτητής δίνει την μπάλα στον παίκτη που θα σερβίρει πρώτος στο σετ. Κατά τη διάρκεια των τάιμ-άουτς και των αλλαγών και κατά τη διάρκεια της αλλαγής γηπέδων στο καθοριστικό σετ στον 8^ο πόντο, ο 2^{ος} διαιτητής δεν παίρνει την μπάλα. Η μπάλα μένει με τους επαναφορείς μπάλας.

Κανονισμός 19 – Ο παίκτης Λίμπερο

1. Στην περίπτωση που μια ομάδα έχει 2 Λίμπερο, μια ώρα πριν από την έναρξη του αγώνα, ή σύμφωνα με τους κανονισμούς της εκάστοτε διοργάνωσης, εάν αυτοί διαφέρουν, ο ενεργός Λίμπερο πρέπει να καταγράφεται στην πρώτη από τις 2 ειδικές γραμμές που προβλέπονται για τους Λίμπερο.
2. Οι 2 Λίμπερο της ομάδας επιτρέπεται να φορούν στολές διαφορετικού χρώματος και σχεδίου ο ένας από τον άλλο και από την υπόλοιπη ομάδα (Κανονισμός 19.2).
3. Ο Λίμπερο επιτρέπεται να είναι αρχηγός ομάδας ή αγώνα (Κανονισμός 19.4.2.5) ή ακόμη και προπονητής της ομάδας.
4. Οι συνέπειες μιας αντικανονικής αντικατάστασης Λίμπερο πρέπει να τυγχάνουν χειρισμού με τον ίδιο τρόπο όπως και μια αντικανονική αλλαγή.
5. Εάν ο Λίμπερο καταστεί ανίκανος να συνεχίσει να αγωνίζεται (τραυματίστηκε, είναι άρρωστος, αποβλήθηκε από το σετ κτλ), ο προπονητής έχει το δικαίωμα να επαναπροσδιορίσει σαν νέο Λίμπερο κάποιον από τους παίκτες (εκτός από τον παίκτη που αντικαθιστά τον Λίμπερο) που δεν βρίσκεται στο γήπεδο τη στιγμή του επαναπροσδιορισμού.

Η διαδικασία θα πρέπει να είναι παρόμοια με τη διαδικασία της αντικατάστασης εφόσον ο επαναπροσδιορισμός γίνεται απευθείας μετά τον τραυματισμό ή με τη διαδικασία της αλλαγής εφόσον ο επαναπροσδιορισμός γίνει σε μεταγενέστερο στάδιο. Αυτό θα πρέπει να γίνεται με ελάχιστες τυπικές διαδικασίες, καθώς ο προπονητής ή ο αρχηγός του αγώνα επιβεβαιώσει την απόφαση που λήφθηκε στην ομάδα των διαιτητών.

6. Ιδιαίτερη προσοχή πρέπει να δοθεί στη διαφορά ανάμεσα στην κατ' εξαίρεση αλλαγή ενός τραυματισμένου παίκτη και στον επαναπροσδιορισμό ενός τραυματισμένου Λίμπερο.

Στην περίπτωση που κάποιος κανονικός παίκτης τραυματίζεται, και δεν υπάρχει η δυνατότητα κανονικής αλλαγής, κάθε παίκτης που δεν βρίσκεται στο γήπεδο τη στιγμή του τραυματισμού (εκτός από τον Λίμπερο και τον παίκτη που αντικαταστάθηκε από τον Λίμπερο) μπορεί να γίνει αλλαγή με τον τραυματισμένο παίκτη.

Το πιο πάνω πρέπει να το δούμε σε σχέση με τον επαναπροσδιορισμό νέου Λίμπερο, όπου οποιοσδήποτε παίκτης που δεν βρίσκεται στο γήπεδο τη στιγμή του

επαναπροσδιορισμού (εκτός από τον παίκτη που ο ενεργός Λίμπερο αντικατέστησε ή τον αρχικό ενεργό Λίμπερο που προηγουμένως δηλώθηκε ανίκανος να συνεχίσει να αγωνίζεται) μπορεί να γίνει ο νέος Λίμπερο! Καλό είναι να έχουμε υπόψιν μας ότι ο επαναπροσδιορισμός νέου Λίμπερο είναι μια επιλογή την οποία ο προπονητής μπορεί να χρησιμοποιήσει ή να επιλέξει να μην χρησιμοποιήσει.

Παίχτες που αποβλήθηκαν από το σετ ή που αποκλείστηκαν από τον αγώνα θα πρέπει να γίνουν κανονική αλλαγή. Παρόλ' αυτά, εφόσον αυτό δεν είναι δυνατόν, και για να μην τελειώσει το σετ, ο προπονητής έχει την επιλογή (όχι την υποχρέωση) να επιλέξει να πραγματοποιήσει μια κατ' εξαίρεση αλλαγή στη θέση του παίκτη που αποβλήθηκε από το σετ ή που αποκλείστηκε από τον αγώνα. Κάθε παίκτης που γίνεται κατ' εξαίρεση αλλαγή δεν επιτρέπεται να αγωνιστεί για το υπόλοιπο του αγώνα. Αυτό ισχύει και για παίκτη που έχει αποβληθεί από το σετ, εφόσον χρησιμοποιηθεί αυτή η επιλογή. Όμως είναι πάντοτε επιλογή του προπονητή κατά πόσον θα επιλέξει να εφαρμόσει αυτή τη διαδικασία ή όχι.

7. Για να αντιληφθούν καλύτερα το νόημα του Κανονισμού 19.3.2, οι διαιτητές πρέπει να δώσουν ιδιαίτερη σημασία στη διαφορά ανάμεσα στη διατύπωση του Κανονισμού 25.2.2.2, ο οποίος καθορίζει ότι ο σημειωτής πρέπει να υποδεικνύει κάθε σφάλμα στη σειρά του σέρβις αμέσως μετά την εκτέλεση του σέρβις και του Κανονισμού 26.2.2.2 που αναφέρει ότι ο βοηθός σημειωτής πρέπει να ενημερώνει τους διαιτητές για κάθε σφάλμα που αφορά στις αντικαταστάσεις του Λίμπερο, χωρίς να αναφέρει "μετά την εκτέλεση του σέρβις". Αυτό σημαίνει ότι ο βοηθός σημειωτής πρέπει να ενημερώνει τους διαιτητές αναφορικά με λανθασμένες αντικαταστάσεις του Λίμπερο αμέσως μόλις αυτές συμβούν και ο Κανονισμός 7.7.2 πρέπει να εφαρμόζεται μόνο σε περιπτώσεις όπου ο βοηθός σημειωτής παραλείψει να ενημερώσει τους διαιτητές και ένας πόντος (ή περισσότεροι) έχουν παιχτεί.
8. Οι διαιτητές πρέπει να μπορούν να ξεχωρίζουν ανάμεσα στις εξής 2 περιπτώσεις: Όταν μια ομάδα έχει μόνο ένα διαθέσιμο Λίμπερο και αυτός **καταστεί** ανίκανος να συνεχίσει να αγωνίζεται (τραυματιστεί, αρρωστήσει, αποβληθεί ή αποκλειστεί) ή όταν αυτός **δηλωθεί** ανίκανος να συνεχίσει να αγωνίζεται. Στην πρώτη περίπτωση το γεγονός ότι ο Λίμπερο δεν θα συνεχίσει να αγωνίζεται είναι ανεξάρτητο από τη βούληση της ομάδας. Ενώ στη δεύτερη περίπτωση αποτελεί απόφαση της ομάδας (του προπονητή ή στην απουσία του, το βοηθού προπονητή) ότι ο Λίμπερο δεν θα συνεχίσει να αγωνίζεται. Εάν ο Λίμπερο **καταστεί** ανίκανος να συνεχίσει να αγωνίζεται και στη διακοπή του αγώνα θα γίνει επαναπροσδιορισμός νέου Λίμπερο χωρίς καθυστέρηση, ο τελευταίος μπορεί να αντικαταστήσει τον αρχικό Λίμπερο αμέσως και κατευθείαν στον γήπεδο. Όμως όταν ο Λίμπερο που βρίσκεται στο γήπεδο **δηλωθεί** ανίκανος να συνεχίσει να αγωνίζεται, πρώτα ο παίκτης που αντικατέστησε τον Λίμπερο πρέπει να μπει στο γήπεδο, να περάσει μια ολοκληρωμένη φάση και ακολούθως ο επαναπροσδιοριστής Λίμπερο έχει το δικαίωμα να αντικαταστήσει οποιονδήποτε παίκτη της πίσω ζώνης.

Κανονισμός 20 – Συμπεριφορά συμμετεχόντων

Κανονισμός 21 – Ανάρμοστη συμπεριφορά και οι κυρώσεις της

1. Είναι σημαντικό να θυμόμαστε ότι σύμφωνα με τον Κανονισμό 21.2.1 η συμπεριφορά των συμμετεχόντων πρέπει να χαρακτηρίζεται από σεβασμό και ευγένεια προς τα μέλη της Επιτροπής Ελέγχου, προς τους συμπαίχτες τους και προς τους θεατές. Εάν η συμπεριφορά του προπονητή (ή κάποιου άλλου μέλους της προπονητικής ομάδας) ξεπεράσει το όρια που τίθενται από τον Κανονισμό 21, ο 1^{ος} διαιτητής πρέπει να επιβάλει τις προβλεπόμενες κυρώσεις χωρίς δισταγμό. Ένας αγώνας πετοσφαίρισης είναι ένα αθλητικό θέαμα από τους παίκτες, και όχι από τα μέλη της προπονητικής ομάδας. Αυτό δεν πρέπει να αγνοείται από τους διαιτητές.

Η Επιτροπή Κανονισμών και η Επιτροπή Διαιτησίας της FIVB έδωσε πολύ αυστηρές οδηγίες για περιπτώσεις όπου ο προπονητής συμπεριφέρεται ή εκδηλώνεται υπερβολικά ή όταν ο προπονητής (ή κάποιο άλλο μέλος της ομάδας) απευθύνεται στον Technical Delegate της FIVB ή κάποιο άλλο επίσημο μέλος της FIVB με δυνατή φωνή ή με επιθετικό ή δυσφημιστικό ή προσβλητικό τρόπο. Σε αυτή την περίπτωση ο 1^{ος} Διαιτητής θα πρέπει να **ΕΦΑΡΜΟΣΕΙ ΑΥΣΤΗΡΑ** την κλίμακα των κυρώσεων.

2. Ο Κανονισμός 21.1 αναφέρεται στην «ελάχιστη αγενή συμπεριφορά», η οποία δεν οδηγεί σε κυρώσεις. Αποτελεί καθήκον του 1^{ου} διαιτητή να αποτρέπει τις ομάδες από του να πλησιάζουν στο επίπεδο κυρώσεων. Είναι σημαντικό οι διαιτητές να χρησιμοποιούν την προσωπικότητά τους για να ελέγχουν αυτές τις «ελάχιστες αγενείς συμπεριφορές» για να αποφεύγονται οι κυρώσεις σε κατοπινά στάδια του αγώνα.
3. Πρακτική εφαρμογή κυρώσεων σε μέλη της ομάδας, σύμφωνα με τις αποφάσεις του 1^{ου} διαιτητή:

3.1 Μέλος της ομάδας που βρίσκεται μέσα στο γήπεδο:

Ο 1^{ος} διαιτητής θα πρέπει να σφυρίζει (συνήθως όταν η μπάλα είναι εκτός παιδιάς, αλλά το συντομότερο δυνατόν εάν το παράπτωμα είναι σοβαρό). Ακολούθως θα πρέπει να πει στον παίκτη που υπέπεσε στο παράπτωμα να πλησιάσει στην καρέκλα του διαιτητή. Όταν ο παίκτης είναι κοντά στην καρέκλα του διαιτητή, ο 1^{ος} διαιτητής θα του δείξει την/τις προβλεπόμενη/ες κάρτα/ες αναφέροντάς του στα Αγγλικά τον λόγο για τον οποίο τον τιμωρεί.

Ο 2^{ος} διαιτητής θα αναγνωρίσει αυτή την ενέργεια και αμέσως θα δώσει οδηγίες στον σημειωτή να καταγράψει την επιβληθείσα κύρωση στο φύλλο αγώνα.

Εάν ο σημειωτής, με βάση το φύλλο αγώνα, αναφέρει ότι η απόφαση του 1^{ου} διαιτητή δεν είναι σύμφωνη με την κλίμακα κυρώσεων, θα πρέπει αμέσως να ενημερώσει τον 2^ο διαιτητή. Στη συνέχεια ο 2^{ος} διαιτητής, αφού επιβεβαιώσει τη συμβουλή του σημειωτή, θα ενημερώσει σχετικά τον 1^ο διαιτητή. Ο 1^{ος} διαιτητής θα πρέπει στη συνέχεια να διορθώσει την προηγούμενη του απόφαση.

3.1 Μέλος της ομάδας που δεν βρίσκεται μέσα στο γήπεδο:

Ο 1^{ος} διαιτητής σφυρίζει και λέει στον αρχηγό του αγώνα να πλησιάσει στην καρέκλα του. Τον ενημερώνει για την τιμωρία που επιβάλλει στο συγκεκριμένο μέλος της ομάδας του. Ο αρχηγός αγώνα θα πρέπει να ενημερώσει το μέλος της ομάδας του, το οποίο θα πρέπει να αναγνωρίσει ότι δέχεται την κύρωση. Αποτελεί ευθύνη του 1^{ου} διαιτητή να κάνει ξεκάθαρο για όλους, δείχνοντας την/τις προβλεπόμενη/ες κάρτα/ες, ποιο είναι το μέλος της ομάδας που τιμωρήθηκε.

- 3.2 Σε αυτές τις περιπτώσεις οι διαιτητές και ο σημειωτής θα πρέπει να συνεργάζονται αποτελεσματικά ούτως ώστε να καταγραφούν τα σωστά δεδομένα (μέλος της ομάδας και επίπεδο κύρωσης) στο φύλλο αγώνα.
- 3.3 Εφαρμογή κυρώσεων ανάμεσα στα σετ:
Στην περίπτωση ποινής, ο 1^{ος} διαιτητής θα δείξει την κόκκινη κάρτα στην αρχή του επόμενου σετ.
Στην περίπτωση αποβολής ή αποκλεισμού ο 1^{ος} διαιτητής θα πρέπει αμέσως να καλέσει τον αρχηγό του αγώνα για να ενημερώσει τον προπονητή του σχετικά με το είδος της κύρωσης (ούτως ώστε να αποφευχθεί διπλή τιμωρία της ομάδας) και ακολούθως να δείξει επίσημα τις κάρτες (κίτρινη και κόκκινη στο ένα χέρι για αποβολή από το σετ ή κίτρινη και κόκκινη σε διαφορετικά χέρια για αποκλεισμό από τον αγώνα) στην αρχή του επόμενου σετ.
- 3.4 Παίχτες που αποβάλλονται από το σετ ή που αποκλείονται από τον αγώνα θα πρέπει να εγκαταλείπουν τον αγωνιστικό χώρο και να πηγαίνουν στα αποδυτήρια της ομάδας τους για όλη τη διάρκεια της κύρωσης.
4. Κατά τη διάρκεια του αγώνα οι διαιτητές πρέπει να είναι προσεκτικοί στον πειθαρχικό τομέα, και να ενεργούν με σταθερότητα όταν εφαρμόζουν κυρώσεις για ανάρμοστη συμπεριφορά σε παίκτες ή σε άλλα μέλη της ομάδας. Καλό είναι να θυμούνται οι διαιτητές ότι καθήκον τους είναι να αξιολογούν σωστά τις ενέργειες των παιχτών και όχι να κυνηγούν κάθε μικρό ατομικό σφάλμα.

Κανονισμός 22 – Τα μέλη της ομάδας των διαιτητών και οι διαδικασίες

1. Οι διαιτητές θα πρέπει να ενημερώνουν τις ομάδες επακριβώς για τη φύση του σφάλματος που σφυρίζουν (ούτως ώστε αυτά να γίνονται αντιληπτά από το κοινό, τους τηλεθεατές κτλ) και να χρησιμοποιούν τις επίσημες χειροσημάνσεις. Μόνο τις επίσημες χειροσημάνσεις και όχι άλλες. Εθνικές ή προσωπικές χειροσημάνσεις μπορούν να χρησιμοποιηθούν μόνο σε εξαιρετικές περιπτώσεις, με σκοπό να ξεκαθαρίσουν μια πολύπλοκη κατάσταση ή αγωνιστική ενέργεια.
2. Λόγω της αυξανόμενης ταχύτητας του παιχνιδιού, διάφορα προβλήματα μπορεί να προκύψουν λόγω λαθών εκ μέρους των διαιτητών. Προς αποφυγή αυτών των λαθών, η ομάδα των διαιτητών θα πρέπει να συνεργάζεται πολύ στενά. Μετά από κάθε πόντο θα πρέπει να ρίχνουν ματιές ο ένας στον άλλον για να επιβεβαιώνουν τις αποφάσεις τους.

Κανονισμός 23 – Ο 1^{ος} διαιτητής

1. Ο 1^{ος} διαιτητής πρέπει πάντα να συνεργάζεται με τα υπόλοιπα μέλη της ομάδας των διαιτητών (2^{ος} διαιτητής, challenge διαιτητής, σημειωτής, επόπτες γραμμών). Πρέπει να τους επιτρέπει να εκτελούν τα καθήκοντά τους σύμφωνα με τις δυνατότητες και τις εξουσίες τους. Θα πρέπει να εκτελεί τα ενεργά του καθήκοντα όρθιος.
Π.χ. Αφού σφυρίζει το τέλος μιας φάσης, θα πρέπει αμέσως να κοιτάζει τα άλλα μέλη της ομάδας των διαιτητών (και μόνο τότε να δώσει την τελική του απόφαση με την επίσημη χειροσήμανση):
 - Όταν αποφασίζει κατά πόσον η μπάλα είναι μέσα ή έξω, θα πρέπει να κοιτάζει τον επόπτη γραμμών που έχει υπό την ευθύνη του τη γραμμή πιο κοντά στην οποία κτύπησε η μπάλα (αν και ο 1^{ος} διαιτητής μπορεί, εφόσον είναι αναγκαίο, να επιβλέψει και ακόμη να αλλάξει την απόφαση των συναδέλφων του).
 - Κατά τη διάρκεια του αγώνα ο 1^{ος} διαιτητής θα πρέπει συχνά να κοιτάζει τον 2^ο διαιτητή (εάν είναι δυνατόν μετά από κάθε φάση και πριν από κάθε σφύριγμα για εκτέλεση σέρβις), ούτως ώστε να δει κατά πόσον του υποδεικνύει κάποιο

σφάλμα ή όχι (π.χ. 4 κτυπήματα, διπλή μπαλιά) ή για να δει κατά πόσον υπάρχει κάποιο αίτημα για κανονική διακοπή του αγώνα που έγινε την τελευταία στιγμή.

2. Το κατά πόσον η μπάλα που κατέληξε «έξω» ακούμπησε προηγουμένως κάποιον παίκτη της αμυνόμενης ομάδας (π.χ. κάποιον μπλοκέρ) ελέγχεται από τον 2^ο διαιτητή και τους επόπτες γραμμών. Είναι, παρόλ' αυτά, ο 1^{ος} διαιτητής που παίρνει την τελική απόφαση με τη χειροσήμανσή του, αφού έχει συμβουλευτεί τις υποδείξεις των εποπτών γραμμών και του 2^{ου} διαιτητή (στην περίπτωση που υπάρχει μια μικρή επαφή στο μπλοκ κοντά στον 2^ο διαιτητή) ή άλλα μέλη της ομάδας των διαιτητών.
3. Πρέπει να αφήνει ικανοποιητικό χρόνο στον 2^ο διαιτητή και στον σημειωτή για να εκτελέσουν τα καθήκοντά τους. Για παράδειγμα, να μεριμνά ότι ο σημειωτής έχει αρκετό χρόνο για να ελέγξει την εγκυρότητα μιας αλλαγής αλλά και να την καταγράψει. Εάν ο 1^{ος} διαιτητής δεν δώσει τον απαραίτητο χρόνο στους συναδέλφους του να εκτελέσουν τα καθήκοντά τους, ο σημειωτής και ο 2^{ος} διαιτητής δεν θα είναι σε θέση να παρακολουθήσουν την επόμενη φάση του αγώνα, κάτι που μπορεί να επιφέρει λάθη από πλευράς της ομάδας των διαιτητών. Εάν ο 1^{ος} διαιτητής δεν δώσει τον απαραίτητο χρόνο για τον έλεγχο και την καταγραφή των γεγονότων, ο 2^{ος} διαιτητής θα πρέπει να σταματήσει τη συνέχιση του αγώνα σφυρίζοντας.
4. Ο 1^{ος} διαιτητής μπορεί να αλλάξει κάθε απόφαση των συναδέλφων του, ακόμη και τη δική του. Εάν έχει πάρει μια απόφαση (σφύριξε) και μετά αντιληφθεί ότι οι συνάδελφοι του (2^{ος} διαιτητής, επόπτες γραμμών ή σημειωτής) έχουν, για παράδειγμα, πάρει διαφορετική απόφαση:
 - εάν είναι σίγουρος ότι είχε δίκαιο, μπορεί να διατηρήσει την απόφασή του.
 - εάν αντιληφθεί ότι είχε άδικο, μπορεί να αλλάξει την απόφασή του.
 - εάν δηλώσει ότι τα σφάλματα έγιναν ταυτόχρονα από τους παίκτες των 2 ομάδων, μπορεί να αποφασίσει για επανάληψη της φάσης.
 - εάν θεωρήσει ότι η απόφαση του 2^{ου} διαιτητή είναι λανθασμένη, μπορεί να την αλλάξει. Για παράδειγμα εάν ο 2^{ος} διαιτητής σφύριξε λάθος θέσεις στην ομάδα που είχε υποδοχή, αλλά ο 1^{ος} διαιτητής αμέσως ή μετά από διαμαρτυρία του αρχηγού αγώνα δηλώσει ότι οι θέσεις ήταν σωστές, δεν θα πρέπει να αποδεχθεί την απόφαση του 2^{ου} διαιτητή και να αποφασίσει όπως η φάση επαναληφθεί.
5. Εάν ο 1^{ος} διαιτητής αντιληφθεί ότι κάποιο άλλο μέλος της ομάδας των διαιτητών δεν γνωρίζει τα καθήκοντά του ή δεν ενεργεί με αντικειμενικότητα, θα πρέπει να το αντικαταστήσει.
6. Μόνο ο 1^{ος} διαιτητής μπορεί να επιβάλει κυρώσεις ανάρμοστης συμπεριφοράς ή «καθυστέρησης». Ο 2^{ος} διαιτητής, ο σημειωτής και οι επόπτες γραμμών δεν έχουν αυτό το δικαίωμα. Εάν μέλη της ομάδας των διαιτητών, εκτός από τον 1^ο διαιτητή, παρατηρήσουν κάποια παρατυπία, θα πρέπει να το υποδείξουν και να πάνε στον 1^ο διαιτητή για να τον ενημερώσουν για τα γεγονότα. Ο 1^{ος} διαιτητής, και μόνο αυτός, επιβάλλει κυρώσεις.
7. Ο 1^{ος} διαιτητής παρακολουθεί την πορεία της μπάλας και τις επαφές της με τους παίκτες ή με κάποιο μέρος του εξοπλισμού ή με αντικείμενα. Συνεπώς, αυτός πρώτα ελέγχει κατά πόσον μια επαφή με την μπάλα είναι σύμφωνη με τους Κανονισμούς. Τη στιγμή του επιθετικού κτυπήματος κοιτάζει κατ' ευθείαν τον επιτιθέμενο παίκτη και την μπάλα, αλλά θα πρέπει να είναι σε θέση, με την άκρη του ματιού του, να παρακολουθεί και την πιθανή πορεία της μπάλας.

Κανονισμός 24 – Ο 2^{ος} διαιτητής

1. Ο 2^{ος} διαιτητής θα πρέπει να είναι ισάξιος του 1^{ου} διαιτητή καθώς θα κληθεί να αντικαταστήσει τον 1^ο διαιτητή σε περίπτωση απουσίας του ή σε περίπτωση που ο 1^{ος} διαιτητής δεν είναι ικανός να εκτελέσει τα καθήκοντά του.
2. Κατά τη διάρκεια του παιχνιδιού κοντά στο φιλέ, ο 2^{ος} διαιτητής θα πρέπει να είναι συγκεντρωμένος να ελέγχει την αντικανονική επαφή σε ολόκληρο του φιλέ με το να στέκεται στην πλευρά των μπλοκέρ, όλες τις αντικανονικές διεισδύσεις πέραν της κεντρικής γραμμής και τις εσφαλμένες αγωνιστικές ενέργειες στην αντένα από τη μεριά του. Ο 2^{ος} διαιτητής θα πρέπει επίσης να ελέγχει τα λανθασμένα ολοκληρωμένα κτυπήματα και μπλοκς από παίκτες της πίσω ζώνης, όπως και την προσπάθεια για μπλοκ από τον Λίμπερο (για να σφυρίζουμε αυτά τα σφάλματα δεν υπάρχει προτεραιότητα ανάμεσα στον 1^ο και στον 2^ο διαιτητή, αμφότεροι οι διαιτητές μπορούν να τα σφυρίζουν).
3. Ο 2^{ος} διαιτητής θα πρέπει να ελέγχει προσεκτικά, πριν και κατά τη διάρκεια του αγώνα, κατά πόσον οι παίκτες βρίσκονται στις σωστές θέσεις με βάση τα «φύλλα αρχικής παράταξης» των ομάδων. Σε αυτό του το έργο (εάν δεν υπάρχει tablet στον στυλοβάτη του) παίρνει βοήθεια από τον σημειωτή, ο οποίος μπορεί να του πει ποιος παίκτης βρίσκεται στη θέση 1. Στη βάση αυτής της πληροφόρησης, και αφού γυρίσει το χαρτάκι αρχικής παράταξης δεξιόστροφα στο χέρι του, ο 2^{ος} διαιτητής μπορεί να πει στην κάθε ομάδα την ακριβή παράταξή της στο γήπεδο. Όταν θα ελέγχει τις θέσεις θα πρέπει να στέκεται στη θέση II στα αριστερά του ή στη θέση IV στα δεξιά του.
Σε περίπτωση που υπάρχει κάποια ασυμφωνία ανάμεσα στις θέσεις των παιχτών στο γήπεδο και στο χαρτάκι αρχικής παράταξης, ο 2^{ος} διαιτητής θα πρέπει να καλέσει κοντά του τον αρχηγό αγώνα ή τον προπονητή της ομάδας, ούτως ώστε να επιβεβαιώσει τις σωστές θέσεις των παιχτών.
4. (α) Ο συγκεκριμένος κανονισμός έχει τροποποιηθεί στην τρέχουσα έκδοση με σκοπό να δώσει στους παίκτες μεγαλύτερη ευκαιρία να πάρουν την αγωνιστική θέση τους μετά από την εκτέλεση του σέρβις. Συνεπώς, οι παράμετροι που χρησιμοποιούμε για να ελέγχουμε τις θέσεις έχουν μεταβληθεί σε σχέση με τις πλάγιες γραμμές και την κεντρική γραμμή. Για τον λόγο αυτό η RG & RC **επιμένει** όπως η εφαρμογή του συγκεκριμένου κανονισμού ΘΑ ΠΡΕΠΕΙ να γίνεται επακριβώς όπως αναφέρεται στο κείμενο των Κανονισμών 7.4 και 7.5, **με εξαίρεση ότι η στιγμή του σφάλματος θα θεωρείται η στιγμή που η μπάλα απελευθερώνεται από τα χέρια του σέρβερ, και όχι η στιγμή της εκτέλεσης (του κτυπήματος) του σέρβις** - χωρίς να δίνονται περισσότερα πλεονεκτήματα στους παίκτες για να πάρουν τις θέσεις τους. Δεν επιτρέπεται να επιδεικνύουμε «ανοχή».
(β) Το Κογκρέσο του 2024 έχει εγκρίνει μια αλλαγή στους κανονισμούς όπου η ομάδα που σερβίρει δεν είναι υποχρεωμένη να έχει τους παίκτες της στη σωστή περιστροφή (εκτός από τον σέρβερ) κατά τη διάρκεια της εκτέλεσης του σέρβις. Ο σκοπός αυτής της αλλαγής είναι να στηρίξει την ομάδα που σερβίρει και να της επιτρέψει να αμυνθεί πιο αποτελεσματικά στην πρώτη επίθεση της αντίπαλης ομάδας.
5. Όταν ο 2^{ος} διαιτητής σφυρίζει για λάθος θέσεις της ομάδας που έχει υποδοχή, αμέσως μετά θα πρέπει να υποδείξει το σφάλμα με την επίσημη χειροσήμανση και επακριβώς τους παίκτες που υπέπεσαν στο σφάλμα. Στην περίπτωση που οι παίκτες της ομάδας που βρίσκονται σε λάθος θέσεις δεν μπορούν να διορθώσουν μόνοι τους τις θέσεις τους, ο 2^{ος} διαιτητής θα πρέπει να διορθώσει τις θέσεις τους και στη συνέχεια ο αγώνας θα συνεχιστεί.

6. Ο 2^{ος} διαιτητής θα πρέπει να μεριμνά ούτως ώστε η ελεύθερη ζώνη να μην έχει ποτέ εμπόδια που να μπορούν να προκαλέσουν τραυματισμό σε κάποιο μέλος της ομάδας (μπουκάλες νερού, κουτί πρώτων βοηθειών κτλ).
7. Κατά τη διάρκεια των τάιμ-άουτς ο 2^{ος} διαιτητής δεν θα πρέπει να μένει στατικός. Μπορεί να προσαρμόζει τις κινήσεις του ούτως ώστε να γυρίζει:
- Προς τις ομάδες για να σιγουρευτεί ότι βρίσκονται κοντά στους πάγκους τους.
 - Προς τον σημειωτή, για να ελέγξει το έργο του.
 - Προς τον βοηθό σημειωτή, για να πάρει πληροφορίες σχετικά με τις θέσεις των Λίμπερο.
 - Προς τον 1^ο διαιτητή, για να πάρει ή/και να δώσει κάποια πληροφορία εάν είναι αναγκαίο.
 - Προς τις ομάδες, για να παρατηρήσει και να ελέγξει, εάν είναι απαραίτητο, την είσοδο της ομάδας στο γήπεδο πριν από τη λήξη του τάιμ-άουτ και για να εξακριβώσει κατά πόσον ο Λίμπερο ετοιμάζεται να επιχειρήσει μια “κρυφή αντικατάσταση”.
 - Για να ελέγξει την παράταξη των ομάδων, μετρώντας προσεκτικά τον αριθμό των παιχτών στο γήπεδο, για να εξακριβώσει ότι και οι 6 παίκτες της ομάδας έχουν επιστρέψει στο γήπεδο μετά το τάιμ-άουτ.
8. Εάν κατά τη διάρκεια του αγώνα ο 2^{ος} διαιτητής παρατηρήσει αντιαθλητικές χειρονομίες ή λέξεις ανάμεσα στους αντίπαλους, με την πρώτη ευκαιρία που η μπάλα θα είναι εκτός παιδιάς, θα πρέπει να πει στους παίκτες να διορθώσουν τη συμπεριφορά τους και να ηρεμήσουν. Εάν η κατάσταση συνεχιστεί, θα πρέπει να ενημερώσει σχετικά τον 1^ο διαιτητή, ο οποίος με τη σειρά του θα πρέπει να προειδοποιήσει ή να τιμωρήσει τους παίκτες, αναλόγως της σοβαρότητας της συμπεριφοράς τους.

ΣΗΜΑΝΤΙΚΗ ΣΗΜΕΙΩΣΗ: Μόνο το πρώτο σφάλμα που συμβαίνει θα πρέπει να τιμωρείται. Το γεγονός ότι ο 1^{ος} και ο 2^{ος} διαιτητής έχουν διαφορετικά καθήκοντα, καθιστά πιο σημαντική την αναγκαιότητα ο κάθε διαιτητής να σφυρίζει το σφάλμα αμέσως. Με το σφύριγμα ενός από τους διαιτητές η φάση ολοκληρώνεται και ο άλλος διαιτητής θα πρέπει να αποφεύγει να σφυρίζει μετά από αυτό προς αποφυγή σύγχυσης στους παίκτες και στους θεατές.

Ο Εφεδρικός διαιτητής

Τα πιο κάτω είναι υπό την ευθύνη του εφεδρικού διαιτητή:

1. Να αντικαταστήσει τον 2^ο διαιτητή σε περίπτωση απουσίας του ή σε περίπτωση που δεν είναι ικανός να εκτελέσει τα καθήκοντά του ή σε περίπτωση που ο 2^{ος} διαιτητής αναλάβει καθήκοντα ως 1^{ος} διαιτητής.
2. Να ελέγχει τις πινακίδες αλλαγών (στις περιπτώσεις που χρησιμοποιούνται) πριν από τον αγώνα και ανάμεσα στα σετς. Ή να ελέγχει τη σωστή λειτουργία των tablets των ομάδων.
3. Να ελέγχει τη λειτουργία των κόρνων πριν και ανάμεσα στα σετς, εφόσον παρουσιαστεί πρόβλημα.
4. Να βοηθά τον 2^ο διαιτητή να διατηρεί την ελεύθερη ζώνη απαλλαγμένη από εμπόδια.
5. Να ελέγχει τους αναπληρωματικούς παίκτες στην περιοχή προθέρμανσης και στον πάγκο.
6. Να δίνει στον 2^ο διαιτητή τις μπάλες του αγώνα, αμέσως μετά την παρουσίαση των αρχικών παιχτών.

7. Να δίνει στον 2^ο διαιτητή μια μπάλα αγώνα όταν αυτός ολοκληρώσει τον έλεγχο των θέσεων των παιχτών.
8. Να βοηθά τον 2^ο διαιτητή να καθοδηγεί το έργο των καθαριστών και του σημειωτή.

Ο Challenge διαιτητής και η Νέα Τεχνολογία

Οι τεχνολογικές καινοτομίες παρουσιάζονται με μεγάλη ταχύτητα σε σχέση με το μοντέρνο μας άθλημα. Σε πολλές διοργανώσεις της FIVB η χρήση του Tablet είναι υποχρεωτική, όπως είναι και η χρήση του ηλεκτρονικού φύλλου αγώνα και των ακουστικών / μικροφώνων για ασύρματη επικοινωνία. Ο μοντέρνος Διαιτητής πετοσφαίρισης θα πρέπει να γνωρίζει πώς να τα χρησιμοποιεί. Οι λεπτομέρειες σχετικά με τη χρήση τους, και πιο συγκεκριμένα πώς σχετίζονται με τη διαδικασία Challenge / διαδικασία αλλαγής βρίσκονται στα εγχειρίδια των συγκεκριμένων διοργανώσεων.

Οι πιο κάτω συγκεκριμένες συστάσεις θα πρέπει να εφαρμόζονται από τον Challenge διαιτητή κατά τη διάρκεια της διαδικασίας Challenge:

1. Όλοι οι Διεθνείς διαιτητές της FIVB που ορίζονται σε διοργανώσεις της FIVB θα πρέπει να διαβάσουν προσεκτικά τους κανονισμούς του Challenge που έχουν εγκριθεί για τις συγκεκριμένες διοργανώσεις και να συμμορφώνονται αυστηρά με αυτούς.
2. Ο Challenge διαιτητής θα πρέπει να φορά την επίσημη στολή του Διεθνή Διαιτητή της FIVB όταν εκτελεί τα καθήκοντά του.
3. Κατά τη διάρκεια της ΑΣΥΡΜΑΤΗΣ επικοινωνίας ανάμεσα στους διαιτητές είναι επιβεβλημένο να χρησιμοποιούμε απλές προτάσεις με τη σωστή ορολογία της πετοσφαίρισης στα Αγγλικά για να υποδείξουμε τη φύση του αιτούμενου Challenge. Π.χ. «επαφή με το φιλέ», «επαφή με την αντένα», «σφάλμα στο πάτημα στο σέρβις», «σφάλμα στο πάτημα της γραμμής επίθεσης», «επαφή στο μπλοκ», «διείσδυση πέραν από την κεντρική γραμμή» κτλ. Εισηγούμαστε τη συγκεκριμένη σειρά ερωτήσεων προς τον Challenge διαιτητή για να αρχίσει τη διαδικασία Challenge: **Ποιος – Τι – Πότε**. Για παράδειγμα: **«Challenge από την ομάδα της Ιταλίας – επαφή στο φιλέ – στο μέσο της φάσης»**.
4. Εάν στη βάση των διαθέσιμων στιγμιότυπων είναι αδύνατη η εξαγωγή συμπερασμάτων, ο challenge διαιτητής θα πρέπει να ενημερώσει τον 1^ο διαιτητή για την αδυναμία από τεχνικής πλευράς να αποφασίσει για το συγκεκριμένο challenge και, συνεπώς, θα ισχύσει η αρχική απόφαση του 1^{ου} διαιτητή (να θυμάστε ότι το να μην σφυρίζετε αποτελεί επίσης μια απόφαση).
5. Εάν κάποιος διαιτητής σφύριξε ένα σφάλμα το οποίο στη συνέχεια έτυχε αιτήματος Challenge και αποδείχτηκε ότι ήταν λανθασμένη **ΑΠΟΦΑΣΗ**, τότε θα δίνεται επανάληψη λόγω του λάθους του διαιτητή. Για παράδειγμα: ο 1^{ος} διαιτητής σφύριξε για «4 κτυπήματα» ή για «διπλό κτύπημα» όταν κάποιος παίχτης κάρφωσε την μπάλα στο πάνω μέρος του φιλέ και η μπάλα αναπήδησε πίσω και η επιτιθεμένη ομάδα την ακούμπησε ξανά. Ο 1^{ος} διαιτητής δεν αντιλήφθηκε κάποια επαφή στο μπλοκ, αλλά στη συνέχεια μετά από challenge για «επαφή στο μπλοκ» φάνηκε ξεκάθαρα ότι υπήρξε επαφή στο μπλοκ. Τότε ο 1^{ος} διαιτητής θα πρέπει να σφυρίξει για επανάληψη της φάσης.
Σημείωση: Αυτή η περίπτωση είναι διαφορετική από όταν σφυρίζουμε για ένα σφάλμα προτού η μπάλα ακουμπήσει το δάπεδο, και αποδειχθεί ότι το σφύριγμα μας ήταν λανθασμένο – βλ. πιο κάτω παράγραφος 11.
6. Ο Challenge διαιτητής δεν θα πρέπει να επηρεάζεται από τις συμβουλές του Challenge operator εκτός σχετικά με τις κάμερες και με την καλύτερη θέση για την

- αξιολόγηση ή για τους χρονικούς περιορισμούς. Σε καμία περίπτωση το συμπέρασμα του Challenge διαιτητή δεν θα πρέπει να γίνεται στη βάση «εικασίας» ή «υπόθεσης» ή «πρόβλεψης». Μόνο όταν ο Challenge διαιτητής είναι απολύτως σίγουρος, με βάση την οπτική εικόνα, σε ό,τι αφορά στην κατάσταση που έχει ενώπιόν του, τότε θα πρέπει να ανακοινώνει την απόφασή του. Εφόσον υπάρχει κάποια αμφιβολία, θα ισχύει η ήδη ληφθείσα απόφαση του διαιτητή.
7. Σύμφωνα με τους ισχύοντες κανονισμούς για το Challenge, challenges για αγωνιστικές ενέργειες μπορούν να ζητηθούν ανά πάσα στιγμή κατά τη διάρκεια της φάσης. Ο Challenge διαιτητής θα πρέπει να δώσει ξεκάθαρες οδηγίες στον τεχνικό χειριστή της διαδικασίας Challenge για το πώς θα απομονώσει τη συγκεκριμένη στιγμή. Εάν κατά τη διαδικασία ανασκόπησης της φάσης γίνει αντιληπτό κάποιο άλλο σφάλμα, ακόμη και αν δεν περιλαμβάνεται στη λίστα των σφαλμάτων που μπορούν να γίνουν challenge (που έλαβε χώρα πριν από το στιγμιότυπο που έγινε Challenged), τότε αυτό το πρώτο σφάλμα πρέπει να ανακοινωθεί από τον Challenge διαιτητή ότι κρίνει τον πόντο.
 8. Ο Challenge διαιτητής συμβουλεύει τον 1^ο διαιτητή σε σχέση με τη φύση του σφάλματος. Παρόλ' αυτά, είναι ο 1^{ος} διαιτητής που θα πρέπει να πάρει την τελική απόφαση με βάση τα στοιχεία που έχει στη διάθεσή του. Δεν θα συμβουλευάμε, παρόλ' αυτά, τον 1^ο διαιτητή να αλλάξει την αξιολόγηση του Challenge διαιτητή σε σχέση με σφάλματα στο πάτημα της τελικής γραμμής κατά τη διάρκεια της εκτέλεσης του σέρβις, ούτε και στο πάτημα της επιθετικής γραμμής από παίχτη της πίσω ζώνης στην περίπτωση επιθετικού κτυπήματος, εκτός και αν είναι απόλυτα σίγουρος ότι ο διαιτητής challenge έκανε λάθος.
 9. Όταν ένα σφάλμα γίνεται challenged από τον προπονητή, αλλά για ένα περιστατικό που συνέβη ελάχιστα μετά που η μπάλα τέθηκε εκτός παιδιάς, αμφότεροι οι διαιτητές θα πρέπει να ενημερώνονται για αυτή τη λεπτομέρεια και το αντίστοιχο στιγμιότυπο να εμφανίζεται στην οθόνη.
Σε κάποιες περιπτώσεις, μπορεί να υπάρχει μικρή χρονική διαφορά ανάμεσα στο σφάλμα για το οποίο οι ομάδες κάνουν αίτημα για challenge, και τη στιγμή που η μπάλα τέθηκε εκτός παιδιάς (η μπάλα ακούμπησε το δάπεδο ή ακούμπησε ένα εξωτερικό αντικείμενο). Συνεπώς, είναι ισχυρή παρότρυνση όπως οι διαιτητές (ο challenge διαιτητής) να δείξει τόσο το video footage του σφάλματος για το οποίο γίνεται το αίτημα όσο και τη στιγμή που η μπάλα τέθηκε εκτός παιδιάς μέσω του split screen και να εξηγήσει το σφάλμα σε όλους τους συμμετέχοντες με αντικειμενικότητα.
 10. Η τρέχουσα έκδοση 2025 των κανονισμών Challenge αναφέρει ότι: όπου υπάρχει αμφιβολία, κατά τη διάρκεια της εξέτασης ενός αιτήματος challenge, η ομάδα του Video Challenge θα πρέπει να χρησιμοποιήσει όλες τις διαθέσιμες εικόνες από την τηλεόραση, μεριμνώντας με αυτό τον τρόπο ότι οι αποφάσεις θα είναι δίκαιες. Ο 1^{ος} διαιτητής θα πρέπει να διευθύνει την όλη διαδικασία του challenge και, όπου παρατηρήσει πιθανά λάθη, π.χ. επιλογή λανθασμένων εικόνων ή εσφαλμένη ερμηνεία, ο 1^{ος} διαιτητής θα πρέπει να επιμένει σε περαιτέρω διερεύνηση της φάσης από διαφορετικές οπτικές γωνίες ή από διαφορετικές πηγές. Η απόρριψη της άποψης του Challenge διαιτητή θα πρέπει να είναι η τελευταία μας επιλογή, αλλά βρίσκεται στα δικαιώματα του 1^{ου} διαιτητή.
 11. Είναι σημαντικό όπως οι διαιτητές χρησιμοποιούν την κοινή λογική για να παίρνουν την τελική τους απόφαση. Π.χ. η ομάδα Α πραγματοποιεί μπλοκ αλλά ακριβώς προτού η μπάλα ακουμπήσει το δάπεδο, με την ομάδα Β να μην έχει καμία πιθανότητα να επαναφέρει την μπάλα, ο 2^{ος} διαιτητής σφυρίζει επαφή στο φιλέ από τον μπλοκέρ της ομάδας Α. Το στιγμιότυπο από το challenge δείχνει ότι

δεν υπήρξε επαφή στο φιλέ. Η κοινή λογική θα πρέπει να υπερισχύσει και να μην δοθεί επανάληψη της φάσης – η ομάδα Α δίκαια κερδίζει τον πόντο – Κανονισμοί Challenge 12(γ).

Κανονισμός 25 – Ο σημειωτής

1. Το έργο του σημειωτή είναι πολύ σημαντικό, ειδικότερα κατά τη διάρκεια διεθνών αγώνων, όπου τα μέλη της ομάδας των διαιτητών και των 2 αγωνιζόμενων ομάδων είναι από διαφορετικές χώρες. Όλοι οι διεθνείς διαιτητές της FIVB **πρέπει να γνωρίζουν πώς συμπληρώνεται το φύλλο αγώνα (χάρτινο και ηλεκτρονικό)** και, αν παραστεί ανάγκη, να είναι ικανοί να αναλάβουν τα καθήκοντα του σημειωτή.
2. Ο σημειωτής:
 - 2.1 Θα πρέπει να ελέγχει – αφού παραλάβει τα φύλλα αρχικής παράταξης και πριν την έναρξη κάθε σετ – ότι οι αριθμοί που αναγράφονται στα φύλλα αρχικής παράταξης βρίσκονται στη λίστα της ομάδας για το φύλλο αγώνα (εάν όχι, θα πρέπει να το αναφέρει στον 2^ο διαιτητή).
 - 2.2 Αναφέρει στον 2^ο διαιτητή το 2^ο ΤΟ και την 5^η και 6^η αλλαγή κάθε ομάδας (ο οποίος με τη σειρά του ενημερώνει τον 1^ο διαιτητή και τον προπονητή). Αυτό ισχύει ακόμη και στις περιπτώσεις που χρησιμοποιούνται tablets στους πάγκους των ομάδων και στους στυλοβάτες.
 - 2.3 Κατά τη διαδικασία αλλαγής, εκτός και αν ο σημειωτής υποδείξει ότι η αλλαγή δεν επιτρέπεται, εγκρίνει τη διαδικασία αλλαγής των παιχτών.
 - 2.4 Όταν η διαδικασία της καταγραφής της αλλαγής ολοκληρωθεί, ο σημειωτής κάνει τη χειροσήμανση «OK» ή αναφέρει στο μικρόφωνό του «scorer ready». Στη συνέχεια ο σημειωτής θα πρέπει να συγκεντρωθεί για να ελέγξει κατά πόσον ο παίχτης που εκτελεί το σέρβις είναι ο σωστός σύμφωνα με τη σειρά περιστροφής της ομάδας του.
 - 2.5 Ο σημειωτής θα πρέπει να βλέπει τον αναπληρωματικό παίχτη στη ζώνη αλλαγών και να συγκρίνει τον αριθμό στη φανέλα και τον αριθμό της πινακίδας αλλαγής που κρατά (εάν χρησιμοποιούνται πινακίδες αλλαγών) με τη λίστα των «αρχικών παιχτών» και των «αναπληρωματικών» στο φύλλο αγώνα. Εάν διαπιστώσει ότι η αλλαγή είναι αντικανονική, θα πρέπει αμέσως να πατήσει την κόρνα, να σηκώσει ένα χέρι και κουνώντας το να πει: «το αίτημα για αλλαγή είναι αντικανονικό». Σε αυτή την περίπτωση ο 2^{ος} διαιτητής θα πρέπει να πάει στο τραπέζι του σημειωτή και να ελέγξει, με βάση το φύλλο αγώνα, την εγκυρότητα του αιτήματος. Εάν επιβεβαιωθεί η απόφαση του σημειωτή, το αίτημα θα πρέπει να απορριφθεί από τον 2^ο διαιτητή. Ο 1^{ος} διαιτητής θα πρέπει να τιμωρήσει την ομάδα σφυρίζοντας και δείχνοντας «καθυστέρηση». Ο σημειωτής θα πρέπει να σημειώσει στο τμήμα των κυρώσεων του φύλλου αγώνα την ανάλογη κύρωση. Ακολούθως ο 2^{ος} διαιτητής θα πρέπει να ελέγξει το έργο του σημειωτή.
 - 2.6 Στην περίπτωση που μια ομάδα πραγματοποιήσει αίτημα για περισσότερες από μια αλλαγές, η διαδικασία αλλαγών θα πρέπει να γίνει μία προς μία, ούτως ώστε ο σημειωτής να έχει τον χρόνο να καταγράψει κάθε αλλαγή διαδοχικά. Ο σημειωτής θα πρέπει να ακολουθεί την ίδια διαδικασία για κάθε αλλαγή.
 - 2.7 Εάν η αλλαγή είναι έγκυρη, ο σημειωτής καταγράφει την αλλαγή στο φύλλο αγώνα και κάνει τη χειροσήμανση υψώνοντας τα 2 χέρια. **Να θυμάστε ότι αυτό ισχύει για όλες τις αλλαγές.**
 - 2.8 Στις περιπτώσεις που χρησιμοποιείται Tablet στη διαδικασία αλλαγών, με επιπλέον τεχνολογικό εξοπλισμό, δεν χρησιμοποιούνται οι πινακίδες αλλαγών.

Σε αυτή την περίπτωση ο σημειωτής θα πρέπει να παρακολουθεί την οθόνη του ηλεκτρονικού φύλλου αγώνα και να βεβαιώνεται ότι οι πληροφορίες που λαμβάνει αντικατοπτρίζουν αυτό που συμβαίνει στην πραγματικότητα στην πλάγια γραμμή. Αυτό σημαίνει ότι οι διαδικασίες που ακολουθούν οι διαιτητές παραμένουν οι ίδιες, ασχέτως από τη χρησιμοποίηση της τεχνολογίας. Στην περίπτωση όπου υπάρχει ασυμφωνία ανάμεσα στον παίκτη που εισέρχεται στη ζώνη αλλαγών και στον αριθμό που στάλθηκε μέσω του tablet, ο σημειωτής θα πρέπει να θεωρήσει ότι ο σωστός αριθμός είναι του παίκτη που μπήκε στη ζώνη αλλαγών, να κάνει τη διόρθωση ηλεκτρονικά και να αποδεχτεί χειροκίνητα την αλλαγή. Σε αυτές τις περιπτώσεις ενθαρρύνεται η λεκτική επικοινωνία ανάμεσα στον σημειωτή και τον διαιτητή, όπως και στην περίπτωση που η αλλαγή θα πρέπει να καταγραφεί χειροκίνητα λόγω αργής μετάδοσης των δεδομένων. Καθώς η διαδικασία αλλαγής μπορεί να συμπίπτει με μια αντικατάσταση Λίμπερο, σε αυτή την περίπτωση θα πρέπει να είμαστε ιδιαίτερα προσεκτικοί. Στο τέλος όλων των αλλαγών ο σημειωτής θα πρέπει πάντοτε να κάνει τη χειροσήμανση με τα 2 χέρια υψωμένα πριν από την επανέναρξη του αγώνα. Εάν χρησιμοποιείται η ασύρματη επικοινωνία, ο σημειωτής απλά ενημερώνει τους διαιτητές μέσω του ασύρματου συστήματος λέγοντας «OK, Scorer ready» και ο 2^{ος} διαιτητής μπορεί απλά να πει «OK» στον 1^ο διαιτητή. Εάν το σύστημα ασύρματης επικοινωνίας δεν λειτουργεί κανονικά ή λόγω αυξημένου θορύβου δεν ακούγεται καθαρά, ο σημειωτής είναι υποχρεωμένος να κάνει τη χειροσήμανση OK με τα 2 χέρια.

- 2.9 Θα πρέπει να καταγράφει κυρώσεις στο φύλλο αγώνα μόνο μετά από εντολή του 2^{ου} διαιτητή. Στην περίπτωση διαμαρτυρίας που υποδείχθηκε σύμφωνα με τους κανονισμούς, με την έγκριση του 1^{ου} διαιτητή, την καταγράφει ή επιτρέπει στον αρχηγό της ομάδας να την καταγράψει στο φύλλο αγώνα.
- 2.10 Θα πρέπει να καταγράφει μια παρατήρηση στην περίπτωση που κάποιος παίκτης τραυματιστεί και αποχωρήσει από τον αγώνα, είτε με κανονική αλλαγή είτε με κατ' εξάιρεση αλλαγή. Στην παρατήρηση θα πρέπει να αναφέρονται ο αριθμός του τραυματισμένου παίκτη, το σετ κατά το οποίο συνέβη ο τραυματισμός και το σκορ την ώρα του τραυματισμού.

Κανονισμός 26 – Ο βοηθός σημειωτής

1. Ο βοηθός σημειωτής κάθεται κοντά στον σημειωτή. Στην περίπτωση που ο σημειωτής δεν μπορεί να συνεχίσει να εκτελεί τα καθήκοντά του, τον αντικαθιστά.
2. Τα καθήκοντά του είναι:
 - 2.1 Να συμπληρώνει το φύλλο ελέγχου του Λίμπερο (R-6) στην περίπτωση που δεν χρησιμοποιείται το ηλεκτρονικό φύλλο αγώνα και να ελέγχει κατά πόσον οι αντικαταστάσεις του Λίμπερο κατά τη διάρκεια του αγώνα είναι έγκυρες.
 - 2.2 Σε περιπτώσεις που δεν χρησιμοποιείται το Litescore, να χειρίζεται τον χειροκίνητο πίνακα που βρίσκεται στο τραπέζι του σημειωτή.
 - 2.3 Να ελέγχει ότι ο ηλεκτρονικός πίνακας δείχνει το σωστό αποτέλεσμα και, αν όχι, να το διορθώνει.
 - 2.4 Κατά τη διάρκεια των ΤΟ να ενημερώνει τον 2^ο διαιτητή για τη θέση των Λίμπερο, χρησιμοποιώντας τη χειροσήμανση «μέσα» και «έξω», αλλά μόνο με ένα χέρι για κάθε ομάδα.
 - 2.5 Να προωθεί γραπτώς στον Technical Delegate του αγώνα αμέσως μετά το τέλος κάθε σετ τις πληροφορίες σχετικά με τη διάρκεια του κάθε σετ, όπως και την ώρα έναρξης και λήξης του αγώνα.

- 2.6 Όταν κριθεί αναγκαίο, βοηθά τον σημειωτή πατώντας την κόρνα για να αναγνωρίσει και να ανακοινώσει αιτήματα αλλαγών.
- 2.7 Να βοηθά λεκτικά τον σημειωτή δίνοντάς του πληροφορίες κατά τη διάρκεια της διαδικασίας αλλαγής.
28. Να χειρίζεται το ρολόι του σέρβις όπου αυτό χρησιμοποιείται.

Κανονισμός 27 – Οι επόπτες γραμμών (μόνο όταν δεν χρησιμοποιείται το VCS)

1. Το έργο των εποπτών γραμμών είναι πολύ σημαντικό, ιδιαίτερα σε υψηλού επιπέδου διεθνείς αγώνες. Όλοι οι διαιτητές θα πρέπει να γνωρίζουν τα καθήκοντα των εποπτών γραμμών, στην περίπτωση που οριστούν σαν επόπτες γραμμών σε διεθνείς αγώνες.
 - 1.1 Πρέπει να είναι παρόντες στον αγωνιστικό χώρο φορώντας τη στολή τους 60 λεπτά πριν από την έναρξη του αγώνα.
 - 1.2 Πρέπει να υποδεικνύουν
 - την μπάλα «μέσα» ή «έξω» κοντά στη γραμμή για την οποία είναι υπεύθυνοι
 - τα σφάλματα στο σέρβις όπως αυτά περιγράφονται στον Κανονισμό 12.4.3.
 - 1.3 Όταν η μπάλα ακουμπήσει την αντένα, περάσει από πάνω της ή περάσει έξω από την αντένα μέσα στο αντίπαλο γήπεδο, ο επόπτης γραμμών **που έχει πρόσωπο στην κατεύθυνση της μπάλας** θα πρέπει να υποδείξει το σφάλμα.
 - 1.4 Η υπόδειξή του θα πρέπει να είναι καθαρή, για να εξασφαλίζει πέραν κάθε αμφιβολίας ότι τον έχει δει ο 1^{ος} διαιτητής.
2. Οι επόπτες γραμμών θα πρέπει να χαλαρώνουν ανάμεσα στις φάσεις.
3. Οι επόπτες γραμμών θα πρέπει να εγκαταλείπουν τις θέσεις τους κατά τη διάρκεια των ΤΟ και να πηγαίνουν στις αντίστοιχες γωνίες του αγωνιστικού χώρου, πίσω από τις διαφημιστικές πινακίδες. Στις περιπτώσεις που αυτό δεν είναι δυνατόν, στα διαστήματα ανάμεσα στα σετς, θα πρέπει να στέκονται ανά δύο κοντά στην Περιοχή Ελέγχου της Διοργάνωσης από τη μεριά που βρίσκονται οι πάγκοι των ομάδων.

Κανονισμός 28 – Επίσημες χειροσημάνσεις

1. Οι διαιτητές θα πρέπει να χρησιμοποιούν μόνο τις επίσημες χειροσημάνσεις. Η χρήση οποιωνδήποτε άλλων χειροσημάνσεων θα πρέπει να αποφεύγεται, αλλά, σε κάθε περίπτωση, μπορούν να χρησιμοποιούνται μόνο όταν είναι απολύτως απαραίτητο για να γίνουν κατανοητές από τα μέλη των ομάδων.

Πιο κάτω μπορείτε να δείτε με περισσότερη λεπτομέρεια τη σειρά των χειροσημάνσεων που πρέπει ή δεν πρέπει να χρησιμοποιούνται κατά τη διάρκεια ενός αγώνα.
2. **Απόφαση του 1^{ου} Διαιτητή.** Ο 1^{ος} Διαιτητής θα υποδείξει το τέλος της φάσης (ή το σφάλμα) σφυρίζοντας, υποδεικνύοντας την ομάδα που θα σερβίρει στη συνέχεια, τη φύση του σφάλματος και ακολούθως τον παίκτη που υπέπεσε στο σφάλμα (εάν είναι απαραίτητο). Ο 2^{ος} Διαιτητής δεν λαμβάνει μέρος σε αυτή την αλληλουχία των χειροσημάνσεων. Απλά θα πρέπει να περπατήσει προς την πλευρά της ομάδας η οποία στη συνέχεια θα έχει υποδοχή. Είναι απαραίτητη η επαφή με τα μάτια με τον 1^ο Διαιτητή. Αναμένεται επίσης η βοήθεια προς τον 1^ο Διαιτητή με το τέλος της φάσης στις περιπτώσεις της «επαφής της μπάλας από μπλοκέρ» που δεν είναι ξεκάθαρη ή των «4 κτυπημάτων» όταν δεν υπάρχει η δυνατότητα της ασύρματης επικοινωνίας. Αυτές οι ενέργειες μπορούν να γίνουν προτού ο 2^{ος} Διαιτητής κινηθεί, ούτως ώστε ο 1^{ος} Διαιτητής να έχει πλήρη γνώση των γεγονότων.

3. **Απόφαση του 2^{ου} Διαιτητή** (π.χ. επαφή παίχτη με το φιλέ, αντικανονικό μπλοκ από παίχτη της πίσω ζώνης, κτλ). Η διαδοχή των ενεργειών από τον 2^ο Διαιτητή: σφυρίζει, υποδεικνύει τη φύση του σφάλματος, υποδεικνύει (εάν είναι απαραίτητο) τον παίχτη που υπέπεσε στο σφάλμα, κάνει μια παύση και ακολουθεί τη χειροσήμανση του 1^{ου} Διαιτητή σε σχέση με το ποια ομάδα θα σερβίρει στη συνέχεια.
4. **Αίτημα για τάιμ-άουτ.** Αυτό συνήθως γίνεται από τον 2^ο Διαιτητή (μπορεί όμως να το υποδείξει και ο 1^{ος} Διαιτητής στην περίπτωση που ο 2^{ος} Διαιτητής δεν ακούσει / δει το αίτημα του προπονητή). Ο 1^{ος} Διαιτητής δεν χρειάζεται να το επαναλάβει αυτό.
5. **Επανάληψη της φάσης / διπλό σφάλμα.** Αν και οι δύο Διαιτητές μπορούν να σφυρίξουν και να υποδείξουν με χειροσήμανση την επανάληψη φάσης (π.χ. μπάλα κυλάει στο γήπεδο, τραυματισμός παίχτη κατά τη διάρκεια της φάσης κτλ), κανονικά είναι καθήκον του 1^{ου} Διαιτητή να υποδείξει ποια ομάδα έχει σειρά να σερβίρει. Ο 2^{ος} Διαιτητής θα πρέπει μόνο να αντιγράψει τη χειροσήμανση του 1^{ου} Διαιτητή σε σχέση με το ποια ομάδα έχει σειρά να σερβίρει εάν ο ίδιος σφύριξε για να διακοπεί η φάση.
6. **Αμφότεροι οι Διαιτητές σφυρίζουν ταυτόχρονα για να σταματήσει η φάση αλλά για διαφορετικούς λόγους.** Σε αυτή την περίπτωση ο κάθε διαιτητής θα υποδείξει τη φύση του σφάλματος – αλλά επειδή ο 1^{ος} Διαιτητής θα πρέπει να αποφασίσει ποια ενέργεια θα ακολουθήσει, ΜΟΝΟ Ο 1^{ος} ΔΙΑΙΤΗΤΗΣ θα υποδείξει το «διπλό σφάλμα» και ακολούθως την ομάδα που θα σερβίρει.
7. **Παίχτης εκτελεί το σέρβις νωρίς** (πριν από το σφύριγμα για εξουσιοδότηση του σέρβις). Αυτό είναι αποκλειστικά στα καθήκοντα του 1^{ου} Διαιτητή να υποδείξει επανάληψη και την ομάδα που έχει σειρά να σερβίρει.
8. **Τέλος του σετ.** Αυτό γίνεται από τον 1^ο Διαιτητή. Ο 2^{ος} Διαιτητής μπορεί, στην περίπτωση που ο 1^{ος} Διαιτητής δεν πρόσεξε το σκορ, ευγενικά να το υπενθυμίσει στον 1^ο Διαιτητή, χρησιμοποιώντας την αντίστοιχη χειροσήμανση. Αυτή η υπόδειξη όμως πρέπει να παραμείνει αποκλειστική ευθύνη του 1^{ου} Διαιτητή.
9. Όταν ο 2^{ος} διαιτητής σφυρίζει ένα σφάλμα, θα πρέπει να είναι προσεκτικός ούτως ώστε να δείξει τη χειροσήμανση στην πλευρά όπου διαπράχθηκε το σφάλμα. Για παράδειγμα, εάν κάποιος παίχτης της ομάδας που βρίσκεται στα δεξιά του ακουμπήσει το φιλέ, και ο 2^{ος} διαιτητής σφυρίζει αυτό το σφάλμα, η χειροσήμανση δεν θα πρέπει να γίνεται διαμέσου του φιλέ, από την πλευρά της άλλης ομάδας. Ο 2^{ος} διαιτητής θα πρέπει να μετακινηθεί ούτως ώστε η χειροσήμανση να γίνεται από την πλευρά της ομάδας που υπέπεσε στο σφάλμα. Η χειροσήμανση δεν θα πρέπει να γίνεται ενόσω ο 2^{ος} διαιτητής περπατά – θα πρέπει να σταματήσει και να κάνει τη χειροσήμανση με πρόσωπο προς το γήπεδο.
10. Οι διαιτητές θα πρέπει να σφυρίζουν γρήγορα και με σιγουριά για να υποδείξουν τα σφάλματα, λαμβάνοντας υπόψιν τα ακόλουθα 2 σημεία:
 - 10.1 Ο διαιτητής δεν θα πρέπει να σφυρίζει ένα σφάλμα κατόπιν παρότρυνσης του κοινού ή των παιχτών.
 - 10.2 Έχοντας πλήρη επίγνωση κάποιου λάθους, ο διαιτητής οφείλει να το διορθώσει (είτε είναι δικό του το λάθος είτε κάποιου άλλου μέλους της ομάδας των διαιτητών), με την προϋπόθεση ότι θα το κάνει αμέσως.
11. Οι διαιτητές και οι επόπτες γραμμών θα πρέπει να είναι προσεκτικοί σε ό,τι αφορά στη σωστή εφαρμογή και χρήση της χειροσήμανσης/υπόδειξης με τη σημαία του «έξω»:

- 11.1 Για όλες τις μπαλιές που καταλήγουν «κατ' ευθείαν έξω» μετά από επίθεση ή από μπλοκ του αντίπαλου θα πρέπει να χρησιμοποιείται η χειροσήμανση/υπόδειξη με τη σημαία «μπάλα έξω».
- 11.2 Όταν η μπάλα μετά από επιθετικό κτύπημα διασχίσει το κατακόρυφο επίπεδο του φιλέ και ακουμπήσει το δάπεδο έξω από το γήπεδο, αλλά κάποιος μπλοκέρ ή άλλος παίχτης της αμυνόμενης ομάδας την ακουμπήσει, τα μέλη του σώματος των διαιτητών θα πρέπει να δείξουν τη χειροσήμανση/υπόδειξη με τη σημαία «άγγιγμα μπάλας».
- 11.3 Όταν η μπάλα, μετά που μια ομάδα εκτέλεσε 1, 2 ή 3 κτυπήματα, καταλήξει έξω (π.χ. ακουμπήσει το δάπεδο έξω από το γήπεδο, την οροφή του γηπέδου ή κάποιο άτομο που δεν αγωνίζεται, τις διαφημιστικές πινακίδες κτλ) στη δική της πλευρά, η σωστή χειροσήμανση/υπόδειξη με τη σημαία είναι «άγγιγμα μπάλας».
- 11.4 Όταν, μετά από επιθετικό κτύπημα, η μπάλα κτυπηθεί στο πάνω μέρος του φιλέ και μετά καταλήξει «έξω» από την πλευρά της επιτιθέμενης ομάδας, χωρίς να ακουμπήσει το μπλοκ των αντιπάλων, η σωστή χειροσήμανση είναι «έξω». Αμέσως μετά όμως θα πρέπει να υποδείξουμε τον παίχτη που πραγματοποίησε την επίθεση (ούτως ώστε όλοι να αντιληφθούν ότι οι μπλοκέρ δεν ακούμπησαν την μπάλα). Εάν, στην ίδια περίπτωση, η μπάλα ακουμπήσει στο μπλοκ και μετά καταλήξει έξω από την πλευρά των επιτιθέμενων, η χειροσήμανση είναι «μπάλα έξω» και ο 1^{ος} διαιτητής θα πρέπει να υποδείξει τον/τους μπλοκέρ.
- 11.5 Εάν η μπάλα μετά από καρφί βγει έξω από την πλευρά των αντίπαλων επειδή κτύπησε ή ακούμπησε τον προπονητή μέσα στην ελεύθερη ζώνη ή κάποιο άλλο άτομο εκτός αγώνα, η χειροσήμανση / υπόδειξη με τη σημαία είναι «έξω».
12. Όταν επιθετικό κτύπημα ολοκληρωθεί ψηλότερα από το φιλέ μετά από πάσα με δάκτυλα του Λίμπερο που βρίσκεται στη δική του ζώνη επίθεσης, ο διαιτητής θα πρέπει να χρησιμοποιήσει τη χειροσήμανση #21 (σφάλμα στο επιθετικό κτύπημα) και να υποδείξει τον Λίμπερο.
13. Οι υποδείξεις των εποπτών γραμμών είναι επίσης πολύ σημαντικές από την πλευρά των συμμετεχόντων και του κοινού. Ο 1^{ος} διαιτητής θα πρέπει να ελέγχει τις υποδείξεις των εποπτών γραμμών, και, αν αυτές δεν εκτελούνται σωστά, να τις διορθώνει.
14. Εάν η μπάλα δεν περάσει το κατακόρυφο επίπεδο του φιλέ μετά το 3^ο κτύπημα της ομάδας, τότε:
- 14.1 Εάν είτε ο παίχτης που έπαιξε τελευταίος την μπάλα την ακουμπήσει ξανά, ή κάποιος άλλος συμπαίχτης του ακουμπήσει την μπάλα, η σωστή χειροσήμανση είναι «4 κτυπήματα».

ΠΡΟΓΡΑΜΜΑ ΕΡΓΑΣΙΩΝ

- **Αφιξη πριν από τη διοργάνωση**
Οι διαιτητές πρέπει να φτάσουν στη διοργανώτρια πόλη όπως υποδεικνύεται στον ορισμό τους. Θα πρέπει να πάρουν μαζί τους τις επίσημες στολές τους.
- **Εργαστήρια**
Θεωρητικά και πρακτικά Εργαστήρια για Διαιτητές θα πραγματοποιούνται πριν από την έναρξη της διοργάνωσης με τη συμμετοχή διαιτητών, σημειωτών, εποπτών γραμμών, καθαριστών, επαναφορέων μπάλας και εκφωνητών.
- **Σχόλια περί διαιτησίας**
Μια σύντομη ενημέρωση θα λαμβάνει χώρα μετά τον αγώνα στο δωμάτιο των διαιτητών, όπου θα δίνεται ανατροφοδότηση στους διαιτητές σχετικά με την απόδοσή τους στους προηγούμενους αγώνες και θα γίνεται ανάλυση των αγώνων. Όπου είναι εφικτό, οι διαιτητές θα πρέπει να κάνουν αυτό-αξιολόγηση σε σχέση με το τι έκαναν καλά και πού θα μπορούσαν να βελτιωθούν.
Εάν εγερθεί κάποιο σημαντικό ζήτημα, την επόμενη μέρα μπορεί να πραγματοποιηθεί συνάντηση με τα μέλη της Υποεπιτροπής Διαιτησίας και όλους τους διαιτητές της διοργάνωσης.
- **Πληροφορίες για τους ορισμούς**
Υπό κανονικές συνθήκες, οι ορισμοί θα ανακοινώνονται στον 1^ο, 2^ο, challenge διαιτητή και εφεδρικό διαιτητή:
 - τη νύχτα πριν από τον αγώνα.
- **Συμπεριφορά**
Οι διαιτητές που είναι υπεύθυνοι για τη διαχείριση των αγώνων θα πρέπει να έχουν υποδειγματική συμπεριφορά κατά τη διάρκεια της διοργάνωσης, από τη στιγμή της άφιξης μέχρι και την αναχώρησή τους από την/τις πόλη/εις που φιλοξενεί/ούν τη διοργάνωση.
Θα πρέπει να τηρούν αυστηρά το πρόγραμμα όλων των δραστηριοτήτων, όπως το ορίζει η Υποεπιτροπή Διαιτησίας και να διατηρούν την καλή εικόνα των διαιτητών εντός και εκτός των αθλητικών εγκαταστάσεων.
Η Υποεπιτροπή Διαιτησίας ή ο Referee Coach έχουν τη δυνατότητα να απαλλάξουν από τα καθήκοντά του, ακόμη και να αποκλείσουν, αναλόγως του παραπτώματος, οποιοδήποτε μέλος της ομάδας των διαιτητών, του οποίου η συμπεριφορά δεν είναι του απαιτούμενου επιπέδου.

Επιτροπή Κανονισμών και Διαιτησίας της FIVB