

ZMIANY W PRZEPISACH SIATKI PŁAŻOWEJ ZATWIERDZONE PRZEZ KONGRES W 2014r.

(nowy tekst jest napisany kolorem czerwonym)

PRZEPISY 2013-2016	PRZEPISY 2015-2016
<p>4.5 NIEDOZWOLONE WYPOSAŻENIE – STRÓJ SPORTOWY I PRZEDMIOTY</p>	<p>4.5 NIEDOZWOLONE WYPOSAŻENIE – STRÓJ SPORTOWY I PRZEDMIOTY</p> <p>4.5.3 Zawodnicy mogą nosić ochraniacze (ściągacze, stabilizatory). W seniorskich światowych i oficjalnych zawodach FIVB te elementy muszą być w tym samym kolorze, jak część stroju, przy którym są założone.</p>
<p>6 ZDOBYCIE PUNKTU, WYGRANIE SETA I MECZU</p> <p>6.1.3 Wymiana i wymiana zakończona Wymiana jest ciągiem zagrań od momentu uderzenia piłki przez zagrywającego, do momentu, gdy piłka jest poza grą. Wymiana zakończona to ciąg zagrań, w wyniku którego przyznany jest punkt.</p>	<p>6 ZDOBYCIE PUNKTU, WYGRANIE SETA I MECZU</p> <p>6.1.3 Wymiana i wymiana zakończona Wymiana jest ciągiem zagrań od momentu uderzenia piłki przez zagrywającego, do momentu, gdy piłka jest poza grą. Wymiana zakończona to ciąg zagrań, w wyniku którego przyznany jest punkt. Uwzględnia się też tu punkt przyznany z tytułu kary oraz błąd wykonania zagrywki wynikający z przekroczenia limitu czasu na jej wykonanie.</p>
<p>11 ZAWODNIK PRZY SIATCE</p> <p>11.3 KONTAKT Z SIATKĄ</p> <p>11.3.1 Kontakt z siatką nie jest błędem, chyba, że wpływa na przebieg gry.</p>	<p>11 ZAWODNIK PRZY SIATCE</p> <p>11.3 KONTAKT Z SIATKĄ</p> <p>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.</p>
<p>11.4 BŁĘDY ZAWODNIKA PRZY SIATCE</p> <p>11.4.3 Zawodnik wpływa na grę przeciwnika przez (między innymi): - dotknięcie górnej taśmy siatki lub górnej części antenki (80 cm) w czasie jego gry piłką lub - korzystanie z pomocy siatki w czasie gry piłką, lub - stwarzanie sobie przewagi nad przeciwnikiem poprzez dotknięcie siatki, lub - działanie, które przeszkadza przeciwnikowi w próbie gry piłką.</p>	<p>11.4 BŁĘDY ZAWODNIKA PRZY SIATCE</p> <p>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, - działanie, które przeszkadza przeciwnikowi w próbie gry piłką, - łapanie / trzymanie się siatki. Uznaje się, że zawodnicy znajdujący się blisko piłki lub którzy próbują ją odbić, grają piłką, nawet jeśli jej nie dotykają. Jednakże dotknięcie siatki poza antenkami nie jest</p>

	błędem (za wyjątkiem przepisu 9.1.3.)
<p>21 KOMISJA SĘDZIOWSKA I PROCEDURY</p> <p>21.2 PROCEDURY</p> <p>21.2.3.1 Jeśli błąd jest odgwizdany przez sędziego pierwszego, wskazuje on kolejno:</p> <p>a) zespół, który będzie zagrywał;</p> <p>b) rodzaj błędu;</p> <p>c) zawodnika (-ków), który popełnił błąd (jeśli to konieczne).</p> <p>Sędzia drugi powtarza sygnalizację za sędzią pierwszym.</p>	<p>21 KOMISJA SĘDZIOWSKA I PROCEDURY</p> <p>21.2 PROCEDURY</p> <p>21.2.3.1 Jeśli błąd jest odgwizdany przez sędziego pierwszego, wskazuje on kolejno:</p> <p>a) zespół, który będzie zagrywał;</p> <p>b) rodzaj błędu;</p> <p>c) zawodnika (-ków), który popełnił błąd (jeśli to konieczne).</p>
<p>21.2.3.3 W przypadku błędu obustronnego obaj sędziowie wskazują kolejno:</p> <p>a) rodzaj błędu;</p> <p>b) zawodników, którzy popełnili błąd (jeśli to konieczne)</p> <p>c) zespół, który będzie zagrywał, zgodnie ze wskazaniem sędziego pierwszego.</p>	<p>21.2.3.3 W przypadku błędu obustronnego obaj sędziowie wskazują kolejno:</p> <p>a) rodzaj błędu;</p> <p>b) zawodników, którzy popełnili błąd (jeśli to konieczne)</p> <p>Sędzia pierwszy wskazuje następnie zespół, który będzie zagrywał.</p>