

- **Взлёт** — короткий быстрый пас нападающему в 3-ю зону, который в момент касания мяча связующим уже находится в воздухе с рукой, готовой для нанесения удара.
- **Второй темп** — вариант атаки, при котором связующий подключает диагональных нападающих.
- **Диг** (от английского [en:dig](#)) — защитный удар, выполняемый в падении, поднимающий мяч вверх ударом тыльной стороной ладони.
- **Добить до пола** — основная цель игры в волейбол.
- **Доигровка** — продолжение атаки, когда принимающая команда не смогла организовать съём. Продолжительная доигровка характерна для женского волейбола.
- **Дриблинг** — характерное постукивание мяча об пол перед выполнением подачи.
- **Загнать под кожу** — при атакующем ударе нападающего загнать мяч между сеткой и руками блокирующих.
- **Зачехлить** — закрыть атаку соперника блоком.
- **Зона конфликта** — зона ровно посередине между принимающими игроками. Подача в зону конфликта сильно затрудняет приём.
- **Котёл** — зона в середине площадки за 3-х метровой линией. Самое частое направление скидок при нападении.
- **Морита** — атакующий удар, выполненный на ложном замахе, когда нападающий имитирует разбег на взлёт, выдерживает паузу и бьёт уже по опускающемуся блоку соперника. Эта красивая и сложная комбинация, названная по фамилии японского волейболиста [Дзюнго Мориты](#), чемпиона Олимпийских игр 1972 года, в настоящее время крайне редко применяется в профессиональном волейболе.
- **Надеть на уши** — игровая ситуация, когда отразившийся от блока мяч ударяется обратно в атакующего. Неприятный для игрока исход атаки.
- **Организованный блок** — правильно построенный сомкнутый групповой блок, закрывающий наиболее вероятное направление удара и создающий максимальные проблемы атакующему.
- **Отведённый пас** — Атакующему удобнее всего атаковать мячом, доведённым прямо на линию сетки, что увеличивает сектор удара. Если же пас для атакующего удара неудачно отведён далеко от сетки, то это затрудняет успешный удар.
- **Отыгаться от блока** — несильным ударом об край блока отправить мяч в аут или оставить в игре для более успешной доигровки.
- **Пайп** — вариант атаки, когда связующий подключает к атаке игрока из 6-й зоны. При этом атакующий игрок бьёт, отталкиваясь из-за 3-х метровой линии.
- **Первый темп** — вариант атаки, при котором связующий передаёт мяч коротким пасом игроку из третьей зоны.

- **Переходящий мяч** — мяч, перелетающий на сторону противника невысоко над сеткой, позволяющий легко выиграть очко атакой с первого же удара. Обычно возникает при плохом приёме подачи.
- **Планер** (или **Флот** (от английского [en:float](#))) — планирующая подача, при которой мяч летит по неустойчивой траектории, меняя направление полета.
- **Позитивный приём** — хороший приём подачи, который позволяет связующему выбрать любую задуманную им передачу и комфортно её сыграть.
- **Сняться** — выиграть очко в результате своей атаки после подачи соперника.
- **Схема 4-2, 5-1, 6-2** — различные тактические схемы игры. Схема 4-2 — четыре нападающих и два связующих в противоположных зонах, передачу отдает тот из них, кто находится на передней линии. Схема 5-1 — пять нападающих и один связующий, выходящий на передачу с передней и с задней линии. Схема 6-2 — четыре нападающих и два связующих, передачу отдает тот из них, кто выходит с задней линии, в то время как связующий на передней линии играет в атаке.
- **Съём** — а) мощный удар по мячу в верхней точке его траектории, б) выигрыш мяча на подаче противника.
- **Эйс** (от английского [en:Ace](#)) — очко, выигранное непосредственно с подачи, когда мяч доведён до пола или произошло только одно касание и мяч ушёл в аут.