



OFICJALNE PRZEPISY GRY W SIATKÓWKĘ PLAŻOWĄ 2017-2020

ZATWIERDZONE PRZEZ 35 KONGRES FIVB W ROKU 2016
PRZEPISY BĘDĄ STOSOWANE PODCZAS WSZYSTKICH ZAWODÓW
OD 1 STYCZNIA 2017

SPIS TREŚCI

CZĘŚĆ 1: FILOZOFIA PRZEPISÓW I SĘDZIOWANIA.....	8
CZĘŚĆ 2, SEKCJA 1: GRA.....	11
ROZDZIAŁ 1: WARUNKI GRY I WYPOSAŻENIE	12
1 POLE GRY.....	12
1.1 WYMIARY	12
1.2 POWIERZCHNIA POLA GRY.....	12
1.3 LINIE BOISKA	13
1.4 STREFY I POLA	13
1.5 WARUNKI POGODOWE.....	13
1.6 OŚWIETLENIE.....	13
2 SIATKA I SŁUPKI	13
2.1 WYSOKOŚĆ SIATKI.....	13
2.2 STRUKTURA	14
2.3 TAŚMY BOCZNE.....	14
2.4 ANTENKI	14
2.5 SŁUPKI	14
2.6 WYPOSAŻENIE DODATKOWE	15
3 PIŁKI.....	15
3.1 CHARAKTERYSTYKA	15
3.2 PODOBIENSTWO PIŁEK	15
3.3 GRA TRZEMA PIŁKAMI.....	15
ROZDZIAŁ 2: UCZESTNICZY ZAWODÓW	16
4 ZESPOŁY.....	16
4.1 SKŁAD ZESPOŁU.....	16
4.2 ROZMIESZCZENIE ZESPOŁU	16
4.3 WYPOSAŻENIE	16
4.4 ZMIANA WYPOSAŻENIA	16
4.5 NIEDOZWOLONE WYPOSAŻENIE – STRÓJ SPORTOWY I PRZEDMIOTY	17
5 OSOBY PROWADZĄCE ZESPÓŁ	17
5.1 KAPITAN ZESPOŁU	17
ROZDZIAŁ 3: FORMAT GRY	18
6 ZDOBYCIE PUNKTU, WYGRANIE SETA I MECZU	18
6.1 ZDOBYCIE PUNKTU.....	18
6.2 WYGRANIE SETA.....	19
6.3 WYGRANIE MECZU	19

6.4	WALKOWER ORAZ ZESPÓŁ ZDEKOMPLETOWANY	19
7	STRUKTURA GRY.....	19
7.1	LOSOWANIE	19
7.2	OFICJALNA ROZGRZEWKA.....	20
7.3	USTAWIENIE POCZĄTKOWE ZESPOŁU	20
7.4	USTAWIENIE ZESPOŁU	20
7.5	BŁĄD USTAWIENIA.....	20
7.6	KOLEJNOŚĆ ZAGRYWKI	20
7.7	BŁĄD KOLEJNOŚCI ZAGRYWKI.....	20
ROZDZIAŁ 4: SYTUACJE W GRZE		21
8	SYTUACJE W GRZE.....	21
8.1	PIŁKA „W GRZE”	21
8.2	PIŁKA „POZA GRĄ”	21
8.3	PIŁKA „W BOISKU”	21
8.4	PIŁKA „AUTOWA”	21
9	GRA PIŁKĄ.....	21
9.1	ODBICIE PIŁKI PRZEZ ZESPÓŁ.....	21
9.2	CHARAKTERYSTYKA ODBICIA PIŁKI.....	22
9.3	BŁĘDY W GRZE PIŁKĄ	23
10	PIŁKA PRZY SIATCE	23
10.1	PRZEJŚCIE PIŁKI NAD SIATKĄ.....	23
10.2	PIŁKA DOTYKAJĄCA SIATKI	23
10.3	PIŁKA W SIATCE.....	24
11	ZAWODNIK PRZY SIATCE	24
11.1	SIĘGANIE NAD SIATKĄ NA STRONĘ PRZECIWNIKA.....	24
11.2	WEJŚCIE W PRZESTRZEŃ, NA BOISKO I/LUB WOLNĄ STREFĘ PRZECIWNIKA.....	24
11.3	KONTAKT Z SIATKĄ.....	24
11.4	BŁĘDY ZAWODNIKA PRZY SIATCE.....	24
12	ZAGRYWKA.....	25
12.1	PIERWSZA ZAGRYWKA W SECIE	25
12.2	KOLEJNOŚĆ ZAGRYWEK.....	25
12.3	ZEZWOLENIE NA WYKONANIE ZAGRYWKI.....	25
12.4	WYKONANIE ZAGRYWKI.....	25
12.5	ZASŁONA	26
12.6	BŁĘDY PODCZAS WYKONYWANIA ZGRYWKI.....	26
13	ATAK.....	26

13.1	CHARAKTERYSTYKA ATAKU	26
13.2	BŁĘDY ATAKU	27
14	BLOK	27
14.1	BLOKOWANIE	27
14.2	DOTKNIĘCIE PIŁKI W BLOKU	27
14.3	BLOK W PRZESTRZENI PRZECIWNIA	27
14.4	BLOK I KOLEJNE ODBICIA ZESPOŁU	28
14.5	BLOKOWANIE ZAGRYWKI	28
14.6	BŁĘDY BLOKU	28
ROZDZIAŁ 5: PRZERWY I OPÓŹNIENIA		29
15	PRZERWY	29
15.1	LICZBA REGULAMINOWYCH PRZERW W GRZE	29
15.2	SEKWENCJA REGULAMINOWYCH PRZERW W GRZE	29
15.3	PROŚBA O REGULAMINOWE PRZERWY W GRZE	29
15.4	PRZERWY NA ODPOCZYNEK I PRZERWY TECHNICZNE	29
15.5	PROŚBY NIEUZASADNIONE	29
16	OPÓŹNIANIE GRY	30
16.1	RODZAJE OPÓŹNIEŃ GRY	30
16.2	SANKCJE ZA OPÓŹNIANIE GRY	30
17	WYJĄTKOWE PRZERWY W GRZE	30
17.1	KONTUZJA / CHOROBA	30
17.2	ZEWNĘTRZNE ZDARZENIE WPŁYWAJĄCE NA GRĘ	31
17.3	PRZEDŁUŻAJĄCE SIĘ PRZERWY W GRZE	31
18	PRZERWY I ZMIANA STRON BOISKA	31
18.1	PRZERWY	31
18.2	ZMIANA STRON BOISKA	31
ROZDZIAŁ 6: ZACHOWANIE UCZESTNIKÓW ZAWODÓW		32
19	WYMAGANIA DOTYCZĄCE ZACHOWANIA	32
19.1	ZACHOWANIE SPORTOWE	32
19.2	FAIR PLAY	32
20	NIEWŁAŚCIWE ZACHOWANIE I SANKCJE	32
20.1	DROBNE WYKROCZENIA	32
20.2	NIEWŁAŚCIWE ZACHOWANIE PODLEGAJĄCE SANKCJOM	32
20.3	SKALA SANKCJI	33
20.4	NIEWŁAŚCIWE ZACHOWANIE PRZED I POMIĘDZY SETAMI	33
20.5	PODSUMOWANIE NIEWŁAŚCIWEGO ZACHOWANIA I UŻYCIE KARTEK	33

CZĘŚĆ 2, SEKCJA 2: SĘDZIOWIE, ICH OBOWIĄZKI ORAZ OFICJALNA SYGNALIZACJA..... 34**ROZDZIAŁ 7: SĘDZIOWIE35**

21	KOMISJA SĘDZIOWSKA I PROCEDURY	35
21.1	SKŁAD KOMISJI SĘDZIOWSKIEJ	35
21.2	PROCEDURY	35
22	SĘDZIA PIERWSZY	36
22.1	MIEJSCE	36
22.2	UPRAWNIENIA	36
22.3	ZAKRES OBOWIĄZKÓW	36
23	SĘDZIA DRUGI	37
23.1	MIEJSCE SĘDZIEGO	37
23.2	UPRAWNIENIA	37
23.3	ZAKRES OBOWIĄZKÓW	38
24	SEKRETARZ	39
24.1	MIEJSCE SĘDZIEGO	39
24.2	ZAKRES OBOWIĄZKÓW	39
25	ASYSTENT SEKRETARZA	40
25.1	MIEJSCE SĘDZIEGO	40
25.2	ZAKRES OBOWIĄZKÓW	40
26	SĘDZIOWIE LINIOWI	40
26.1	MIEJSCE SĘDZIÓW	40
26.2	ZAKRES OBOWIĄZKÓW	41
27	OFICJALNA SYGNALIZACJA	41
27.1	SYGNALIZACJA SĘDZIÓW	41
27.2	SYGNALIZACJA SĘDZIÓW LINIOWYCH	41

CZĘŚĆ 2, SEKCJA 3: DIAGRAMY 42

D1:	POLE GRY	43
D2:	BOISKO DO GRY	44
D3:	STRUKTURA SIATKI	45
D4a:	PIŁKA PRZECHODZĄCA PIONOWĄ PŁASZCZYZNĘ SIATKI W STRONĘ BOISKA PRZECIWNIKA	46
D4b:	PIŁKA PRZECHODZĄCA PIONOWĄ PŁASZCZYZNĘ SIATKI W STRONĘ WOLNEJ STREFY PRZECIWNIKA	47
D5:	ZASŁONA	48
D6:	BŁOK SPEŁNIONY	48
D7:	DZIAŁANIA PREWENCYJNE I SANKCJE	49
D7a:	SANKCJE ZA NIEWŁAŚCIWE ZACHOWANIE	49

D7b:	SANKCJE ZA OPÓŹNIANIE GRY	49
D8:	LOKALIZACJA SĘDZIÓW ORAZ OBSŁUGI BOISKA	50
D9:	OFICJALNA SYGNALIZACJA SĘDZIÓW	51
D10:	OFICJALNA SYGNALIZACJA SĘDZIÓW LINIOWYCH	58





CHARAKTERYSTYKA GRY

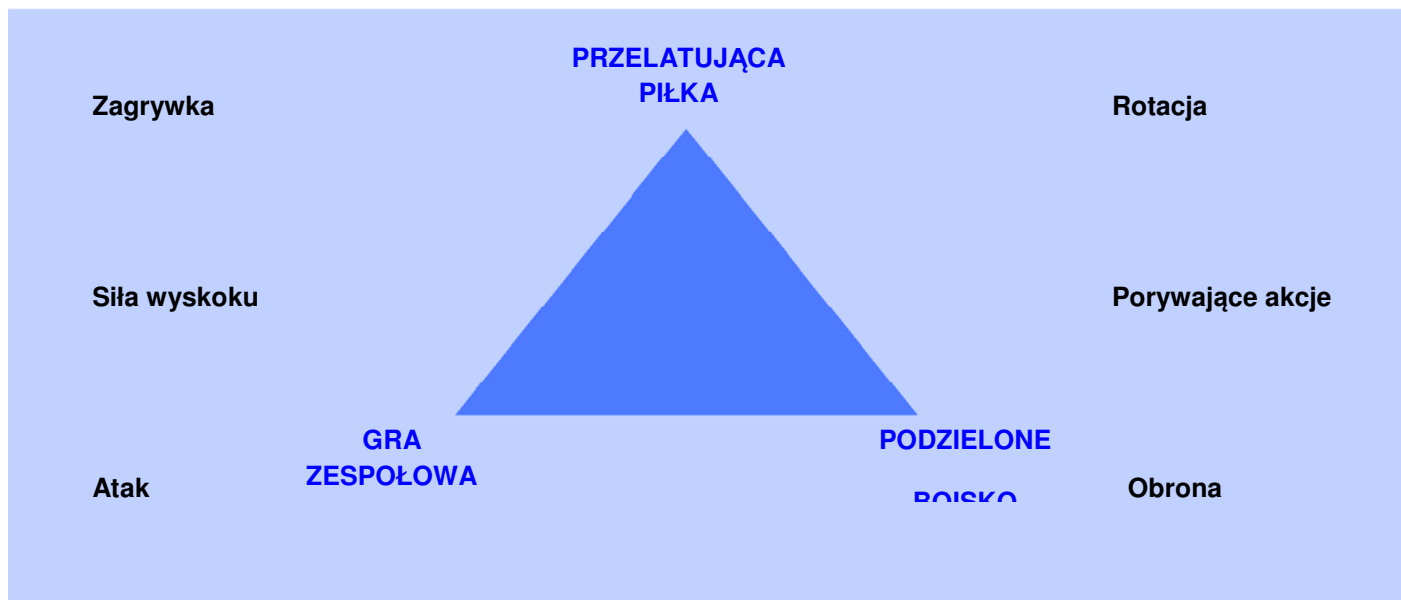
Siatkówka Plażowa jest grą, w której uczestniczą dwa zespoły składające się z dwóch zawodników, na piaszczystym boisku przedzielonym siatką. Zespół ma prawo do trzech odbić piłki w celu przebicia piłki na boisko przeciwnika (włączając w to odbicie piłki w bloku).

W Siatkówce Plażowej zespół zdobywa punkt po każdej wygranej akcji (System Punkt Za Akcję). Jeżeli zespół odbierający zagrywkę wygra akcję, zdobywa punkt oraz prawo do wykonania zagrywki. W takiej sytuacji następuje zmiana zawodnika zagrywającego

CZĘŚĆ 1
**FILOZOFIA PRZEPISÓW
I SĘDZIOWANIA**

WPROWADZENIE

Siatkówka Plażowa jest jednym z najbardziej popularnych, rekreacyjnych sportów na świecie o wysokim stopniu współzawodnictwa. Jest szybka, ekscytująca, a akcje podczas meczów emocjonujące i pasjonujące. Siatkówka plażowa skupia w sobie kilka istotnych współgrających ze sobą elementów, których interakcje czynią ją unikatem wśród gier zespołowych.



W ostatnich latach FIVB poczyniło wiele kroków w celu adaptacji gry dla nowoczesnego odbiorcy.

Ten tekst został napisany dla szerokiej grupy zainteresowanej siatkówką – zawodników, trenerów, sędziów, publiczności, komentatorów w celu:

- lepszego zrozumienia zasad, umożliwienia podniesienia poziomu gry – trenerzy mogą stworzyć strukturę drużyny i taktyki, a zawodnicy efektywniej podnosić swoje umiejętności;
- lepszego zrozumienia przez oficjeli zależności między regułami co pozwala im na podejmowanie lepszych decyzji.

To wprowadzenie na początku skupia się na siatkówce plażowej jako rywalizacji aby następnie ukazać główne cechy niezbędne do dobrego sędziowania.

SIATKÓWKA PLAŻOWA JEST RYWALIZACJĄ

Zawody mają wiele ukrytych, mocnych punktów. Ukazują najlepsze zdolności, ducha, kreatywność i estetykę. Przepisy są tak skonstruowane, aby uwydatnić wszystkie mocne strony. Poza kilkoma wyjątkami siatkówka plażowa pozwala wszystkim zawodnikom na wykazanie się zarówno przy siatce (atak), jak również w polu (obrona lub zagrywka). Wcześni przedstawiciele gry na piaskach Kalifornii byłoby nadal w stanie ją rozpoznać ponieważ siatkówka plażowa pozostała przez lata wierna pewnym wyróżniającym się i kluczowym elementom. Kilka z nich widocznych jest również w innych dyscyplinach, w których używa się siatki/piłki/rakiety:

- zagrywka
- rotacja (zmiana zagrywającego)

CZĘŚĆ 1: FILOZOFIA PRZEPISÓW I SĘDZIOWANIA

- atak
- obrona

Siatkówka Plażowa jest jednak unikalna wśród tych gier, ponieważ kładzie nacisk na stały ruch piłki – piłka w ruchu – pozwalając każdej z drużyn na odbicie piłki przed przebicciem jej na stronę przeciwników.

Modyfikacja przepisu dotyczącego zagrywki zmieni zwykłą zagrywkę w ofensywną broń.

Koncepcja rotacji została wprowadzona aby pozwolić zawodnikom na udoskonalenie ich wszechstronności.

Zawodnicy używają tej struktury (ram) w celu sprawdzenia technik, taktyk oraz siły. Struktura ta pozwala zawodnikom na swobodne wyrażanie emocji w celu wprowadzenia w zachwyt widzów i publiczności.

Wizerunek Siatkówki Plażowej jest coraz lepszy.

SĘDZIOWIE A STRUKTURA GRY

Dobrego sędziego charakteryzuje uczciwość i konsekwencja:

- jest **uczciwy** w stosunku do wszystkich uczestników,
- jest **postrzegany** jako uczciwy przez publiczność.

To wymaga dużego zaufania – sędzia musi zostać obdarzony zaufaniem ze strony zawodników, a jest to możliwe poprzez:

- bycie **trafnym** w swych **osądach i decyzjach**,
- **zrozumienie dlaczego dany przepis został napisany**,
- bycie **skutecznym organizatorem**,
- pozwolenie na płynną grę i **doprowadzenie** jej do końca,
- bycie **pedagogiem, wychowawcą**, który karze za niesportowe zachowanie i upomina za nieuprzejme zachowanie,
- **promowanie sportu** – **pozwała to, aby spektakularne** elementy gry były uwydatnione, a zawodnicy robili to co potrafią najlepiej – **bawili** publiczność.

W końcu możemy powiedzieć, iż dobry sędzia będzie używał przepisów w taki sposób, aby uatrakcyjniły one zawody dla wszystkich uczestników.

Wszyscy, którzy czytali wcześniej przepisy, które podążają za dzisiejszą dyscypliną powinni zastanowić się dlaczego tych kilka paragrafów zostało napisane i jaka jest ich pozycja w dzisiejszym sporcie.

Get involved !

Keep the ball flying !

CZĘŚĆ 2
SEKCJA 1: **GRA**

ROZDZIAŁ 1: WARUNKI GRY I WYPOSAŻENIE

Patrz Przepis

1 POLE GRY

Pole gry składa się z boiska do gry i wolnej strefy. Pole gry powinno być prostokątne i symetryczne.

1.1, D1

1.1 WYMIARY

1.1.1 Boisko do gry jest prostokątem o wymiarach 16 x 8 m, otoczonym wolną strefą o szerokości przynajmniej 3 m z każdej strony.

D2

Wolna przestrzeń jest przestrzenią nad polem gry wolną od jakichkolwiek przeszkód (zadaszenia, obiektów) do wysokości minimum 7 m od podłoża.

1.1.2 **Podczas światowych i oficjalnych zawodów FIVB wolna strefa musi mieć wymiary co najmniej 5 m i nie więcej niż 6 m licząc od linii końcowych i bocznych, z przestrzenią wolną od jakichkolwiek konstrukcji (zadaszenia) do wysokości przynajmniej 12,5 m od podłoża.**

1.2 POWIERZCHNIA POLA GRY

1.2.1 Pole gry musi być umieszczone na możliwie jak najbardziej równym, płaskim oraz jednolitym terenie piaszczystym, wolnym od kamieni, muszelek i innych przedmiotów mogących spowodować skaleczenie lub kontuzję zawodników.

1.2.2 **Podczas światowych i oficjalnych zawodów FIVB warstwa sypkiego, nieubitego piasku musi mieć co najmniej 40 cm głębokości.**

1.2.3 Powierzchnia pola gry nie może stwarzać żadnego niebezpieczeństwa spowodowania kontuzji zawodników.

1.2.4 **Podczas światowych i oficjalnych zawodów FIVB piasek powinien być przesiany do odpowiedniej wielkości. Piasek nie może być gruboziarnisty oraz nie może zawierać kamieni i innych niebezpiecznych cząsteczek. Piasek nie może być również zbyt drobny i mialki, aby nie przyklejał się do skóry zawodników. Piasek nie może się kurzyć.**

1.2.5 **Podczas światowych i oficjalnych zawodów FIVB, w przypadku deszczu zalecane jest przykrywanie boiska głównego brezentową plandeką.**

1.3 LINIE BOISKA

D2

1.3.1 Wszystkie linie mają szerokość 5 cm. Linie muszą być koloru zdecydowanie kontrastującego z kolorem piasku.

1.3.2 Linie ograniczające boisko

Dwie linie boczne i dwie linie końcowe wyznaczają boisko do gry. Nie ma linii środkowej. Wszystkie linie końcowe i boczne wykreślone są wewnątrz boiska do gry.

Linie boiska powinny być wykonane z taśmy o dużej trwałości, zaś wszystkie elementy mocujące powinny być wykonane z miękkiego i elastycznego materiału.

1.4 STREFY I POLA

Wyróżnia się jedynie, boisko do gry, strefę zagrywki oraz wolną strefę otaczającą boisko do gry.

1.4.1 Strefa zagrywki o szerokości 8 m znajduje się za każdą linią końcową boiska. Głębokość strefy zagrywki ograniczona jest szerokością wolnej strefy.

1.5 WARUNKI POGODOWE

Warunki pogodowe nie mogą stwarzać zagrożenia odniesienia kontuzji przez zawodników.

1.6 OŚWIETLENIE

Podczas światowych i oficjalnych zawodów FIVB rozgrywanych po zmroku natężenie oświetlenia pola gry, zmierzone na wysokości 1 m od powierzchni boiska, musi wynosić od 1000 do 1500 luxów.

2 SIATKA I SŁUPKI

D3

2.1 WYSOKOŚĆ SIATKI

2.1.1 Siatka zawieszona jest nad osią centralną boiska. Górna krawędź siatki jest umieszczona na wysokości 2,43 m dla mężczyzn i 2,24m dla kobiet.

W rozgrywkach młodszych zawodników wysokość siatki może być obniżona:

Grupy wiekowe	Dziewczęta	Chłopcy
16 lat i młodszy	2,24 m	2,24 m
14 lat i młodszy	2,12 m	2,12 m
12 lat i młodszy	2,00 m	2,00 m

2.1.2 Wysokość siatki mierzona jest na środku boiska do gry, przy użyciu prętu pomiarowego.

2.2 STRUKTURA

Siatka o długości 8,5 m i szerokości 1 m (+/-3 cm) po naciągnięciu zawieszona jest nad osią środkową boiska do gry.

Siatka posiada kwadratowe oczka o boku cm. Na całej długości siatki, zarówno górna, jak i dolna krawędź siatki obszyta jest z dwóch stron taśmą o szerokości 7-10 cm. Zaleca się aby poziome taśmy były ciemnoniebieskie lub w jasnym kolorze. Na każdym końcu górnej taśmy znajdują się otwór, przez które przewleka się linkę mocującą górną taśmę do słupków, w celu naciągnięcia górnej taśmy.

Wewnątrz górnej taśmy znajduje się elastyczna linka, zaś wewnątrz dolnej taśmy zwykła linka, służące do przymocowania siatki do słupków, tak aby zarówno górna, jak i dolna część siatki były naciągnięte. Dozwolone jest umieszczanie reklam na poziomych taśmach siatki.

Podczas światowych i oficjalnych zawodów FIVB, może być używana siatka o długości 8 m, o mniejszych oczkach oraz dozwolone jest umieszczenie reklam między końcami siatki a słupkami, pod warunkiem, że nie będzie ograniczona widoczność dla zawodników i sędziów. Reklamy na ww. elementach wyposażenia muszą być zgodne z odpowiednimi przepisami FIVB.

D3

2.3 TAŚMY BOCZNE

Dwie kolorowe taśmy o szerokości 5 cm (o takiej samej szerokości, co linie boiska) i długości 1 m przymocowane są pionowo do siatki i umieszczone dokładnie nad liniami bocznymi. Taśmy boczne są traktowane jako część siatki.

Dozwolone jest umieszczanie reklam na taśmach bocznych.

14.1.1, D3

2.4 ANTENKI

Antenką nazywamy elastyczny pręt o długości 1,8 m i średnicy 10 mm. Antenka wykonana jest z włókna szklanego lub materiału o podobnych właściwościach.

Dwie antenki, po jednej z każdej strony, przymocowane są do zewnętrznych krawędzi taśm bocznych, po przeciwnych stronach siatki.

Górna część antenki, wystająca ponad siatkę, o długości 80 cm, pomalowana jest w 10-cio cm pasy. Pasy powinny być w kolorach kontrastujących ze sobą. Zaleca się kolory: biały i czerwony.

Antenki są traktowane jako część siatki i ograniczają po bokach przestrzeń przejścia.

2.5 SŁUPKI

2.5.1 Słupki muszą być umieszczone w odległości 0,70-1,00 m od linii bocznej. Wysokość słupków wynosi 2,55 m, z możliwością dodatkowej regulacji.

Podczas światowych i oficjalnych zawodów FIVB, słupki muszą być umieszczone w odległości 1 m od linii bocznej

D2, D3

- 2.5.2 Słupki, na których zawieszona jest siatka powinny być zaokrąglone i gładkie. Wszystkie elementy niebezpieczne oraz utrudniające przejście koło słupka powinny być usunięte. Słupki powinny być zabezpieczone osłonami.

2.6 WYPOSAŻENIE DODATKOWE

Wypożyczenie dodatkowe określone jest w odrębnych przepisach FIVB.

3 PIŁKI

3.1 CHARAKTERYSTYKA

Piłka musi mieć kształt kulisty. Powinna być wykonana z materiału elastycznego (skóra syntetyczna skóra lub podobny materiał), odpornego na wilgoć i niepochlaniającego wody tzn. powinna być przystosowana do gry na świeżym powietrzu podczas deszczu. Wewnątrz piłki powinien znajdować się balon wykonany z gumy lub podobnego materiału. Proces zaaprobowania materiału typu syntetyczna skóra regulują odpowiednie przepisy FIVB.

Kolor: Jasny jednolity lub kombinacja kolorów

Obwód piłki: 66-68 cm

Masa (ciężar) piłki: 260-280 g

Ciśnienie wewnątrz piłki: (0,175-0,225 kg/cm² (171-221 mbar lub hPa)

3.2 PODOBIENSTWO PIŁEK

Wszystkie piłki używane w meczu muszą charakteryzować się takimi samymi parametrami odnośnie koloru, obwodu, wagi, ciśnienia, modelu piłki itp.

Oficjalne zawody międzynarodowe muszą być rozgrywane piłkami posiadającymi homologację FIVB.

3.3 GRA TRZEMA PIŁKAMI

Podczas światowych i oficjalnych zawodów FIVB mecze powinny być rozgrywane z użyciem trzech piłek. W takim przypadku sześciu podawaczy piłek powinno znajdować się w wolnej strefie otaczającej boisko, po jednym w każdym rogu wolnej strefy oraz po jednym za każdym z sędziów.

3.2

3.2, 26.2.7

D8

ROZDZIAŁ 2: UCZESTNICY ZAWODÓW

Patrz Przepis

4 ZESPOŁY

4.1 SKŁAD ZESPOŁU

- 4.1.1 Zespół składa się wyłącznie z dwóch zawodników.
- 4.1.2 Tylko dwóch zawodników zapisanych w protokole zawodów może uczestniczyć w meczu.
- 4.1.3 Jeden z zawodników jest kapitanem i powinien zostać oznaczony w protokole.
- 4.1.4 **Podczas światowych i oficjalnych zawodów FIVB, w czasie meczu, niedozwolone jest korzystanie przez zawodników z zewnętrznej pomocy lub prowadzenie zespołu przez trenera. (Wyjątki są opisane w odpowiednich przepisach dotyczących zawodów młodzieżowych oraz 1 i 2 fazy Continental Cup).**

4.2 ROZMIESZCZENIE ZESPOŁU

Strefy odpoczynku drużyn (włączając w to po 2 krzeselka na strefę) muszą zostać wyznaczone w odległości 5m od linii bocznej i nie bliżej niż 3 m od stolika sekretarza.

4.3 WYPOSAŻENIE

Strój sportowy zawodników składa się z krótkich spodenek lub kostiumu kąpielowego. Opcjonalnie zawodnicy mogą nosić koszulki lub koszulki bez rękawków chyba, że wygląd stroju sportowego jest zdefiniowany w regulaminie zawodów. Zawodnicy mogą nosić nakrycia głowy.

4.1.1

- 4.3.1 **Podczas światowych i oficjalnych zawodów FIVB zawodnicy tego samego zespołu muszą występować w strojach tego samego koloru i kroju, określonych w regulaminie turnieju. Strój zawodników musi być czysty.**
- 4.3.2 Zawodnicy muszą grać boso chyba, że sędzia 1 wyrazi zgodę na grę w obuwiu.
- 4.3.3 Koszulki zawodników (lub spodenki, jeżeli zawodnicy mogą występować bez koszulek) muszą być oznaczone numerami 1 i 2.
 - 4.3.3.1 Numer musi być umieszczony na piersiach (lub z przodu spodenek).
 - 4.3.3.2 Kolor numeru musi wyraźnie odróżniać się od koloru koszulki. Wysokość numeru wynosi, co najmniej 10 cm, zaś taśma tworząca numer powinna mieć, co najmniej 1,5 cm szerokości.

4.4 ZMIANA WYPOSAŻENIA

Jeżeli obydwa zespoły przybędą na mecz w koszulkach tego samego koloru, losowanie decyduje o tym, który z zespołów musi zmienić koszulki.

Sędzia pierwszy może zezwolić jednemu lub kilku zawodnikom:

- 4.4.1 na grę w skarpetkach lub/i w butach,
- 4.4.2 na zmianę mokrej koszulki między setami, pod warunkiem, że nowa koszulka spełnia

4.3.3

CZĘŚĆ 2 SEKCJA 1: GRA

wszystkie wymagania regulaminowe oraz przepisy FIVB.

- 4.4.3 Na prośbę zawodnika sędzią pierwszy może wyrazić zgodę na grę w podkoszulku i spodniach treningowych.

4.5 NIEDOZWOLONE WYPOSAŻENIE

- 4.5.1 Zabronione jest noszenie (używanie) przedmiotów, które mogą spowodować kontuzję zawodnika oraz przedmiotów które dają nienaturalną przewagę nad przeciwnikiem.

- 4.5.2 Zawodnicy mogą na własne ryzyko grać w okularach lub szklach kontaktowych.

- 4.5.3 Zawodnicy mogą nosić ochraniacze dla osłony i zabezpieczenia przed kontuzją.

Podczas światowych i oficjalnych zawodów FIVB, zarówno ochraniacze, jak i widoczne części stroju noszonego pod oficjalnym strojem sportowym, muszą być w tym samym kolorze, co część oficjalnego strój sportowego.

5 OSOBY PROWADZĄCE ZESPÓŁ

Kapitan zespołu jest odpowiedzialny za zachowanie i dyscyplinę zespołu.

5.1 KAPITAN ZESPOŁU

- 5.1.1 Przed meczem, kapitan zespołu:

- a) Podpisuje protokół zawodów.
- b) Reprezentuje swój zespół w losowaniu.

- 5.1.2 Podczas meczu kiedy piłka jest „poza grą” jedynie kapitan ma prawo rozmawiać z sędziami w następujących trzech przypadkach:

- 5.1.2.1 prosić o wyjaśnienie zastosowanego przepisu lub interpretację Przepisów Gry. Jeżeli wyjaśnienie nie satysfakcjonuje kapitana, kapitan musi natychmiast poinformować sędziego pierwszego o chęci zgłoszenia Protestu.

- 5.1.2.2 w celu uzyskania zgody na:

- a) zmianę stroju lub wyposażenia,
- b) sprawdzenia numeru zawodnika zagrywającego,
- c) sprawdzenia siatki, piłki, podłoża gry itp.,
- d) poprawienia linii boiska.

- 5.1.2.3 zgłosić prośbę o przyznanie przerwy na odpoczynek.

Uwaga: zawodnicy muszą uzyskać zgodę sędziego na opuszczenie pola gry.

- 5.1.3 PO ZAKOŃCZENIU MECZU

- 5.1.3.1 Obydwaj zawodnicy dziękują sędziom i przeciwnikom. Kapitan podpisuje protokół w celu potwierdzenia wyniku;

- 5.1.3.2 Jeżeli wcześniej kapitan zgłosił sędziemu pierwszemu chęć przeprowadzenia

8.2

15.2.1, 15.4.1

5.1.2.1

CZĘŚĆ 2 SEKCJA 1: GRA

Procedury Rozpatrzenia Protestu a sprawa nie została wyjaśniona w czasie zaistnienia zajścia, przysługuje mu prawo do potwierdzenia tego faktu w formie pisemnej, poprzez wpisanie uwag do protokołu z meczu po zakończeniu meczu.



ROZDZIAŁ 3: FORMAT GRY

Patrz Przepis

6 ZDOBYCIE PUNKTU, WYGRANIE SETA I MECZU

6.1 ZDOBYCIE PUNKTU

6.1.1 Punkt

Zespół zdobywa punkt:

6.1.1.1 po skutecznym umieszczeniu piłki w boisku po stronie przeciwnika;

6.1.1.2 jeśli jednocześnie popełnione są dwa błędy lub więcej przez przeciwne zespoły, odgwizdywany jest BŁĄD OBUSTRONNY i wymiana jest powtarzana

6.1.1.3 kiedy na zespół przeciwny zostanie nałożona kara.

6.1.2 Błąd

Zespół popełnia błąd, wykonując akcję niezgodną z przepisami (lub naruszając je w inny sposób). Sędziowie oceniają błędy i określają ich konsekwencje zgodnie z *Przepisami Gry*:

6.1.2.1 jeśli kolejno popełnione są dwa błędy lub więcej, tylko pierwszy z nich jest brany pod uwagę;

6.1.2.2 jeśli równocześnie popełnione są dwa błędy lub więcej przez przeciwne zespoły, odgwizdywany jest BŁĄD OBUSTRONNY i wymiana jest powtarzana.

6.1.3 Wymiana i wymiana zakończona

Wymiana jest ciągiem zagrań od momentu uderzenia piłki przez zagrywającego , do momentu kiedy piłka jest poza grą. Wymiana zakończona to ciąg zagrań, który kończy się przyznaniem punktu. To uwzględnia:

- przyznanie punktu z powodu nałożenia kary
- utratę zagrywki po zagrywce wykonanej po przekroczeniu czasu na zagrywkę

D9 (14)

CZĘŚĆ 2 SEKCJA 1: GRA

Wymiana uznaje się za zakończoną jeśli punkt został przyznany z tytułu kary oraz błędu wykonania zagrywki wynikającego z przekroczenia limitu czasu na jej wykonanie.

6.1.3.1 Jeśli zespół zagrywający wygrywa wymianę – zdobywa punkt i zagrywa dalej.

6.1.3.2 Jeżeli zespół przyjmujący zagrywkę wygrywa wymianę – zdobywa punkt i wykonuje następną zagrywkę.

6.2 WYGRANIE SETA

Seta (z wyjątkiem decydującego 3-go seta) wygrywa zespół, który jako pierwszy zdobędzie 21 punktów, uzyskując przynajmniej dwa punkty przewagi. W przypadku remisu 20: 20, gra jest kontynuowana do momentu, kiedy jeden z zespołów uzyska 2 punkty przewagi (22-20, 23-21 itd.).

D9 (9)

6.3 WYGRANIE MECZU

6.3.1 Mecz wygrywa zespół, która wygra dwa sety.

D9 (9)

6.3.2 W przypadku remisu 1:1 w setach, rozgrywany jest decydujący (3-ci) set do momentu uzyskania przez jeden zespół 15 punktów, z różnicą przynajmniej 2 punktów.

6.4 WALKOWER ORAZ ZESPÓŁ ZDEKOMPLETOWANY

6.4.1 Jeżeli zespół, pomimo wezwania przez sędziego, odmówi gry, przegrywa mecz walkowerem. Mecz kończy się wynikiem 0-2 oraz 0-21, 0-21 w setach.

6.4.2 Zespół, który bez uzasadnionych powodów nie stawi się na boisku w wyznaczonym terminie, przegrywa mecz walkowerem.

6.4.1

6.4.3 Zespół ZDEKOMPLETOWANY w secie czy w meczu przegrywa odpowiednio seta lub mecz. Zespołowi przeciwnemu przyznaje się punkty lub punkty i sety, potrzebne do wygrania seta lub meczu. Zespół zdekompletowany zachowuje zdobyte punkty i wygrane sety.

6.2, 6.3, 7.3.1

Podczas światowych i oficjalnych zawodów FIVB, jeżeli zastosowana jest forma rozgrywek grupowych, powyższy przepis 6.4 może ulec zmianie zgodnie z zapisami w Specyficznym Regulaminie Rozgrywek (ang. Specific Competition Regulation) wydanym przez FIVB, ustanawiający warunki traktowania drużyn w przypadku walkowera i zespołu zdekompletowanego.

7 STRUKTURA GRY

7.1 LOSOWANIE

Przed oficjalną rozgrzewką, sędzia pierwszy przeprowadza losowanie w celu ustalenia kolejności zagrywki oraz stron boiska podczas pierwszego seta.

7.1.1 Losowanie odbywa się w obecności obu kapitanów.

7.1.2 Zwycięzca losowania wybiera:

ALBO

CZĘŚĆ 2 SEKCJA 1: GRA

7.1.2.1 prawo do wykonania lub odbioru zagrywki,
LUB

7.1.2.2 stronę boiska do gry.

Przegrywający losowanie wybiera jedną z pozostałych możliwości.

7.1.2.3 Przed drugim setem kapitan, który przegrał losowanie przed setem pierwszym, jako pierwszy wybiera jedną z możliwości wskazanych w punktach 7.1.2.1 lub 7.1.2.2.

Przed decydującym setem odbywa się ponowne losowanie.

7.2 OFICJALNA ROZGRZEWKA

Przed meczem, zespoły mogą się rozgrzewać "na siatce" przez 3 minuty, jeżeli wcześniej miały do dyspozycji inne boisko lub przez 5 minut, jeżeli nie miały możliwości rozgrzewania się na innym boisku.

7.3 USTAWIENIE POCZĄTKOWE ZESPOŁU

7.3.1 Obydwaj zawodnicy w każdym zespole muszą przez cały czas uczestniczyć w grze.

4.1.1

7.4 USTAWIENIE ZESPOŁU

W momencie uderzenia piłki przez zawodnika zagrywającego, każdy z zespołów musi znajdować się w obrębie swojej połowy boiska (za wyjątkiem zawodnika zagrywającego).

7.4.1 Zawodnicy mogą się ustawiać względem siebie w dowolny sposób. NIE ma żadnych ograniczeń dotyczących miejsc zajmowanych na boisku.

7.5 BŁĄD USTAWIENIA

7.5.1 NIE ma błędu ustawienia.

7.6 KOLEJNOŚĆ ZAGRYWKI

7.6.1 Kolejność zagrywki musi być zachowana od początku do końca seta (zgodnie z kolejnością podaną przez kapitana zespołu po losowaniu).

7.6.2 W momencie gdy drużyna przyjmująca uzyskuje prawo do zagrywki zawodnicy z tej drużyny rotują o jedną pozycję.

7.7 BŁĄD KOLEJNOŚCI ZAGRYWKI

7.7.1 Błąd kolejności zagrywki jest popełniony, kiedy zagrywka nie jest wykonana zgodnie z kolejnością zagrywki. Zespół traci punkt, a prawo do wykonania zagrywki przejmuje zespół przeciwny.

D9 (13)

7.7.2 Sekretarz musi właściwie sygnalizować kolejność zagrywek, a w sytuacji kiedy niewłaściwy zawodnik zamierza wprowadzić piłkę do gry, skorygować kolejność zagrywki przed gwizdkiem na zagrywkę.

ROZDZIAŁ 4: SYTUACJE W GRZE

8 SYTUACJE W GRZE	
8.1 PIŁKA „W GRZE”	
Piłka jest w grze od momentu uderzenia piłki przez zawodnika wykonującego zagrywkę, na którą zezwolił sędzia pierwszy.	12, 12.3
8.2 PIŁKA „POZA GRĄ”	
Piłka jest poza grą od momentu popełnienia błędu, który został odgwizdany przez jednego z sędziów; w przypadku niewystąpienia błędu, piłka jest poza grą od momentu gwizdka sędziego.	
8.3 PIŁKA „W BOISKU”	
Piłka jest w boisku, jeśli w jakimkolwiek momencie kontaktu z podłożem, jakkolwiek część piłki dotyka boiska, włączając dotknięcie linii boiska.	D9 (14), D10 (1)
8.4 PIŁKA „AUTOWA”	
Piłka jest „autowa”, gdy:	
8.4.1 dotknie podłoża poza boiskiem, nie dotykając linii boiska;	1.3.2, D9 (15), D10 (2)
8.4.2 dotknie przedmiotu znajdującego się poza boiskiem, elementu zadaszenia lub osoby nieuczestniczącej w grze;	D9 (15), D10 (4)
8.4.3 dotknie antenek, linek mocujących siatkę, słupków lub siatki poza taśmami bocznymi i antenkami;	2.3, D3, D4a, D9 (15), D10 (4)
8.4.4 po zagrywce lub po trzecim odbiciu piłki przez zespół, całkowicie przekroczy pionową płaszczyznę siatki, całkowicie lub częściowo poza przestrzenią przejścia (wyjątek: Przepis 10.1.2).	2.3, 10.1.2, D4a, D9 (15), D10 (4)
8.4.5 przekroczy całkowicie pionową płaszczyznę siatki w przestrzeni pod siatką.	D4a, D9 (22)
9 GRA PIŁKĄ	
Każdy zespół musi grać na swojej połowie boiska i w swojej przestrzeni (wyjątek Przepis 10.1.2). Piłka może być jednakże odzyskiwana spoza wolnej strefy.	10.1.2
9.1 ODBICIE PIŁKI PRZEZ ZESPÓŁ	
Odbicie jest to jakiegokolwiek kontakt z piłką przez zawodnika uczestniczącego w grze. Zespół ma prawo maksymalnie do trzech odbić piłki w celu przebicia jej na stronę przeciwnika. Jeśli nastąpi więcej odbić, zespół popełnia błąd: „CZTERY ODBICIA”. Do odbić piłki przez zespół zaliczamy zarówno zamierzone odbicie piłki, jak i niezamierzone dotknięcie piłki przez zawodnika.	

CZĘŚĆ 2 SEKCJA 1: GRA

9.1.1	KOLEJNE ODBICIA PIŁKI Ten sam zawodnik nie może odbić piłki kolejno dwa razy (wyjątki Przepisy: 9.2.3, 14.2 i 14.4.2).	9.2.3, 14.2, 14.4.2, D9 (17)
9.1.2	JEDNOCZESNE ODBICIA PIŁKI Dwóch zawodników może odbić piłkę w tym samym czasie.	
9.1.2.1	Jeżeli dwóch zawodników z tego samego zespołu odbije piłkę jednocześnie, zespołowi zalicza się dwa odbicia (z wyjątkiem bloku). Jeżeli dwóch zawodników z tego samego zespołu próbuje odbić piłkę, ale piłka zostanie dotknięta tylko przez jednego zawodnika, zespołowi zalicza się jedno odbicie. Zderzenie się zawodników próbujących sięgnąć po piłkę nie jest błędem.	14.2
9.1.2.2	Kiedy zawodnicy przeciwnych zespołów dotkną jednocześnie piłkę znajdującą się nad siatką i piłka pozostanie w grze, zespół, na którego stronę przeleci piłka, ma prawo do trzech kolejnych odbić. Jeżeli bezpośrednio po takim zagraniu piłka stanie się „autowa”, błąd popełnia zespół po przeciwnej stronie boiska.	
9.1.2.3	Jeżeli przy jednoczesnym dotknięciu piłki nad siatką przez dwóch zawodników zespołów przeciwnych piłka zostanie przetrzymana, gra jest kontynuowana.	9.1.2.2
9.1.2.4	Jeżeli po jednoczesnym dotknięciu piłki nad siatką przez dwóch zawodników zespołów przeciwnych, piłka uderzy w antenkę, akcja jest powtarzana.	
9.1.3	ODBICIE Z POMOCĄ W obrębie pola gry, zawodnikowi nie wolno korzystać z pomocy partnera z zespołu, ani żadnego innego przedmiotu w celu odbicia piłki. Jednakże zawodnik, znajdujący się w sytuacji, w której może popełnić błąd (np. dotknąć siatki, przeszkodzić w grze przeciwnikowi, itd.), może być zatrzymany lub przytrzymany przez członka swojego zespołu.	
9.2	CHARAKTERYSTYKA ODBICIA PIŁKI	
9.2.1	Piłka może dotykać każdej części ciała.	
9.2.2	Piłka nie może być złapana i/lub rzucona. Piłka może odbić się w dowolnym kierunku. Wyjątki:	9.3.3
9.2.2.1	ODBICIA RÓWNOCZESNE Piłka może dotknąć różnych części ciała, pod warunkiem, że są to kontakty jednoczesne.	
9.2.2.2	ODBICIA NASTĘPUJĄCE PO SOBIE (KOLEJNE ODBICIA) Przy pierwszym odbiciu piłki przez zespół (o ile, nie jest to odbicie palcami sposobem górnym) .dozwolone są kolejne odbicia pod warunkiem, że odbicia miały miejsce w jednym zagraniu. W czasie pierwszego odbicia piłki przez zespół, jeżeli piłka jest odbijana palcami sposobem górnym, piłka nie może kolejno dotknąć palców/rąk, nawet jeżeli odbicia miały miejsce w jednym zagraniu.	
9.2.2.3	Jakkolwiek podczas bloku, kolejne odbicia mogą być wykonane przez jednego lub więcej zawodników, pod warunkiem, że odbicia miały miejsce w jednym zagraniu.	
9.2.2.4	WYDŁUŻONE ODBICIA W akcji obronnej przy silnej trudnej do obrony piłce, kontakt z piłką może być (chwilowo) nieznacznie przedłużony, nawet w przypadku odbicia palcami sposobem górnym.	
9.2.3	Piłka może dotykać kilku części ciała, pod warunkiem że jest to kontakt jednoczesny. Wyjątki:	
9.2.3.1	w bloku mogą nastąpić po sobie kolejne dotknięcia piłki wykonane przez jednego lub kilku zawodników, pod warunkiem, że kontakt z piłką ma miejsce w jednym zagraniu;	14.2

CZĘŚĆ 2 SEKCJA 1: GRA

- 9.2.3.2 przy pierwszym odbiciu piłki przez zespół, o ile nie jest to odbicie palcami sposobem górnym, piłka może być dotknięta kolejno kilkoma częściami ciała, pod warunkiem, że kontakt z piłką ma miejsce w jednym zagraniu.

9.2.2.1

9.3 BŁĘDY W GRZE PIŁKĄ

- 9.3.1 CZTERY ODBICIA: zespół wykonuje cztery odbicia zanim przebiję piłkę na stronę przeciwnika.
- 9.3.2 ODBICIE Z POMOCĄ: zawodnik korzysta z pomocy członka swojego zespołu lub dowolnego przedmiotu w celu odbicia piłki wewnątrz pola gry.
- 9.3.3 PIŁKA RZUCONA: piłka została złapana i/lub rzucona, a nie odbita. (Wyjątki: Przepis 9.2.2.1, 9.2.2.2)
- 9.3.4 PODWÓJNE ODBICIE: zawodnik odbija piłkę dwa razy bezpośrednio po sobie lub piłka dotyka kolejno różnych części jego ciała.

9.1, D9 (18)

9.1.3

9.2.2.1, 9.2.2.2,
D9 (16)

9.1.1, 9.2.3,
D9 (17)

10 PIŁKA PRZY SIATCE

10.1 PRZEJŚCIE PIŁKI NAD SIATKĄ

- 10.1.1 Piłka przebijana na pole przeciwnika musi przelecieć nad siatką w przestrzeni przejścia. Przestrzeń przejścia jest to część pionowej płaszczyzny siatki ograniczona następująco:
- 10.1.1.1 od dołu - górną krawędzią siatki,
- 10.1.1.2 po bokach - przez antenki oraz ich umowne przedłużenie,
- 10.1.1.3 od góry - przez zadaszenie lub jakąkolwiek konstrukcję (jeżeli taka występuje).
- 10.1.2 Piłka, która przeszła pionową płaszczyznę siatki w kierunku wolnej strefy przeciwnika całkowicie lub częściowo przez przestrzeń zewnętrzną, może być skierowana z powrotem w ramach przysługujących zespołowi odbić, pod warunkiem, że:
- 10.1.2.1 piłka grana z powrotem przekracza ponownie pionową płaszczyznę siatki całkowicie lub częściowo w przestrzeni zewnętrznej po tej samej stronie boiska.
- Zespół przeciwny nie może zapobiegać wykonaniu takiego zagrania.
- 10.1.3 Piłka jest "autowa", jeżeli całkowicie przekroczy pionową płaszczyznę siatki w przestrzeni pod siatką.
- 10.1.4 Zawodnik może wejść na boisko przeciwnika w celu odbicia piłki zanim piłka przejdzie poza przestrzeń przejścia lub zanim piłka całkowicie przekroczy pionową płaszczyznę siatki w przestrzeni pod siatką

D4a

9.1, D4b

D4b

10.1.3

10.2 PIŁKA DOTYKAJĄCA SIATKI

Piłka może dotykać siatki przy przechodzeniu przez jej płaszczyznę.

10.1.1

CZĘŚĆ 2 SEKCJA 1: GRA

10.3	PIŁKA W SIATCE	
10.3.1	Kontakt zawodnika z siatką pomiędzy antenkami podczas gry piłką jest błędem. Gra piłką obejmuje (między innymi) wyskok, uderzenie piłki (albo jego próbę) oraz bezpieczne lądowanie umożliwiające przygotowanie się do nowej akcji.	9.1
10.3.2	Jeśli piłka spowoduje rozdarcie oczek w siatce lub jej zerwanie, wymiana jest przerywana i powtarzana.	
11	ZAWODNIK PRZY SIATCE	
11.1	SIĘGANIE NAD SIATKĄ NA STRONĘ PRZECIWNIKA	
11.1.1	Podczas blokowania blokujący może dotykać piłkę znajdującą się po drugiej stronie siatki, pod warunkiem, że nie wpływa na grę przeciwnika przed lub w czasie wykonywania przez niego ataku.	14.1, 14.3
11.1.2	Po ataku dozwolone jest przełożenie ręki na drugą stronę siatki, pod warunkiem, że dotknięcie piłki miało miejsce we własnej przestrzeni.	
11.2	WEJŚCIE W PRZESTRZEŃ, NA BOISKO I/LUB WOLNĄ STREFĘ PRZECIWNIKA	
11.2.1	Zawodnik może wejść w przestrzeń, na boisko i/lub w wolną strefę przeciwnika, o ile nie przeszkodzi to w grze zespołowi przeciwnemu.	
11.3	KONTAKT Z SIATKĄ	
11.3.1	Kontakt zawodnika z siatką pomiędzy antenkami podczas gry piłką jest błędem. Gra piłką obejmuje między innymi wyskok, uderzenie piłki (albo jego próbę) oraz lądowanie.	
11.3.2	Zawodnik może dotknąć słupka, linek lub inny przedmiot znajdujący się na zewnątrz antenek włączając w to siatkę, pod warunkiem, że nie ma to wpływu na przebieg gry.	
11.3.3	Nie jest błędem, jeśli siatka, w którą została skierowana piłka, dotknie zawodnika zespołu przeciwnego.	
11.4	BŁĘDY ZAWODNIKA PRZY SIATCE	
11.4.1	Zawodnik dotyka piłkę lub zawodnika drużyny przeciwnej w przestrzeni przeciwnika przed lub w czasie wykonania przez przeciwnika ataku.	D9 (20)
11.4.2	Zawodnik wpływa na grę przeciwnika, wkraczając pod siatką w jego przestrzeń.	
11.4.3	Zawodnik wpływa na grę przeciwnika przez (między innymi): – dotknięcie siatki pomiędzy antenkami lub antenki w czasie jego gry piłką, – korzystanie z pomocy siatki pomiędzy antenkami dla podparcia albo stabilizacji, – stwarzanie sobie nieuczciwej przewagi nad przeciwnikiem poprzez dotknięcie siatki, – działanie, które przeszkadza przeciwnikowi w próbie gry piłką, – łapanie / trzymanie się siatki. Jakikolwiek zawodnik znajdujący się w pobliżu piłki i który próbuje ją zagrać, jest traktowany jako zawodnik grający piłką, nawet jeżeli kontakt z piłką nie będzie mieć miejsca.	

CZĘŚĆ 2 SEKCJA 1: GRA

Jednakże dotknięcie siatki poza antenkami nie jest błędem (za wyjątkiem przepisu 9.1.3.)

12 ZAGRYWKA

Zagrywka jest to wprowadzenie piłki do gry przez właściwego zawodnika zagrywającego, znajdującego się w strefie zagrywki.

12.1 PIERWSZA ZAGRYWKA W SECIE

12.1.1 Pierwszą zagrywkę w secie wykonuje zespół ustalony w wyniku losowania.

6.3.2, 7.1

12.2 KOLEJNOŚĆ ZAGRYWEK

12.2.1 Zawodnicy muszą przestrzegać kolejności wykonywania zagrywek zapisanej w protokole meczowym.

12.2.2 Po pierwszej zagrywce w secie zawodnik zagrywający wyznaczany jest według zasady:

12.2.2.1 jeśli zespół zagrywający wygrał wymianę, zawodnik, który zagrywał będzie zagrywał nadal;

12.2.2.2 jeśli zespół odbierający wygrał wymianę, uzyskuje prawo do zagrywki. Zagrywkę będzie wykonywał zawodnik który ostatnio nie zagrywał.

12.3 ZEZWOLENIE NA WYKONANIE ZAGRYWKI

Sędzia pierwszy zezwala na wykonanie zagrywki po upewnieniu się, że obydwa zespoły są gotowe do gry i zawodnik zagrywający jest w posiadaniu piłki.

D9 (1)

12.4 WYKONANIE ZAGRYWKI

12.4.1 Piłka musi być uderzona dłonią lub dowolną częścią ręki po podrzuceniu jej w górę lub upuszczeniu w dół z jednej lub obydwu dłoni.

D9 (10)

12.4.2 Dozwolone jest tylko jedno podrzucenie lub upuszczenie piłki. Dopuszczalne jest przekładanie piłki z ręki do ręki.

12.4.3 Zawodnik zagrywający może dowolnie zmieniać pozycję w strefie zagrywki. W momencie uderzenia piłki przy zagrywce lub w momencie odbicia się przy zagrywce z wyskoku, zawodnik zagrywający nie może dotykać boiska (łącznie z linią końcową) oraz podłoża na zewnątrz strefy zagrywki. Stopa zawodnika nie może znajdować się pod linią.

1.4.2, D9 (22),
D10 (4)

Po uderzeniu piłki, zawodnik może wejść lub opaść poza strefą zagrywki lub na boisku. Przesunięcie się linii w wyniku przepchnięcia piasku, przez zawodnika zagrywającego nie jest traktowane jako błąd.

12.4.4 Zawodnik musi wykonać zagrywkę w ciągu 5 sekund od gwizdka sędziego pierwszego na zagrywkę.

D9 (11)

12.4.5 Zagrywka wykonana przed gwizdkiem sędziego jest anulowana i musi być powtórzona.

D9 (23)

CZĘŚĆ 2 SEKCJA 1: GRA

12.4.6 Jeżeli piłka po podrzuceniu lub upuszczeniu przez zawodnika zagrywającego, nie zostanie dotknięta lub złapana przez zawodnika zagrywającego i spadnie na podłogę gry, jest to traktowane jak zagrywka.

12.4.7 Nie ma kolejnej próby wykonania zagrywki.

12.5 ZASŁONA

D9 (12)

12.5.1 Zawodnik zespołu zagrywającego nie może przez stosowanie indywidualnej zasłony utrudniać przeciwnikowi obserwacji zawodnika zagrywającego ani lotu piłki.

D5

12.5.2 Zawodnik zespołu zagrywającego tworzy zasłonę wymachując rękami, skacząc lub poruszając się na boki podczas wykonania zagrywki, jeżeli poprzez te czynności (lub: w wyniku tych czynności) zasłania zarówno zawodnika zagrywającego jak i tor lotu piłki.

D5

12.6 BŁĘDY PODCZAS WYKONYWANIA ZGRYWKI

12.6.1 Błędy zagrywki

Następujące błędy powodują zmianę zespołu zagrywającego. Zawodnik zagrywający:

12.6.1.1 narusza kolejność zagrywki;

12.2, D9 (13)

12.6.1.2 nie wykonuje zagrywki w sposób właściwy.

12.4

12.6.2 Błędy zagrywki po jej wykonaniu

Po prawidłowo wykonanym uderzeniu piłki przy zagrywce, zagrywka staje się błędna, jeśli piłka:

12.6.2.1 dotyka zawodnika zespołu zagrywającego lub nie przekracza pionowej płaszczyzny siatki całkowicie przez przestrzeń przejścia;

D9 (19)

12.6.2.2 staje się „autowa”;

8.4, D9 (15)

12.6.2.3 przelatuje nad zasłoną.

D5

13 ATAK

13.1 CHARAKTERYSTYKA ATAKU

13.1.1 Każde zagranie, w wyniku, którego piłka kierowana jest na stronę przeciwnika – z wyjątkiem zagrywki i bloku – jest atakiem.

13.1.2 Atak staje się spełniony w momencie, gdy piłka przekroczy całkowicie pionową płaszczyznę siatki lub zostanie dotknięta przez przeciwnika.

13.1.3 Każdy z zawodników może atakować piłkę znajdującą się na dowolnej wysokości, o ile dotknięcie piłki nastąpiło we własnej przestrzeni gry (za wyjątkiem Przepisu 13.2.4, 13.2.5 poniżej).

13.2.4, 13.2.5

13.2 BŁĘDY ATAKU	
13.2.1 Zawodnik dotyka piłkę nad polem gry zespołu przeciwnego.	13.1.2, D9 (20)
13.2.2 Zawodnik posyła piłkę "na aut".	8.4, D9 (15)
13.2.3 Zawodnik wykonuje atak otwartą dłonią przebijając piłkę palcami "kiwając" lub uderza piłkę opuszkami palców, a w momencie uderzenia palce nie są usztywnione i trzymane razem.	D9 (21)
13.2.4 Zawodnik wykonuje spełniony atak, uderzając piłkę z zagrywki przeciwnika, a piłka w momencie uderzenia znajduje się całkowicie powyżej górnej krawędzi siatki.	D9 (21)
13.2.5 Zawodnik wykonuje atak przebijając piłkę palcami oburącz sposobem górnym, kiedy tor lotu piłki nie jest prostopadły do linii jego ramion, za wyjątkiem sytuacji, gdy piłka jest wystawiana partnerowi z zespołu.	D9 (21)
14 BLOK	
14.1 BLOKOWANIE	
14.1.1 Blokowanie jest to zagranie zawodników znajdujących się w pobliżu siatki, którzy sięgają powyżej jej górnej krawędzi w celu uniemożliwienia przejścia piłki ze strony przeciwnika – bez względu na to, na jakiej wysokości następuje kontakt z piłką. W momencie kontaktu z piłką przynajmniej część ciała musi znajdować się powyżej górnej krawędzi siatki.	
14.1.2 Próba wykonania bloku Próba wykonania bloku jest akcją blokowania bez dotknięcia piłki.	
14.1.3 Blok spełniony Blok staje się spełniony w momencie dotknięcia piłki przez zawodnika blokującego.	D6
14.1.4 Blok grupowy Blok grupowy jest to blok wykonywany przez dwóch zawodników znajdujących się blisko siebie. Blok taki staje się spełniony, jeśli co najmniej jeden z blokujących dotknie piłkę.	
14.2 DOTKNIĘCIE PIŁKI W BLOKU	
Mogą wystąpić następujące po sobie (zarówno szybkie, jak i ciągłe) dotknięcia piłki przez zawodnika lub zawodników blokujących, pod warunkiem, że są wykonane w jednym zagraniu. Liczone to jest jako jedno odbicie. Dotknięcia te mogą być wykonane każdą częścią ciała.	9.1.1, 9.2.3
14.3 BLOK W PRZESTRZENI PRZECIWNIKA	
W chwili blokowania, zawodnik może przekładać swoje dłonie i ręce nad siatką, pod warunkiem, że nie wpłynie to na grę zespołu przeciwnego. Nie jest zatem dozwolone dotknięcie piłki znajdującej się po stronie przeciwnika aż do momentu wykonania przez niego ataku.	13.1.1

CZĘŚĆ 2 SEKCJA 1: GRA

14.4 BLOK I KOLEJNE ODBICIA ZESPOŁU

- 14.4.1 Dotknięcie piłki w bloku jest liczone jako odbicie piłki przez zespół. Po dotknięciu piłki w bloku, zespołowi blokującemu przysługują tylko dwa odbicia piłki.
- 14.4.2 Pierwsze odbicie piłki po bloku może być wykonane przez dowolnego z zawodników – również przez tego, który dotknął piłkę w bloku.

14.5 BLOKOWANIE ZAGRYWKI

Blokowanie zagrywki przeciwnika jest zabronione.

14.6 BŁĘDY BLOKU

- 14.6.1 Zawodnik blokujący dotyka piłkę po stronie przeciwnika przed lub w czasie wykonania ataku przez przeciwnika.
- 14.6.2 Zawodnik blokuje piłkę po stronie przeciwnika poza antenkami.
- 14.6.3 Zawodnik blokuje zagrywkę przeciwnika.
- 14.6.4 Piłka po bloku staje się „autowa”.

D9 (12)

14.3, D9 (20)

D9 (12)

D9 (24)



ROZDZIAŁ 5: PRZERWY I OPÓŹNIENIA

Patrz Przepis

15 PRZERWY

Przerwa w grze jest to czas między wymianą zakończoną, a gwizdkiem sędziego pierwszego na następną zagrywkę.

Jedynymi regulaminowymi **przerwami w grze** są PRZERWY NA ODPOCZYNEK ZAWODNIKÓW.

D9 (4)

15.1 LICZBA REGULAMINOWYCH PRZERW W GRZE

Każdy zespół ma prawo w każdym secie maksymalnie do jednej przerwy na odpoczynek.

15.2 SEKWENCJA REGULAMINOWYCH PRZERW W GRZE

15.2.1 Prośba każdego zespołu o przerwę na odpoczynek może następować kolejno po sobie bez konieczności wznowiania gry.

15.2.2 Nie ma możliwości wykonania zmian zawodników.

15.3 PROŚBA O REGULAMINOWE PRZERWY W GRZE

O regulaminową przerwę w grze może poprosić tylko kapitan.

15.4 PRZERWY NA ODPOCZYNEK I PRZERWY TECHNICZNE

15.4.1 Zgłoszenie jest dokonywane przez pokazanie odpowiedniego sygnału ręcznego, gdy piłka jest poza grą oraz przed gwizdkiem na zagrywkę. Wszystkie przerwy na odpoczynek trwają po 30 sekund.

15.4.2 **Podczas światowych i oficjalnych zawodów FIVB, w setach 1 i 2, występuje dodatkowo 30-sekundowa przerwa techniczna, która rozpoczyna się automatycznie w momencie zdobycia przez obydwa zespoły łącznie 21 punktów.**

15.4.3 W secie decydującym (3-cim) nie ma przerwy technicznej, a każdy z zespołów może jedynie żądać jednej 30-sekundowej przerwy na odpoczynek.

15.4.4 Na czas wszystkich regulaminowych przerw w grze (wliczając w to przerwy techniczne) i pomiędzy setami zawodnicy muszą udać się do wyznaczonych dla nich stref odpoczynku.

15.5 PROŚBY NIEUZASADNIONE

Nieuzasadnione są prośby o udzielenie regulaminowej przerwy w grze:

15.5.1 podczas trwania wymiany albo w momencie gwizdka na zagrywkę lub po nim,

6.1.3

15.5.2 zgłaszane przez nieuprawnionego do tego członka zespołu,

15.5.3 po wyczerpaniu limitu przerw na odpoczynek.

15.1

CZĘŚĆ 2 SEKCJA 1: GRA

- 15.5.4 Każda kolejna prośba nieuzasadniona tego samego zespołu w meczu jest opóźnianiem gry.

D9 (25)

16 OPÓŹNIANIE GRY

16.1 RODZAJE OPÓŹNIEŃ GRY

Wszystkie czynności nieregulaminowe, które opóźniają wznowienie gry, stanowią opóźnianie gry. Są to między innymi:

- 16.1.1 przedłużanie przerw na odpoczynek po wezwaniu przez sędziego do wznowienia gry,
- 16.1.2 powtarzające się prośby nieuzasadnione,
- 16.1.3 opóźnianie gry (*w normalnych warunkach gry, przerwa od zakończenia akcji do gwizdka na zagrywkę nie powinna być dłuższa niż 12 sekund*),
- 16.1.4 opóźnianie gry przez członka zespołu.

15.5

16.2 SANKCJE ZA OPÓŹNIANIE GRY

- 16.2.1 UPOMNIENIE ZA OPÓŹNIANIE i KARA ZA OPÓŹNIANIE są sankcjami zespołowymi.
- 16.2.1.1 Sankcje za opóźnianie gry pozostają w mocy przez cały mecz.
- 16.2.1.2 Wszystkie sankcje za opóźnienie gry są zapisywane w protokole zawodów.
- 16.2.2 Za pierwsze opóźnienie gry w meczu przez dowolnego członka zespołu udzielane jest UPOMNIENIE ZA OPÓŹNIANIE.
- 16.2.3 Drugie i każde następne opóźnienie gry dowolnego rodzaju, spowodowane w tym samym meczu przez któregośkolwiek z członków tego samego zespołu, stanowi błąd i jest sankcjonowane KARĄ ZA OPÓŹNIANIE: przyznaniem punktu i zagrywki zespołowi przeciwnemu.
- 16.2.4 Sankcje za opóźnianie gry przed lub między setami nakładane są w następnym secie.

D9 (25), D7b

D9 (25), D7b

17 WYJĄTKOWE PRZERWY W GRZE

17.1 KONTUZJA / CHOROBA

- 17.1.1 Jeśli w trakcie wymiany zdarzy się poważny wypadek, sędzia musi natychmiast przerwać grę i zezwolić pomocy medycznej na wejście na boisko.
- Wymiana jest następnie powtarzana.
- 17.1.2 Kontuzjowanemu zawodnikowi przysługuje najwyżej jedna 5-cio minutowa przerwa w meczu na dojdzie do siebie. Sędzia musi zezwolić na wejście przedstawicielowi akredytowanej pomocy medycznej na boisko w celu udzielenia pomocy zawodnikowi. Tylko sędzia pierwszy może zezwolić zawodnikowi na opuszczenia pola gry bez nakładania sankcji. Po zakończeniu udzielania pomocy, lub w przypadku, gdy

CZĘŚĆ 2 SEKCJA 1: GRA

nie można udzielić pomocy, gra musi zostać wznowiona. Sędzia drugi gwizdże i prosi zawodnika o wyrażenie gotowości do gry. W tym momencie zawodnik samodzielnie ocenia swój stan i zdolność do kontynuowania gry.

Jeżeli po zakończeniu przerwy zawodnik nie doszedł do siebie lub nie powrócił na pole gry, zespół zostaje zdekompletowany.

6.4.3, 7.3.1

Uwaga: Czas na dojście do siebie zawodnika rozpoczyna się w momencie, kiedy odpowiedni przedstawiciel (przedstawiciele) akredytowanej pomocy medycznej przybędzie na pole gry, by pomóc zawodnikowi. W przypadku, kiedy akredytowana pomoc medyczna jest niedostępna lub gdy zawodnik wyraził chęć skorzystania z własnej pomocy medycznej, czas rozpoczęcia przerwy jest liczony od momentu kiedy sędzia wydał zgodę na przerwę.

17.2 ZEWNĘTRZNE ZDARZENIE WPŁYWAJĄCE NA GRĘ

Jeśli w trakcie meczu nastąpi zewnętrzne zdarzenie wpływające na grę, należy ją przerwać, a wymianę powtórzyć.

17.3 PRZEDŁUŻAJĄCE SIĘ PRZERWY W GRZE

- 17.3.1 Jeśli nieprzewidziane okoliczności powodują przerwanie meczu, sędzia pierwszy, organizatorzy oraz komitet kontrolny (o ile taki został wyznaczony) decydują o podjęciu odpowiednich środków w celu przywrócenia normalnych warunków.
- 17.3.2 Jeżeli jedna lub kilka przerw nie trwały łącznie dłużej niż 4 godziny, mecz jest kontynuowany z uwzględnieniem dotychczas zdobytych setów i punktów, bez względu na to czy mecz jest kontynuowany na tym samym czy na innym boisku.
- 17.3.3 Jeżeli jedna lub kilka przerw trwało w sumie dłużej niż 4 godziny, mecz musi być powtórzony.

18 PRZERWY I ZMIANA STRON BOISKA

18.1 PRZERWY

- 18.1.1 Przerwa to czas między setami. Wszystkie przerwy trwają 1 minutę.
- W tym czasie zmiana stron oraz kolejność zagrywki (wynikające z wyboru zespołów przed kolejnym setem) są zaznaczane w protokole zawodów.
- W czasie przerwy przed decydującym setem, sędzia pierwszy przeprowadza losowanie zgodnie z Przepisem 7.1.

D9 (3)

18.2 ZMIANA STRON BOISKA

- 18.2.1 Zespoły zmieniają strony boiska po każdym 7 zdobytych punktach (w pierwszych dwóch setach) oraz po każdym zdobytych 5 punktach (w 3-cim secie).
- 18.2.2 Zespoły muszą zmieniać strony boiska bez opóźnienia.
- Jeżeli zmiana stron boiska nie nastąpiła we właściwym momencie, należy jej dokonać natychmiast po stwierdzeniu błędu.
- Zmiana stron boiska dokonana w niewłaściwym momencie nie ma wpływu na wynik seta.

D9 (3)

ROZDZIAŁ 6: ZACHOWANIE UCZESTNIKÓW ZAWODÓW

Patrz Przepis

19 WYMAGANIA DOTYCZĄCE ZACHOWANIA

19.1 ZACHOWANIE SPORTOWE

19.1.1 Uczestnicy muszą znać Oficjalne Przepisy Gry w Siatkówkę Plażową i ich przestrzegać.

19.1.2 Uczestnicy muszą przyjmować decyzje sędziów w duchu sportowym, bez dyskusji.

W przypadku wątpliwości jedynie kapitan może poprosić o wyjaśnienie.

5.1.2.1

19.1.3 Uczestnicy powinni unikać czynności i postaw mających na celu wpływanie na decyzje sędziów lub ukrywanie błędów swojego zespołu.

19.2 FAIR PLAY

19.2.1 Uczestnicy muszą zachowywać się uprzejmie i z szacunkiem, zgodnie z zasadami FAIR PLAY, nie tylko w stosunku do sędziów, ale również do działaczy, przeciwników, członków swojego zespołu i widzów.

19.2.2 Dozwolone jest porozumiewanie się członków zespołu ze sobą w czasie meczu.

5.2.3.4

20 NIEWŁAŚCIWE ZACHOWANIE I SANKCJE

20.1 DROBNE WYKROCZENIA

Drobne wykroczenia uznawane za niewłaściwe nie są podstawą do nałożenia sankcji. Obowiązkiem sędziego pierwszego jest takie kierowanie grą, aby nie dopuścić do zachowania zawodników, które podlegają sankcjom.

5.1.2, 21.3

Odbywa się to w dwóch etapach:

Etap 1: upomnienie ustne za pośrednictwem kapitana;

Etap 2: pokazanie żółtej kartki dla członka zespołu. To formalne upomnienie nie jest samo w sobie sankcją, ale zwraca uwagę na fakt, iż zawodnik (a przez to zespół) zachowuje się na poziomie umożliwiającym zastosowanie sankcji w meczu. Zdarzenie to musi zostać zapisane w protokole zawodów, lecz nie ma natychmiastowych konsekwencji.

D9 (5)

20.2 NIEWŁAŚCIWE ZACHOWANIE PODLEGAJĄCE SANKCJOM

Niewłaściwe zachowanie członka zespołu wobec sędziów, działaczy, przeciwników, członków swojego zespołu lub publiczności, klasyfikowane jest w trzech kategoriach w zależności od wagi przewinienia.

4.1.1

20.2.1 Zachowanie grubiańskie: gesty lub słowa pogardliwe, sprzeczne z dobrymi manierami lub zasadami moralnymi;

20.2.2 Zachowanie obraźliwe: zniesławiające lub obraźliwe gesty lub słowa, w tym wszystkie działania wyrażające pogardę;

20.2.3 Agresja: atak fizyczny, agresja lub groźenie.

20.3 SKALA SANKCJI

Zgodnie z oceną sędziego pierwszego i w zależności od stopnia przewinienia, stosuje się i zapisuje w protokole zawodów następujące sankcje: **KARA**, **WYKLUCZENIE** lub **DYSKWALIFIKACJA**.

D7a

20.3.1 Kara

Za grubiańskie zachowanie w meczu lub za pierwsze powtórzenie się grubiańskiego zachowania przez tego samego członka zespołu, w tym samym secie. W każdym z dwóch powyższych przypadków drużyna jest ukarana przyznaniem punktu i zagrywki drużynie przeciwnej. Trzecie grubiańskie zachowanie tego samego zawodnika w tym samym secie karane jest wykluczeniem. Kary za zachowanie grubiańskie mogą być nałożone na tego samego zawodnika w kolejnych setach.

D9 (6)

20.3.2 Wykluczenie

Pierwsze obraźliwe zachowanie jest karane wykluczeniem. Zawodnik, który został ukarany wykluczeniem musi opuścić pole gry, a jego zespół zostaje zdekompletowany w tym secie.

6.4.3, 7.3.1,
D9 (7)

20.3.3 Dyskwalifikacja

Pierwszy atak fizyczny lub mający znamiona ataku fizycznego lub agresja powoduje nałożenie kary dyskwalifikacji. Zawodnik musi opuścić pole gry, a jego zespół zostaje zdekompletowany do końca meczu.

6.4.3, 7.3.1,
D9 (8)

Niewłaściwe zachowanie jest karane zgodnie z tabelą kar.

D7a

20.4 NIEWŁAŚCIWE ZACHOWANIE PRZED I POMIĘDZY SETAMI

Każde niewłaściwe zachowanie, mające miejsce przed lub między setami, podlega sankcjonowaniu, a sankcje są nakładane w następnym secie.

D7a

20.5 PODSUMOWANIE NIEWŁAŚCIWEGO ZACHOWANIA I UŻYCIE KARTEK

D9 (5,6,7,8)

Upomnienie: brak sankcji - Etap 1: upomnienie ustne

20.1

Etap 2: żółta kartka- Formalne Upomnienie

Kara: sankcja - czerwona kartka

20.3.1, D7a

Wykluczenie: sankcja – żółta i czerwona kartka w jednej ręce trzymane łącznie

20.3.2, D7a

Dyskwalifikacja: sankcja – żółta i czerwona kartka pokazane oddzielnie w dwóch rękach.

20.3.3, D7a

część 2
SEKCJA 2: **SĘDZIOWIE,**
ICH OBOWIĄZKI
ORAZ OFICJALNA
SYGNALIZACJA

ROZDZIAŁ 7: SĘDZIOWIE

Patrz Przepis

21 KOMISJA SĘDZIOWSKA I PROCEDURY

21.1 SKŁAD KOMISJI SĘDZIOWSKIEJ

Komisja sędziowska desygnowana na mecz składa się z:

- sędziego pierwszego
- sędziego drugiego
- sekretarza
- czterech (dwóch) sędziów liniowych

Rozmieszczenie wszystkich sędziów pokazane jest na Rysunku 8.

Podczas światowych i oficjalnych zawodów FIVB obowiązkowe jest desygnowanie asystenta sekretarza.

21.2 PROCEDURY

21.2.1 Jedynie sędzia pierwszy i sędzia drugi mogą używać gwizdka podczas meczu:

21.2.1.1 sędzia pierwszy gwizdkiem daje sygnał na wykonanie zagrywki rozpoczynającej wymianę;

D9 (1)

21.2.1.2 sędzia pierwszy i sędzia drugi sygnalizują gwizdkiem zakończenie wymiany, pod warunkiem że są pewni, iż błąd został popełniony i znają jego rodzaj.

21.2.2 Sędziowie mogą używać gwizdka w czasie, gdy piłka jest poza grą, dla wskazania, że zgadzają się lub nie z prośbą zespołu.

21.2.3 Natychmiast po gwizdku sędziego sygnalizującym **zakończenie** wymiany, sędziowie muszą wskazać używając oficjalnej sygnalizacji:

22.2.1.2, 28.1

21.2.3.1 Jeśli błąd jest odgwiżdany przez sędziego pierwszego, wskazuje on kolejno:

- a) zespół, który będzie zagrywał;
- b) rodzaj błędu;
- c) zawodnika (-ków), który popełnił błąd (jeśli to konieczne).

D9 (2)

21.3.2 Jeśli błąd jest odgwiżdany przez sędziego drugiego, wskazuje on:

- a) rodzaj błędu;
- b) zawodnika, który popełnił błąd (jeśli to konieczne);
- c) zespół, który będzie zagrywał, podążając za sygnalizacją sędziego pierwszego.

D9 (2)

W tym przypadku sędzia pierwszy nie sygnalizuje rodzaju błędu ani zawodnika popełniającego błąd, a jedynie zespół, który będzie zagrywał.

21.2.3.3 W przypadku błędu obustronnego obaj sędziowie wskazują kolejno:

D9 (23)

CZĘŚĆ 2 SEKCJA 2: SĘDZIOWIE, ICH OBOWIĄZKI ORAZ OFICJALNA SYGNALIZACJA

- a) rodzaj błędu;
- b) zawodników, którzy popełnili błąd (jeśli to konieczne);

Następnie jedynie Sędzia pierwszy wskazuje zespół, który będzie zagrywał.

D9 (2)

22 SĘDZIA PIERWSZY

22.1 MIEJSCE

Sędzia pierwszy wykonuje swoje obowiązki stojąc na stanowisku sędziowskim usytuowanym przy jednym z końców siatki po przeciwnej stronie sędziego sekretarza. Linia wzroku sędziego musi znajdować się około 50 cm powyżej górnej krawędzi siatki.

D1, D8

22.2 UPRAWNIENIA

22.2.1 Sędzia pierwszy wykonuje swoje obowiązki od rozpoczęcia do zakończenia meczu. Podlegają mu wszyscy członkowie komisji sędziowskiej i członkowie zespołów.

W trakcie meczu decyzje podejmowane przez sędziego pierwszego są ostateczne. Sędzia pierwszy jest upoważniony do zmiany decyzji innych członków komisji sędziowskiej, jeśli uzna, że są błędne.

Sędzia pierwszy może wymienić członka komisji sędziowskiej, który nie wykonuje właściwie swoich obowiązków.

22.2.2 Sędzia pierwszy nadzoruje również pracę podawaczy piłek.

22.2.3 Sędzia pierwszy ma prawo decydować o wszystkich sprawach dotyczących meczu, w tym również w sprawach nieobjętych *Przepisami Gry*.

22.2.4 Sędzia pierwszy nie może zezwolić na żadne dyskusje związane z podjętymi decyzjami.

Jednak na prośbę kapitana, sędzia pierwszy udziela wyjaśnień odnośnie zastosowania lub interpretacji *Przepisów Gry*, na podstawie, których podjął swoją decyzję.

Jeżeli kapitan nie zgadza się z wyjaśnieniami sędziego pierwszego i zamierza złożyć Oficjalny Protest, sędzia pierwszy musi wyrazić zgodę na przeprowadzenie Procedury Rozpatrzenia Protestu.

22.2.5 Sędzia pierwszy decyduje przed i podczas meczu, czy wyposażenie pola gry i warunki spełniają wymagania niezbędne do gry.

22.3 ZAKRES OBOWIĄZKÓW

22.3.1 Przed meczem sędzia pierwszy:

22.3.1.1 sprawdza stan pola gry, piłki i inne wyposażenie,

22.3.1.2 dokonuje losowania w obecności kapitanów zespołów,

22.3.1.3 nadzoruje przebieg rozgrzewki zespołów.

CZĘŚĆ 2 SEKCJA 2: SĘDZIOWIE, ICH OBOWIĄZKI ORAZ OFICJALNA SYGNALIZACJA

22.3.2	W czasie meczu jedynie sędzia pierwszy jest uprawniony do:	
22.3.2.1	upominania zespołów;	
22.3.2.2	udzielania sankcji za niewłaściwe zachowanie i opóźnianie gry;	
22.3.2.3	decydowania o: a) błędach zawodnika zagrywającego oraz błędzie zasłony zespołu zagrywającego; b) błędach odbicia piłki; c) błędach nad siatką oraz błędzie kontaktu zawodnika z siatką głównie po stronie zespołu atakującego; d) piłce przekraczającej całkowicie pionową płaszczyznę siatki w przestrzeni pod siatką; e) piłce z zagrywki oraz po 3-cim odbiciu zespołu przekraczającej pionową płaszczyznę siatki całkowicie lub częściowo poza przestrzenią przejścia po stronie sędziego pierwszego.	D5 D9 (22)
22.3.3	Po zakończeniu meczu sędzia pierwszy sprawdza i podpisuje protokół zawodów.	
23	SĘDZIA DRUGI	
23.1	MIEJSCE SĘDZIEGO	
	Sędzia drugi wykonuje swoje obowiązki stojąc poza boiskiem w pobliżu słupka, po przeciwnej stronie sędziego pierwszego, twarzą do niego.	D1, D8
23.2	UPRAWNIENIA	
23.2.1	Sędzia drugi pomaga sędziemu pierwszemu, ale ma również własny zakres obowiązków. Sędzia drugi może zastąpić sędziego pierwszego, jeżeli ten stanie się niezdolny do wykonywania swoich obowiązków.	23.3
23.2.2	Sędzia drugi może także, bez użycia gwizdka, sygnalizować nielegące w jego kompetencji błędy, ale nie może nalegać na sędziego pierwszego, aby je uznał.	
23.2.3	Sędzia drugi kontroluje pracę sekretarza. (sekretarzy).	
23.2.4	Sędzia drugi zgłasza wykroczenia / niewłaściwe zachowanie sędziemu pierwszemu.	
23.2.5	Sędzia drugi udziela regulaminowych przerw w grze i sygnalizuje zmiany stron boiska, kontroluje czas ich trwania i odrzuca prośby nieuzasadnione.	D9 (3,4)
23.2.6	Sędzia drugi kontroluje ilość wykorzystanych przerw dla odpoczynku i informuje sędziego pierwszego oraz zainteresowany zespół o wykorzystaniu przerwy na odpoczynek.	
23.2.7	W przypadku kontuzji zawodnika sędzia drugi przyznaje przerwę dla kontuzjowanego zawodnika i kontroluje długość tej przerwy.	17.1.2
23.2.8	Podczas meczu sędzia drugi sprawdza parametry piłek i określa czy spełniają one wymogi regulaminowe.	

CZĘŚĆ 2 SEKCJA 2: SĘDZIOWIE, ICH OBOWIĄZKI ORAZ OFICJALNA SYGNALIZACJA

- 23.2.9 Sędzia drugi przeprowadza losowanie pomiędzy setem drugim a trzecim jeżeli sędzia pierwszy nie jest w stanie tego przeprowadzić. Musi następnie wszystkie istotne i niezbędne informacje przekazać do sekretarza. (swoją drogą czy według przepisów jest sędzia sekretarz (jak w starym polskim brzmieniu tego przepisu), bo jak dla mnie tylko sekretarz)

23.3 ZAKRES OBOWIĄZKÓW

- 23.3.1 Na początku każdego seta jeśli jest to konieczne sędzia drugi kontroluje pracę sędziego sekretarza i sprawdza czy uprawniony zawodnik wykonuje zagrywkę.
- 23.3.2 Podczas meczu sędzia drugi gwizdząc i sygnalizując decyduje o:
- 23.3.2.1 wejściu na boisko i w przestrzeń przeciwnika pod siatką, powodujące utrudnianie gry przeciwnikowi; 11.2, D9 (22)
 - 23.3.2.2 nieprawidłowym kontakcie zawodnika z siatką przede wszystkim po stronie zawodnika blokującego oraz z antenką po stronie sędziego drugiego. 11.3.1
 - 23.3.2.3 dotknięciu przez piłkę przedmiotu niebiorącego udziału w grze. 8.4.2, 8.4.3, D9 (15), D10 (4)
 - 23.3.2.4 piłce przekraczającej pionową płaszczyznę siatki w kierunku boiska przeciwnika całkowicie lub częściowo poza przestrzenią przejścia lub mającej kontakt z antenką po stronie sędziego drugiego, włączając w to zagrywkę; 8.4.3, 8.4.4, D3, D4a, D9 (15)
 - 23.3.2.5 zetknięciu się piłki z piaskiem w przypadku, gdy sędzia pierwszy nie jest w stanie tego zauważyć;
 - 23.3.2.6 odzyskaniu piłki, która całkowicie przekroczyła pionową płaszczyznę siatki w przestrzeni pod siatką. D9 (22)
- 23.3.3 Po meczu sędzia drugi sprawdza i podpisuje protokół.

24	SEKRETARZ	
24.1	MIEJSCE SĘDZIEGO	
	Sekretarz wypełnia swoje obowiązki siedząc przy stoliku po stronie boiska przeciwnej do sędziego pierwszego, twarzą do niego.	D1, D8
24.2	ZAKRES OBOWIĄZKÓW	
	Sekretarz wypełnia protokół zawodów zgodnie z Przepisami Gry, współpracując z sędzią drugim.	
	Sędzia sekretarz używa brzęczka lub innego sygnalizatora dźwiękowego w celu zgłoszenia nieprawidłowości lub przekazania sygnału sędziom zgodnie z zakresem swoich obowiązków.	
24.2.1	Przed meczem i setem sekretarz:	
24.2.1.1	wpisuje dane dotyczące meczu i zespołów zgodnie z ustalonymi i obowiązującymi zasadami oraz zbiera podpisy kapitanów zespołów.	
24.2.1.2	zapisuje kolejność zagrywki.	
24.2.2	W trakcie meczu sekretarz:	
24.2.2.1	zapisuje zdobyte punkty;	
24.2.2.2	kontroluje kolejność zagrywki każdej z drużyn i informuje o błędzie przed wykonaniem zagrywki;	
24.2.2.3	zapisuje wykorzystane przerwy dla odpoczynku, sprawdzając ilość wykorzystanych przerw oraz informuje o tym sędziego drugiego;	
24.2.2.4	sygnalizuje sędziom niezgodne z przepisami prośby o przerwę;	15.5
24.2.2.5	informuje sędziów o konieczności zmiany stron oraz o zakończeniu setów;	
24.2.2.6	zapisuje wszystkie kary oraz prośby nieuzasadnione;	
24.2.2.7	instruowany przez sędziego drugiego odnotowuje inne wydarzenia w tym przerwy medyczne, przedłużające się przerwy oraz wydarzenia zewnętrzne mające wpływ na przebieg meczu itp.;	
24.2.2.8	kontroluje przerwy między setami.	
24.2.3	Po zakończeniu meczu sekretarz:	
24.2.3.1	zapisuje wynik końcowy meczu;	
24.2.3.2	w przypadku protestu, za uprzednią zgodą sędziego pierwszego, wpisuje lub zezwala kapitanowi zespołu na wpisanie do protokołu zawodów treści protestu;	5.1.2.1, 5.1.3.2
24.2.3.3	po podpisaniu się w protokole zawodów uzyskuje podpisy kapitanów zespołów, a następnie sędziów.	

25 ASYSTENT SEKRETARZA

25.1 MIEJSCE SĘDZIEGO

Asystent sekretarza wykonuje swoje obowiązki siedząc obok sędziego sekretarza.

D1, D8

25.2 ZAKRES OBOWIĄZKÓW

Asystent sekretarza pomaga sędziemu sekretarzowi w wykonywaniu obowiązków administracyjnych.

W przypadku, gdy sędzia sekretarz nie może wypełniać swoich obowiązków asystent przejmuje jego obowiązki.

25.2.1 Przed rozpoczęciem meczu i seta asystent sekretarza:

25.2.1.1 sprawdza czy wszystkie informacje pokazane na tablicach są poprawne.

25.2.2 W trakcie meczu asystent:

25.2.2.1 sygnalizuje kolejność zagrywki w każdym zespole, pokazując tabliczki z numerami 1 i 2, które to numery odpowiadają numerowi zawodnika zagrywającego.

25.2.2.2 W przypadku wystąpienia błędu, natychmiast sygnalizuje to sędziom poprzez użycie brzęczka,

25.2.2.3 obsługuje manualną tablicę wyników znajdującą się na stoliku,

25.2.2.4 sprawdza czy tablice wyników pokazują jednakowe informacje.

25.2.2.5 rozpoczyna i kończy przerwy techniczne „TIME-OUTS”,

25.2.2.6 jeśli jest to konieczne aktualizuje rezerwowy protokół meczowy i przekazuje go sędziemu sekretarzowi.

25.2.3 Po zakończeniu meczu asystent sekretarza:

25.2.3.1 podpisuje protokół zawodów.

26 SĘDZIOWIE LINIOWI

26.1 MIEJSCE SĘDZIÓW

W oficjalnych spotkaniach międzynarodowych, w komisji sędziowskiej musi być dwóch sędziów liniowych. Stoją oni po przekątnej, po przeciwnych stronach boiska, po prawej stronie każdego sędziego w odległości od 1 do 2 m od narożnika boiska.

D1, D8

Każdy z sędziów liniowych obserwuje linię końcową i linię boczną znajdujące się po jego stronie boiska.

Podczas światowych i oficjalnych zawodów FIVB obowiązkowe jest, aby podczas półfinałów i finałów było 4 sędziów liniowych. Stoją oni w wolnej strefie, w odległości od 1 do 3 m od narożnika boiska, na umownym przedłużeniu linii, którą obserwują.

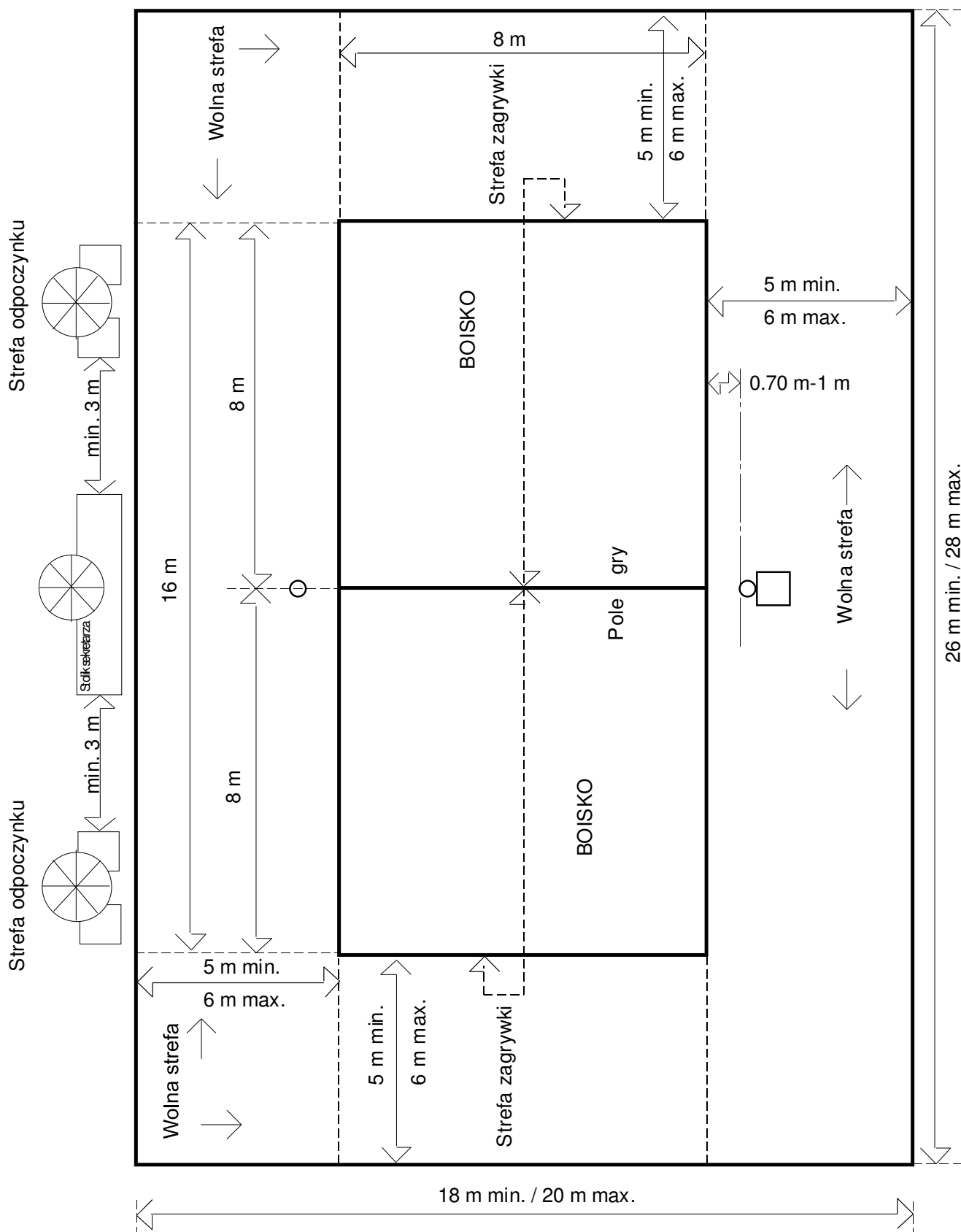
CZĘŚĆ 2 SEKCJA 2: SĘDZIOWIE, ICH OBOWIĄZKI ORAZ OFICJALNA SYGNALIZACJA

26.2 ZAKRES OBOWIĄZKÓW		
26.2.1	Sędziowie liniowi wypełniają swoje obowiązki używając chorągiewek (o wymiarach 40 x 40 cm), sygnalizując:	D10
26.2.1.1	piłkę „w boisku” lub piłkę „autową” za każdym razem, kiedy piłka upadła w pobliżu obserwowanej lub obserwowanych linii; Uwaga: sygnalizuje przede wszystkim sędzia liniowy, który znajduje się najbliżej toru lotu piłki, który jest odpowiedzialny za sygnalizację	8.3, 8.4, D10 (1,2)
26.2.1.2	dotknięcie piłki „autowej” przez zespół, po którego stronie upada piłka;	8.4, D10 (3)
26.2.1.3	dotknięcie antenki przez piłkę, przejście piłki z zagrywki lub po trzecim odbiciu przez zespół poza przestrzenią przejścia, itd.;	8.4.3, 8.4.4, 10.1.1, D4a, D10 (4)
26.2.1.4	wyjście przez któregośkolwiek zawodnika (z wyjątkiem zawodnika zagrywającego) poza swoje boisko w momencie wykonania zagrywki;	7.4, 12.4.3, D10 (4)
26.2.1.5	błąd dotknięcia boiska przez zawodnika zagrywającego;	12.4.3, D10 (4)
26.2.1.6	każdy kontakt, z górną częścią (80 cm) antenki po ich stronie boiska, któregośkolwiek z zawodników w czasie gry piłką lub gdy wpływa to na grę;	11.3.1, 11.4.4, D3, D10 (4)
26.2.1.7	przejście piłki poza przestrzenią przejścia w kierunku boiska przeciwnika lub dotknięcie antenki przez piłkę po swojej stronie boiska.	10.1.1, D4a, D10 (4)
26.2.1.8	dotknięcie bloku podczas akcji.	
26.2.2	Na prośbę sędziego pierwszego, sędzia liniowy musi powtórzyć swoją sygnalizację.	
27 OFICJALNA SYGNALIZACJA		
27.1 SYGNALIZACJA SĘDZIÓW		
	Sędziowie muszą wskazać za pomocą oficjalnej sygnalizacji powód ich gwizdka (rodzaj odgwizdanego błędu lub rodzaj przyznanej przerwy w grze). Sygnał musi być utrzymany przez chwilę. Jeśli jest wykonywany jedną ręką, to ręka sygnalizująca musi odpowiadać stronie zespołu, który popełnił błąd lub zgłosił prośbę.	D9
27.2 SYGNALIZACJA SĘDZIÓW LINIOWYCH		
	Sędzia liniowy musi wskazać za pomocą oficjalnej sygnalizacji chorągiewką rodzaj popełnionego błędu. Sygnał musi być utrzymany przez chwilę.	D10

CZĘŚĆ 2
SEKCJA 3:
DIAGRAMY

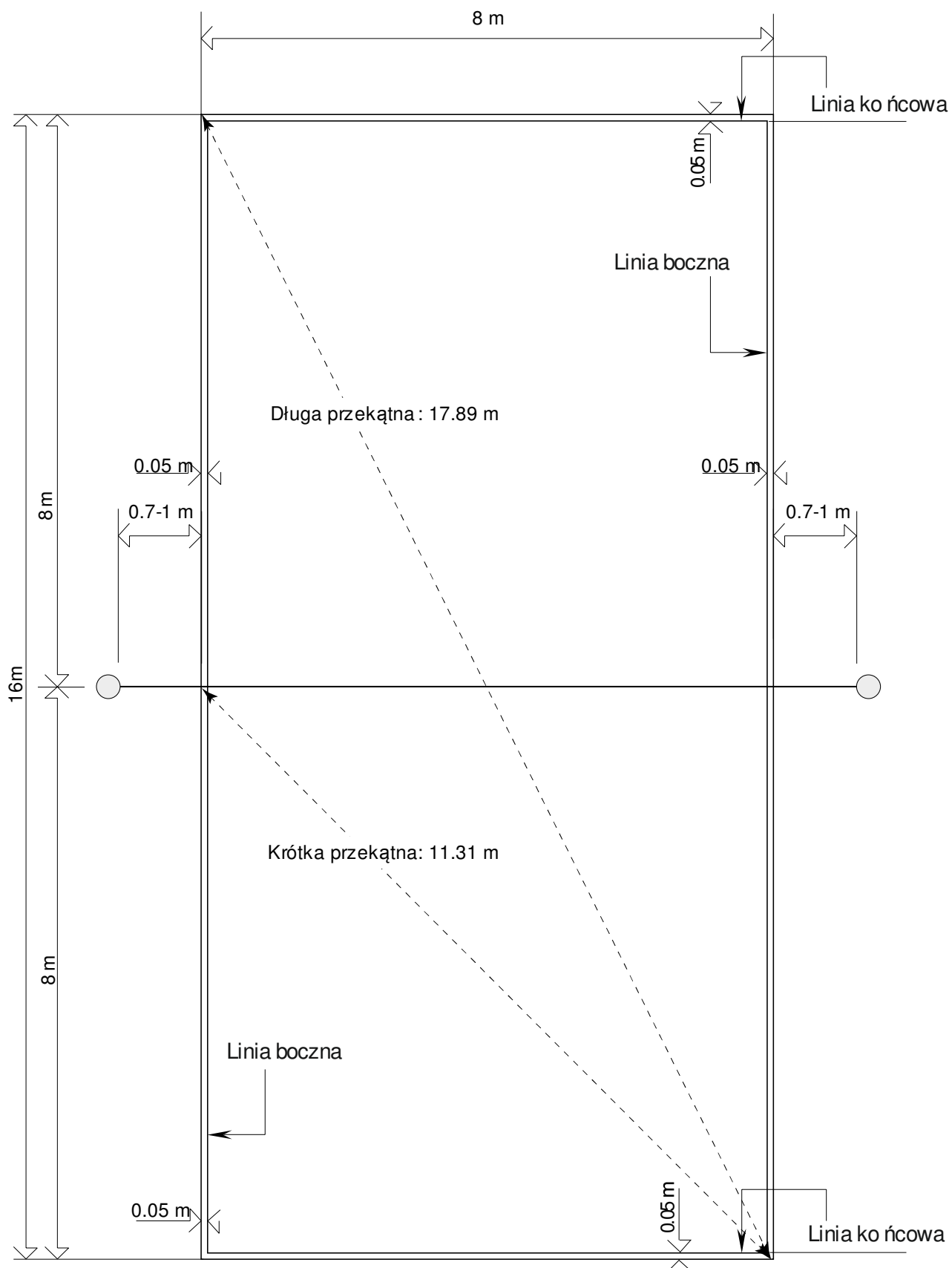
D1: POLE GRY

Przepisy: 1, 22.1, 23.1, 24.1, 25.1, 26.1



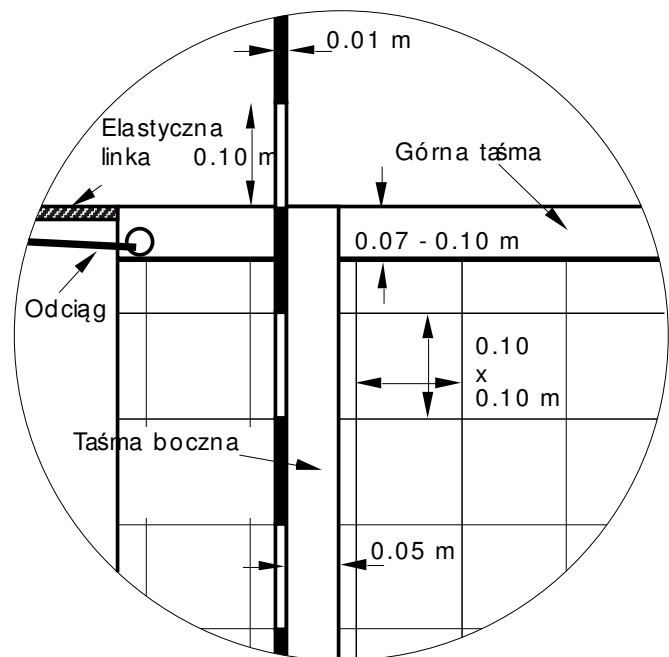
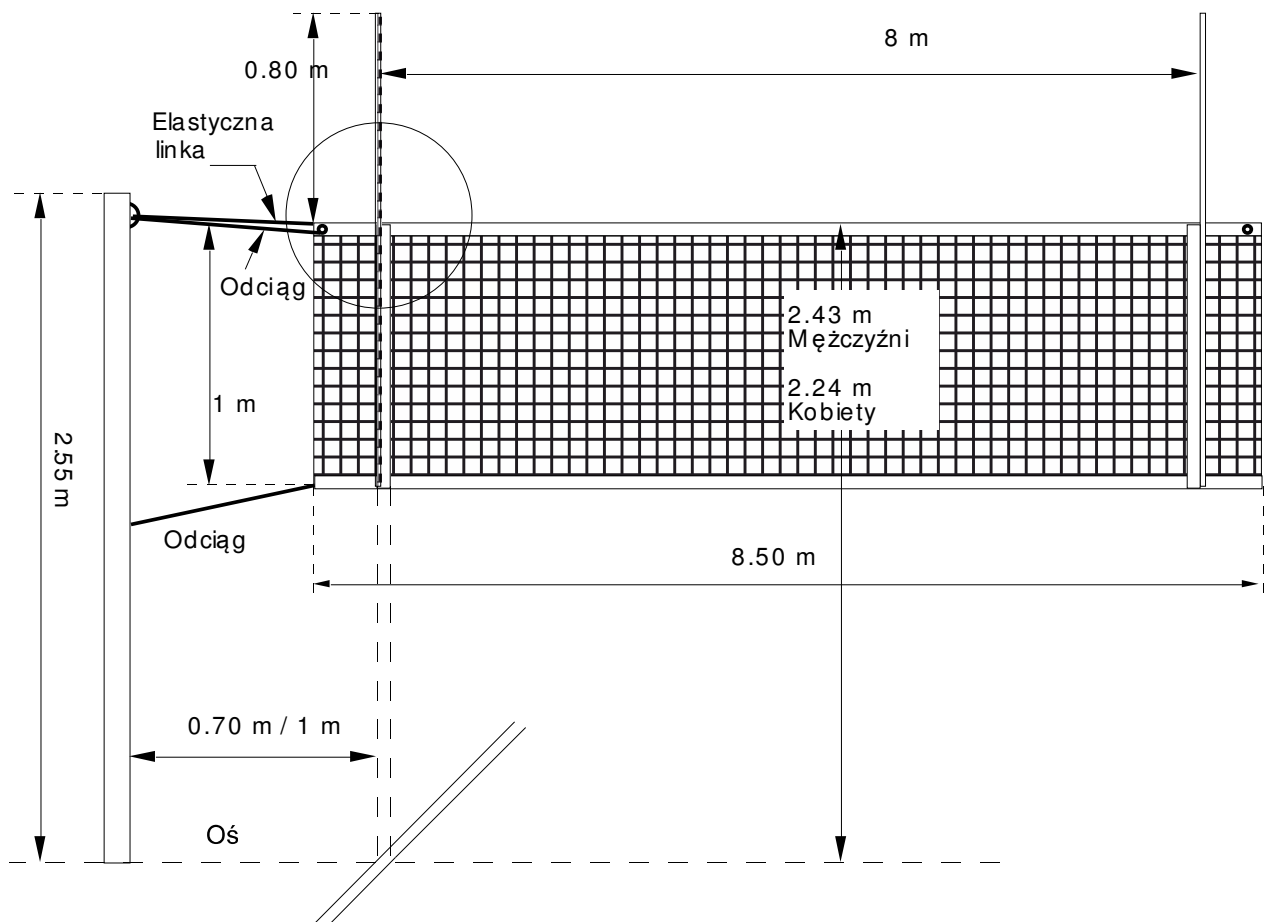
D2: BOISKO DO GRY

Przepisy: 1.1, 1.3, 2.5



D3: STRUKTURA SIATKI

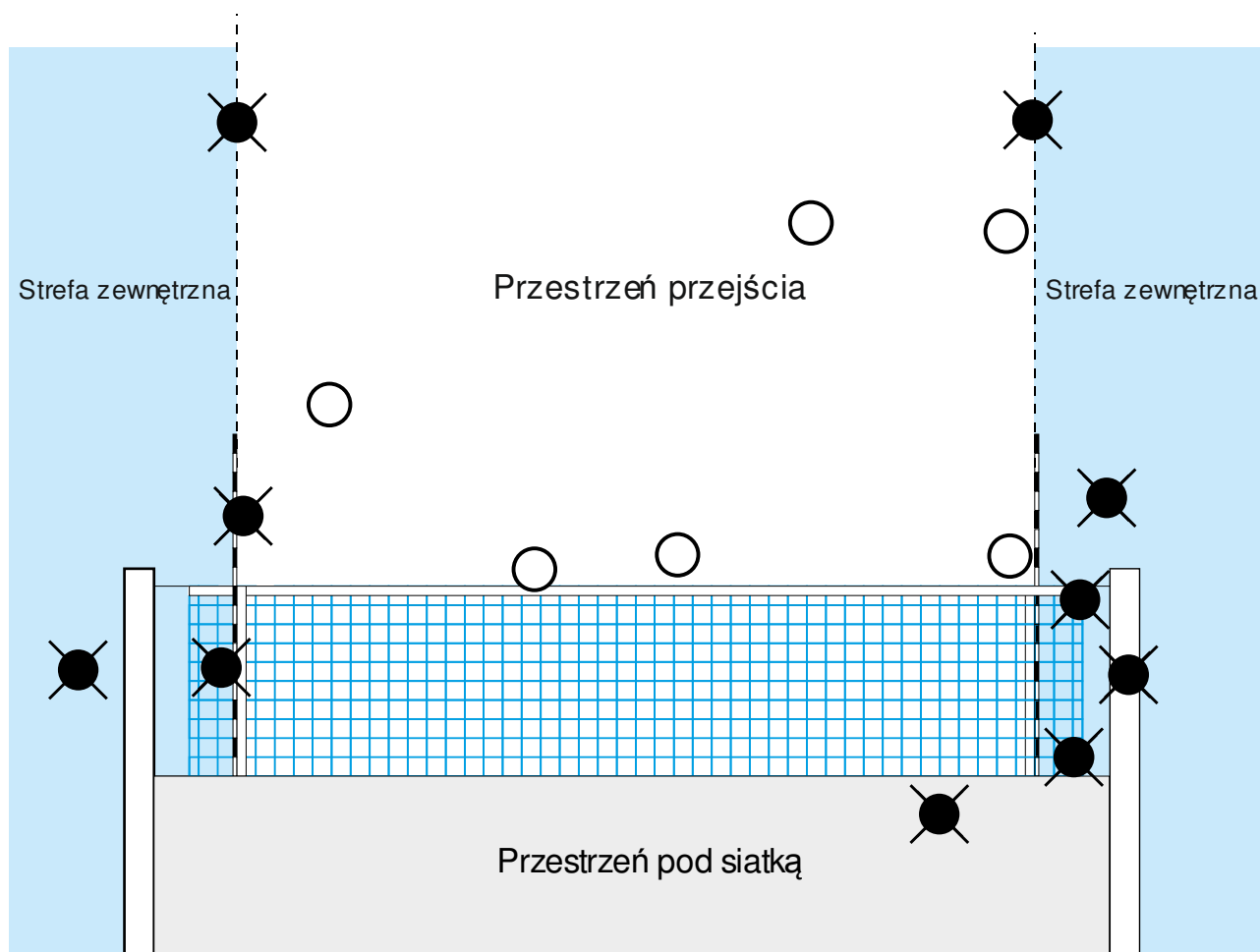
Przepisy: 2, 8.4.3



Podczas światowych i oficjalnych zawodów FIVB wysokość siatki może być zmieniona zgodnie z Przepisem 2.1.

D4a: PIŁKA PRZECHODZĄCA PIONOWĄ PŁASZCZYZNĘ SIATKI W STRONĘ BOISKA PRZECIWNIKA

Przepisy: 8.4.3, 8.4.4, 8.4.5, 10.1.1, 23.3.2.4, 26.2.1.3, 26.2.1.7

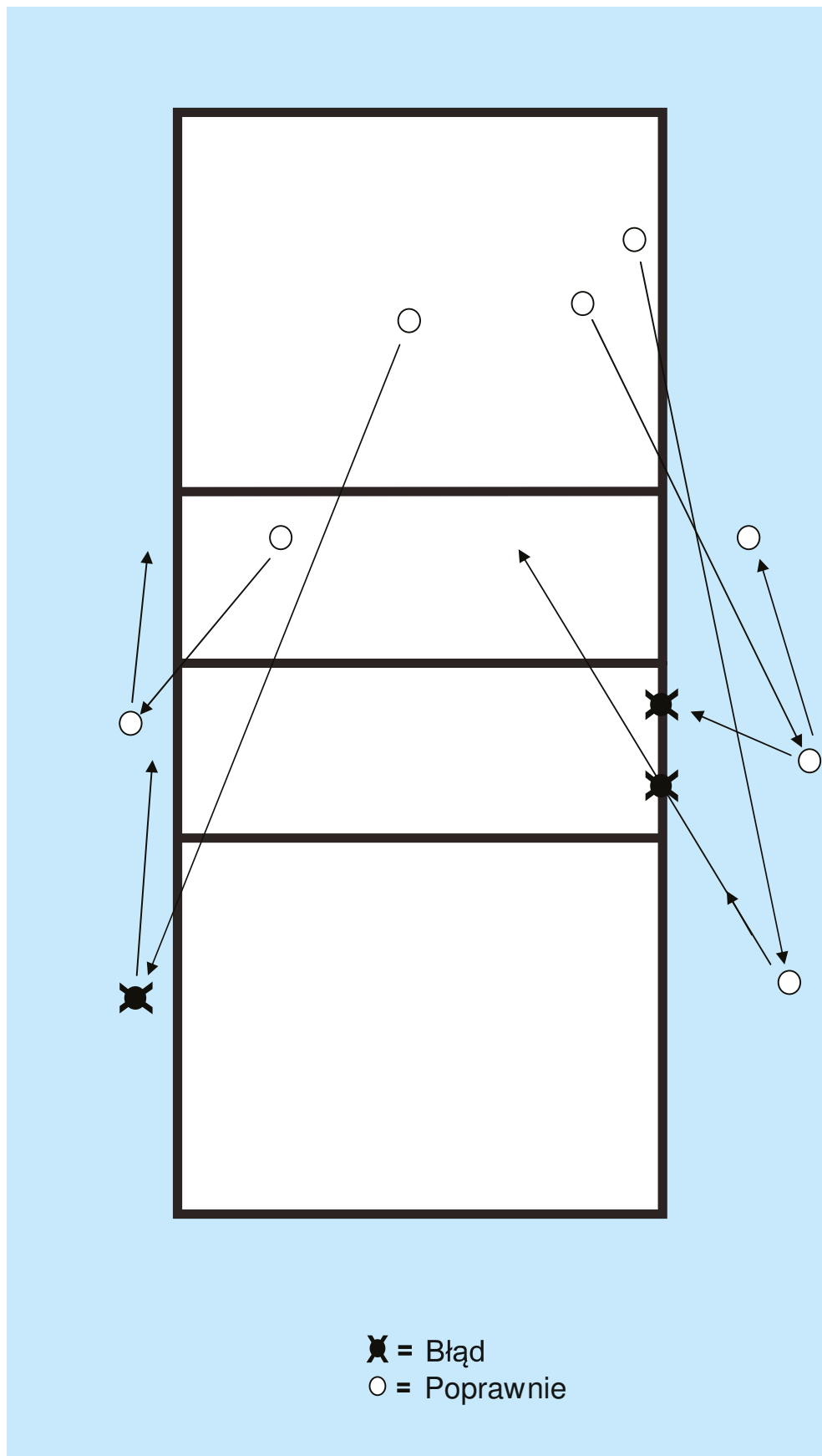


⊗ = Błąd

○ = Prawidłowe przejście

D4b: PIŁKA PRZECHODZĄCA PIONOWĄ PŁASZCZYZNĘ SIATKI W STRONĘ WOLNEJ STREFY PRZECIWNIKA

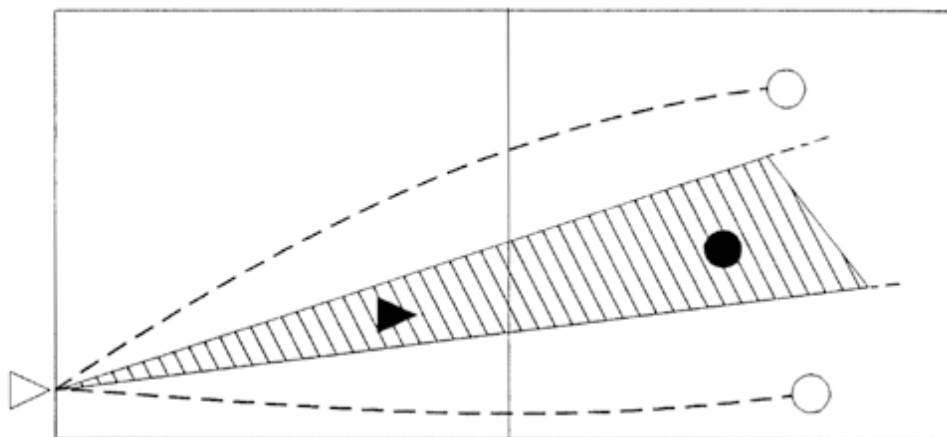
Przepisy: 1, 22.1, 23.1, 24.1, 25.1, 26.1



D5: ZASŁONA

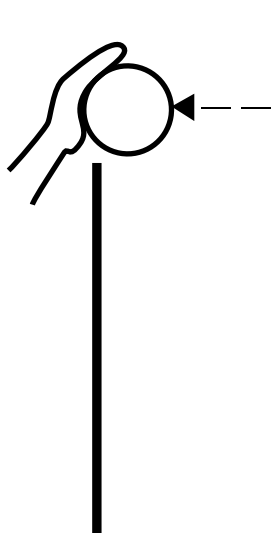
Przepisy: 12.5.1, 12.5.2, 12.6.2.3, 22.3.2.3

- Zasłona
- Poprawnie

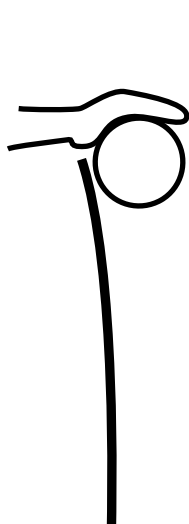


D6: BLOK SPEŁNIONY

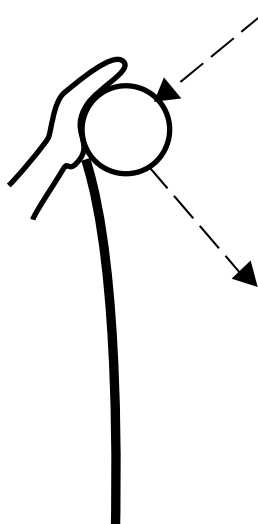
Przepisy: 14.1.3



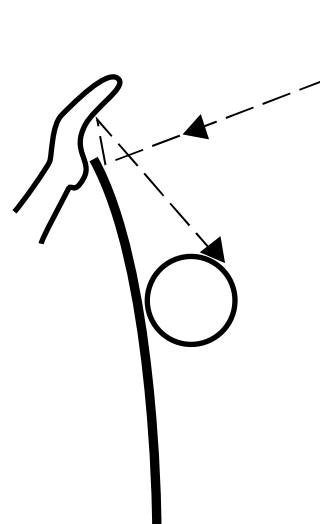
Piłka powyżej siatki



Piłka poniżej
górnej taśmy siatki



Piłka dotyka siatki



Piłka odbija się od siatki

D7: DZIAŁANIA PREWENCYJNE I SANKCJE

D7a: OSTRZEŻENIE ZA NIEWŁAŚCIWE ZACHOWANIE ORAZ SANKCJE I ICH KONSEKWENCJE

Przepisy: 20.3, 20.4, 20.5

KATEGORIA	KATEGORIA	CZŁONEK ZESPOŁU	SANKCJA	KARTKI	KONSEKWENCJE
NIEWŁAŚCIWE ZACHOWANIE	Etap 1	Którykolwiek członek zespołu	Nie jest sankcją	Brak	Prewencja
	Etap 2	Którykolwiek członek zespołu	Nie jest sankcją	Żółta	Prewencja
	Każde następne	Którykolwiek członek zespołu	Klasyfikowane jako zachowanie grubiańskie	Jak poniżej	Jak poniżej
ZACHOWANIE GRUBIAŃSKIE (ten sam set)	Pierwsze	Którykolwiek członek zespołu	Kara	Czerwona	Przyznanie punktu i zagrywki drużynie przeciwnej
	Drugie	Ten sam członek zespołu	Kara	Czerwona	Przyznanie punktu i zagrywki drużynie przeciwnej
	Trzecie	Ten sam członek zespołu	Wykluczenie	Żółta i czerwona trzymane łącznie	Zespół zdekompletowany na dany set
ZACHOWANIE GRUBIAŃSKIE (nowy set)	Pierwsze	Którykolwiek członek zespołu	Kara	Czerwona	Przyznanie punktu i zagrywki drużynie przeciwnej
ZACHOWANIE OBRAŻLIWE	Pierwsze	Którykolwiek członek zespołu	Wykluczenie	Żółta i czerwona trzymane łącznie	Zespół zdekompletowany na dany set
	Drugie	Ten sam członek zespołu	Dyskwalifikacja	Żółta i czerwona trzymane łącznie	Zespół zdekompletowany na dany set
AGRESJA	Pierwsze	Którykolwiek członek zespołu	Dyskwalifikacja	Żółta i czerwona trzymane łącznie	Zespół zdekompletowany na dany set

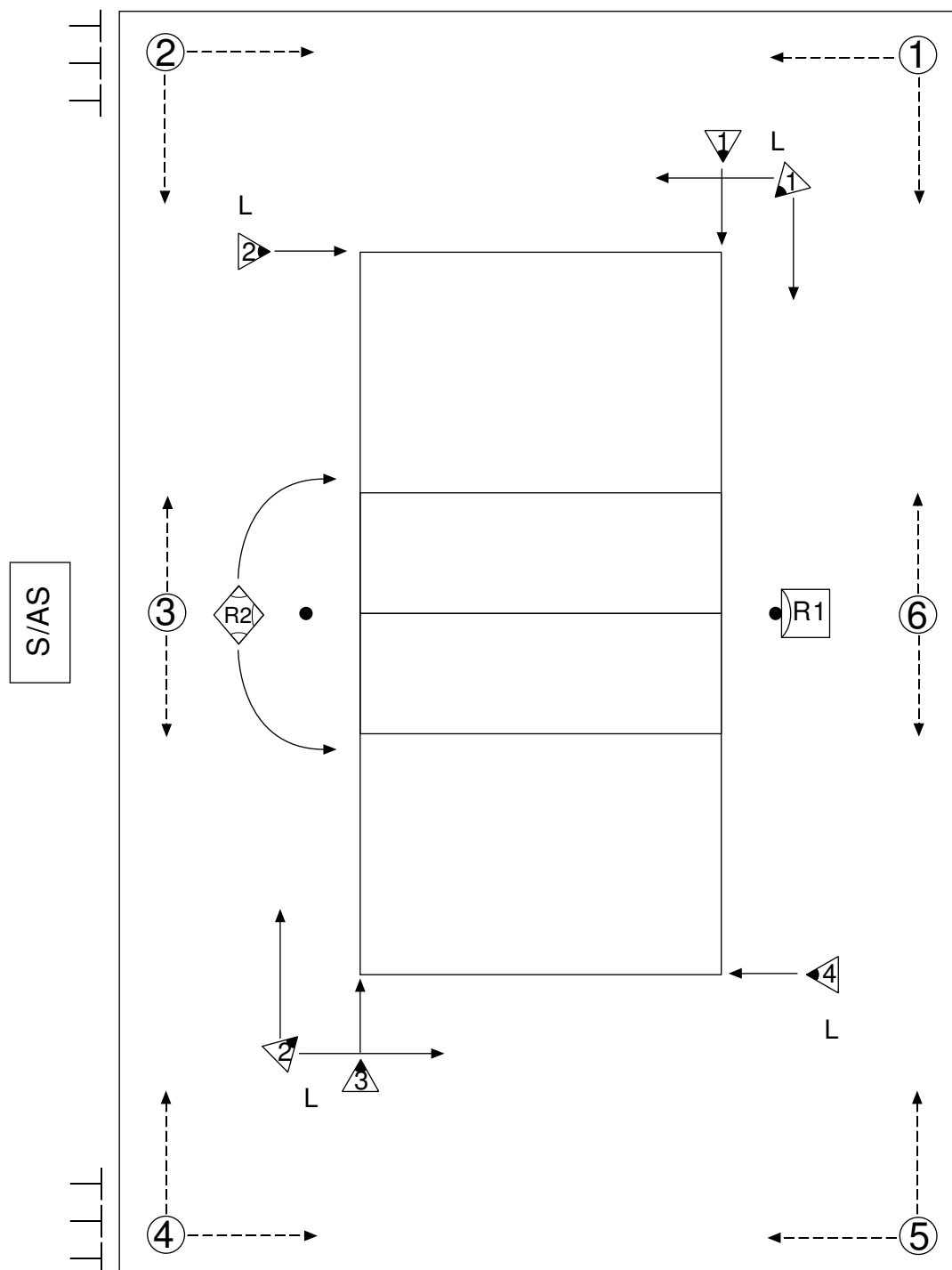
D7b: SANKCJE ZA OPÓŹNIANIE GRY

Przepisy: 16.2.2, 16.2.3

KATEGORIA	WYSTĄPIENIE	CZŁONEK ZESPOŁU	UPOMNIENIE LUB SANKCJA	KARTKI	KONSEKWENCJE
OPÓŹNIANIE GRY	Pierwsze	Którykolwiek członek zespołu	Upomnienie za opóźnianie	Sygnalizacja nr. 25 z żółtą kartką	Prewencja – brak kary
	Drugie i kolejne	Którykolwiek członek zespołu	Kara za opóźnianie	Sygnalizacja nr. 25 z czerwoną kartką	Przyznanie punktu i zagrywki drużynie przeciwnej

D8: LOKALIZACJA SĘDZIÓW ORAZ OBSŁUGI BOISKA

Przepisy: 3.3, 21.1, 22.1, 23.1, 24.1, 25.1, 26.1



-  = Sędzia pierwszy
 = Sędzia drugi
 S/AS = Sekretarz/asystent sekretarza
 = Sędziowie liniowi (1-4 lub 1-2)
 = Podawacze piłek (1-6)
 = Osoby wyrównujące boisko

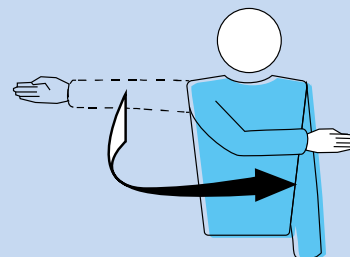
D9: OFICJALNA SYGNALIZACJA SĘDZIÓW

1 ZEZWOLENIE NA WYKONANIE ZAGRYWKI

Przepisy: 12.3, 21.2.1.1

Ruch wskazujący kierunek zagrywki

S



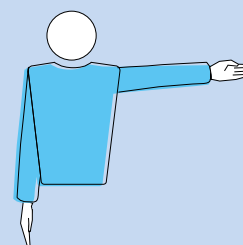
2 WSKAZANIE ZESPOŁU, KTÓRY WYGRAŁ WYMIANĘ

Przepisy: 12.3, 21.2.3.1a, 21.2.3.2c, 21.2.3.3c

Wyciągnięcie ręki w kierunku zespołu, który wygrał wymianę

S

S



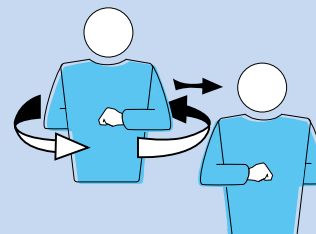
3 ZMIANA STRON BOISKA

Przepisy: 18.2, 23.2.5

Wykonanie uniesionymi przedramionami obrotu wokół ciała

S

S



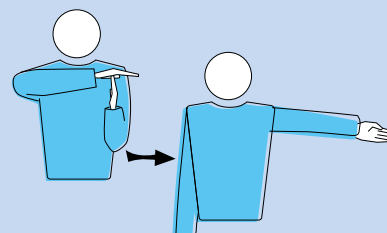
4 PRZERWA NA ODPOCZYNEK

Przepisy: 15, 23.2.5

Położenie poziomo dłoni jednej ręki na palcach drugiej ręki trzymanej pionowo (utworzenie litery T), a następnie pokazanie dłonią zespołu proszącego o przerwę

S

S



5 NIEWŁAŚCIWE ZACHOWANIE - UPOMNIENIE

Przepisy: 20.1, 20.5

Pokazanie żółtej kartki przy upomnieniu

S



6 NIEWŁAŚCIWE ZACHOWANIE - KARA

Przepisy: 20.3.1, 20.5

Pokazanie czerwonej kartki przy karze

S

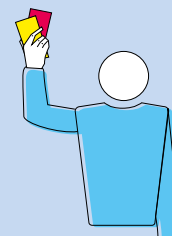


7 NIEWŁAŚCIWE ZACHOWANIE - WYKLUCZENIE

Przepisy: 20.3.2, 20.5

Pokazanie obu kartek (żółtej i czerwonej) w jednej ręce przy wykluczeniu

S

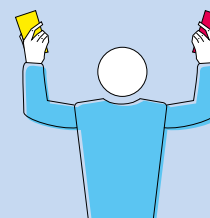


8 NIEWŁAŚCIWE ZACHOWANIE - DYSKWALIFIKACJA

Przepisy: 20.3.3, 20.5

Pokazanie karek żółtej i czerwonej trzymany oddzielnie w dwóch rękach

S



9 KONIEC SETA (LUB SPOTKANIA)

Przepisy: 6.2, 6.3

Skrzyżowanie przedramion na piersiach, dłonie otwarte

S

S

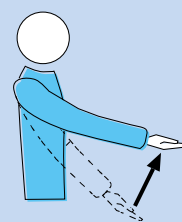


10 ZAGRYWKA Z RĘKI

Przepisy: 12.4.1

Wykonanie ruchu podnoszenia wyprostowaną ręką, dłoń otwarta skierowana do góry

S



11 OPÓŹNIENIE WYKONANIA ZAGRYWKI

Przepisy: 12.4.4

Uniesienie pięciu rozwartych palców

S

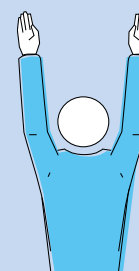


12 BŁĘDY BLOKU LUB ZASŁONA

Przepisy: 12.5, 14.5, 14.6.3

uniesienie obu ramion pionowo, dłonie skierowane do zewnątrz, palce wyprostowane

S



13 BŁĄD USTAWIENIA LUB ROTACJI

Przepisy: 7.7.1, 12.6.1.1

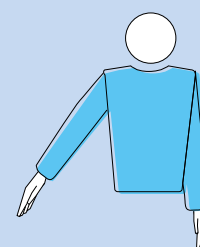
Obrót patcem wskazującym przed sobą



14 PIŁKA „W BOISKU”

Przepisy: 6.1.1.1, 8.3

Skierowanie ręki i palców w kierunku boiska



15 PIŁKA „AUTOWA”

Przepisy: 8.4.1, 8.4.2, 8.4.3, 8.4.4, 12.6.2.2, 13.2.2

Podniesienie obu przedramion pionowo do góry, dłonie otwarte, skierowane do wewnątrz



16 PIŁKA RZUCONA

Przepisy: 6.1.2, 9.3.3, 22.3.2.3b

Wykonanie powolnego ruchu podnoszenia przedramienia, dłoń skierowana do góry



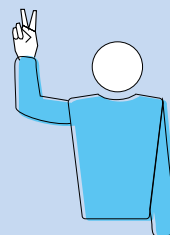
17 PODWÓJNE ODBICIE

Przepisy: 6.1.2, 9.1.1, 9.3.4, 22.3.2.3b

Uniesienie dwóch rozchylonych palców

S

S



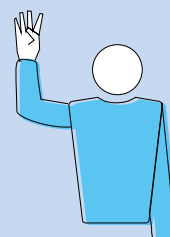
18 CZTERY ODBICIA

Przepisy: 9.3.1

Uniesienie czterech rozchylonych palców

S

S



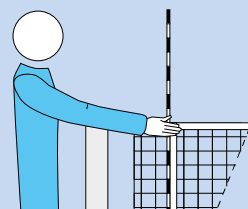
19 DOTKNIĘCIE SIATKI PRZEZ ZAWODNIKA; PIŁKA Z ZAGRYWKI DOTYKA SIATKI POMIĘDZY ANTENKAMI I NIE PRZEKRACZA PIONOWEJ PŁASZCZYZNY SIATKI

Przepisy: 12.6.2.1

Pokazanie ręką odpowiedniej strony siatki

S

S

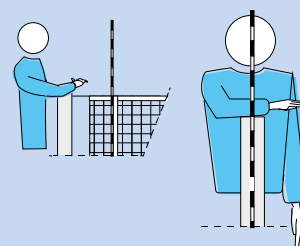


20 PRZEŁOŻENIE RĄK NAD SIATKĄ

Przepisy: 11.4.1, 13.2.1

Wykonanie powolnego ruchu podnoszenia przedramienia, dłoń skierowana do góry

S



21 BŁĄD ATAKU

- Zawodnik wykonuje atak otwartą dłońią przebijając piłkę palcami "kiwając" lub uderza piłkę opuszkami palców, a w momencie uderzenia palce nie są usztywnione i trzymane razem.
- Zawodnik wykonuje spełniony atak, uderzając piłkę z zagrywki przeciwnika, a piłka w momencie uderzenia znajduje się całkowicie powyżej górnej krawędzi siatki.
- Zawodnik wykonuje atak przebijając piłkę palcami oburącz sposobem górnym, kiedy tor lotu piłki nie jest prostopadły do linii jego ramion, za wyjątkiem sytuacji, gdy piłka jest wystawiana partnerowi z zespołu.

Przepisy: 13.2.3, 13.2.4, 13.2.5

Wykonanie przedramieniem ruchu z góry do dołu, dłoń otwarta



S

22 ZAWODNIK WPŁYWA NA GRĘ PRZECIWNIKA, WKRAČAJĄC POD SIATKĄ W JEGO PRZESTRZEŃ

- PIŁKA PRZEKRACZA DOLNĄ PŁASZCZYNĘ POD SIATKĄ
- ZAWODNIK ZAGRYWAJĄCY DOTYKA LINII KOŃCOWEJ BOISKA LUB ZAWODNIK ZNAJDUJE SIĘ POZA STREFĄ ZAGRYWKI W MOMENCIE WYKONYWANIA ZAGRYWKI
- ZAWODNIK ZNAJDUJE SIĘ POZA BOISKIEM W MOMENCIE WYKONYWANIA ZAGRYWKI, Z WYJĄTKIEM ZAWODNIKA ZAGRYWAJĄCEGO

Przepisy: 8.4.5, 11.2.1, 12.4.3, 23.3.2.1, 23.3.2.6

Wskazanie boiska pod siatką lub odpowiedniej linii



S

S

23 BŁĄD OBUSTRONNY I POWTÓRZENIE WYMIANY

Przepisy: 6.1.2.2, 12.4.5

Pionowe uniesienie kciuków



S

S

24 PIŁKA DOTKNIĘTA

Przepisy: 14.6.4

przesunięcie dłoni jednej ręki po palcach pionowo podniesionej drugiej ręki

S

S

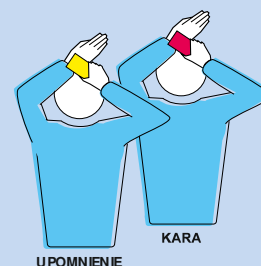


25 UPOMNIENIE / KARA ZA OPÓŹNIANIE

Przepisy: 15.5.5, 16.2.2, 16.2.3

Wskazanie żółtą (upomnienie) lub czerwoną (kara) kartką na przegub dłoni

S



D10: OFICJALNA SYGNALIZACJA SĘDZIÓW LINIOWYCH

1 PIŁKA W BOISKU

Przepisy: 8.3, 26.2.1.1

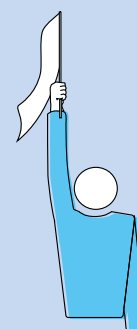
Opuszczenie chorągiewki w dół



2 PIŁKA AUTOWA

Przepisy: 8.4.1, 26.2.1.1

Uniesienie chorągiewki pionowo w górę



3 PIŁKA DOTKNIĘTA

Przepisy: 26.2.1.2

Uniesienie chorągiewki i dotknięcie jej dłonią drugiej ręki



4 PIŁKA PRZECHODZI POZA PRZESTRZENIĄ PRZEJŚCIA
- ZETKNIĘCIE SIĘ PIŁKI Z CIAŁEM OBCYM
- BŁĄD PRZEKROCZENIA LINII KOŃCOWEJ PRZY ZAGRYWCE

Przepisy: 8.4.2, 8.4.3, 8.4.4, 12.4.3, 26.2.1.3, 26.2.1.4, 26.2.1.5, 26.2.1.6, 26.2.1.7

Poruszanie chorągiewka nad głową i wskazanie antenki lub odpowiedniej linii

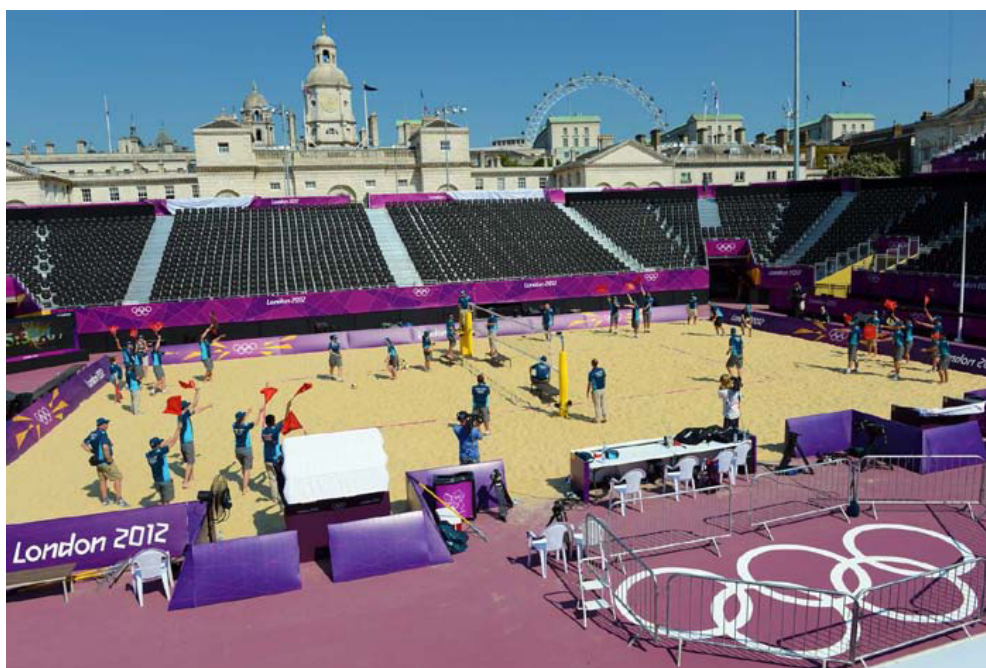
L



5 OCENA NIEMOŻLIWA

Uniesienie i skrzyżowanie obu rąk na piersiach

L





fivb.org