

OFICJALNE PRZEPISY GRY W SIATKÓWKĘ PLAŻOWĄ



POLSKA
SIATKÓWKA



Wydanie 2020

Official Beach Volleyball Rules 2017-2020

Published by FIVB in 2016

Approved by the 35th FIVB Congress 2016

Uaktualnienie tłumaczenia i opracowania wersji polskiej: Krzysztof Mucha

Konsultacja merytoryczna: Agnieszka Myszkowska

SPIS TREŚCI

CZĘŚĆ 1 Filozofia przepisów i sędziowania.....	9
CZĘŚĆ 2 Sekcja 1: Gra.....	12
Rozdział 1 Warunki gry i wyposażenie.....	13
1 Pole gry	13
1.1 Wymiary.....	13
1.2 Powierzchnia pola gry.....	13
1.3 Linie boiska.....	13
1.4 Strefy i pola.....	14
1.5 Warunki pogodowe	14
1.6 Oświetlenie	14
2 Siatka i słupki.....	14
2.1 Wysokość siatki	14
2.2 Struktura	14
2.3 Taśmy boczne	15
2.4 Antenka	15
2.5 Słupki.....	15
2.6 Wyposażenie dodatkowe	16
3 Piłki.....	16
3.1 Charakterystyka piłki.....	16
3.2 Podobieństwo piłek.....	16
3.3 Używanie trzech lub czterech piłek	16
Rozdział 2 Uczestnicy zawodów.....	17
4 Zespoły	17
4.1 Skład zespołu	17
4.2 Rozmieszczenie zespołu	17
4.3 Wyposażenie	17
4.4 Zmiana wyposażenia	18
4.5 Niedozwolone wyposażenie.....	18
5 Osoby prowadzące zespół.....	18
5.1 Kapitan zespołu	18
Rozdział 3 Format gry	20
6 Zdobyć punktu, wygranę seta i meczu.....	20
6.1 Zdobyć punktu	20

6.2	Wygranie seta.....	20
6.3	Wygranie meczu.....	21
6.4	Walkower oraz zespół zdekompletowany.....	21
7	Struktura gry	21
7.1	Losowanie	21
7.2	Oficjalna rozgrzewka	22
7.3	Ustawienie początkowe zespołu	22
7.4	Ustawienie zespołu.....	22
7.5	Błąd ustawienia.....	22
7.6	Kolejność zagrywki	22
7.7	Błąd kolejności zagrywki.....	22
Rozdział 4 Sytuacje w grze		23
8	Sytuacje w grze	23
8.1	Piłka „w grze”	23
8.2	Piłka „poza grą”.....	23
8.3	Piłka „w boisku”.....	23
8.4	Piłka „autowa”	23
9	Gra piłką	23
9.1	Odbicie piłki przez zespół	23
9.2	Charakterystyka odbicia piłki.....	24
9.3	Błędy w grze piłką.....	25
10	Piłka przy siatce	25
10.1	Przejście piłki nad siatką.....	25
10.2	Piłka dotykająca siatki.....	26
10.3	piłka w siatce	26
11	Zawodnik przy siatce.....	26
11.1	Sięganie nad siatką na stronę przeciwnika	26
11.2	Wejście w przestrzeń, na boisko i/lub wolną strefę przeciwnika	26
11.3	Kontakt z siatką	26
11.4	Błędy zawodnika przy siatce.....	27
12	Zagrywka	27
12.1	Pierwsza zagrywka w secie	27
12.2	Kolejność zagrywek	27
12.3	Zezwolenie na wykonanie zagrywki	28

12.4	Wykonanie zagrywki	28
12.5	Zasłona	28
12.6	Błędy podczas wykonywania zagrywki	29
13	Atak	29
13.1	Charakterystyka ataku	29
13.2	Błędy ataku	29
14	Blok	30
14.1	Blokowanie	30
14.2	Dotknięcie piłki w bloku	30
14.3	Blok w przestrzeni przeciwnika	30
14.4	Blok i kolejne odbicia zespołu	30
14.5	Blokowanie zagrywki	31
14.6	Błędy bloku	31
Rozdział 5 Przerwy i opóźnienia		32
15	Przerwy	32
15.1	Liczba regulaminowych przerw w grze	32
15.2	Sekwencja regulaminowych przerw w grze	32
15.3	Prośba o regulaminowe przerwy w grze	32
15.4	Przerwy na odpoczynek i przerwy techniczne	32
15.5	Prośby nieuzasadnione	32
16	Opóźnienia gry	33
16.1	Rodzaje opóźnień gry	33
16.2	Sankcje za opóźnianie gry	33
17	Wyjątkowe przerwy w grze	34
17.1	Kontuzja/choroba	34
17.2	Zewnętrzne zdarzenie wpływające na grę	34
17.3	Przedłużające się przerwy w grze	34
18	Przerwy i zmiana stron boiska	35
18.1	Przerwy	35
18.2	Zmiana stron boiska	35
Rozdział 6 Zachowanie uczestników zawodów		36
19	Wymagania dotyczące zawodników	36
19.1	Zachowanie sportowe	36
19.2	Fair play	36

20	Niewłaściwe zachowanie i sankcje	36
20.1	Drobne wykroczenia	36
20.2	Niewłaściwe zachowanie podlegające sankcjom	36
20.3	Skala sankcji.....	37
20.4	Niewłaściwe zachowanie przed i pomiędzy setami	37
20.5	Podsumowanie niewłaściwego zachowania i użycie kartek	37
CZĘŚĆ 2 Sekcja 2: Sędziowie, ich obowiązki i oficjalna sygnalizacja		38
Rozdział 7 Sędziowie.....		39
21	Komisja sędziowska i procedury.....	39
21.1	Skład komisji sędziowskiej	39
21.2	Procedury	39
22	Sędzia pierwszy	40
22.1	Miejsce	40
22.2	Uprawnienia.....	40
22.3	Zakres obowiązków	41
23	Sędzia drugi	41
23.1	Miejsce	41
23.2	Uprawnienia.....	41
23.3	Zakres obowiązków	42
24	Sekretarz.....	43
24.1	Miejsce	43
24.2	Zakres obowiązków	43
25	Asystent sekretarza.....	44
25.1	Miejsce	44
25.2	Zakres obowiązków	44
26	Sędziowie liniowi	45
26.1	Miejsce	45
26.2	Zakres obowiązków	45
27	Oficjalna sygnalizacja.....	46
27.1	Sygnalizacja sędziów.....	46
27.2	Sygnalizacja sędziów liniowych	46
CZĘŚĆ 2 Sekcja 3: Diagramy.....		47
D.1	Pole gry	48
D.2	Boisko do gry	49

D.3	Struktura siatki	50
D.4a	Piłka przekraczająca pionową płaszczyznę siatki w kierunku boiska przeciwnika 51	
D.4b	Piłka przekraczająca pionową płaszczyznę siatki w stronę wolnej strefy przeciwnika	52
D.5	Zasłona	53
D.6	Blok spełniony	53
D.7	Działania prewencyjne i sankcje	54
D.7a	Ostrzeżenie za niewłaściwe zachowanie oraz sankcje i ich konsekwencje.....	54
D.7b	Sankcje za opóźnianie gry.....	54
D.8	Lokalizacja sędziów i obsługi boiska	55
D.9	Oficjalna sygnalizacja sędziów.....	56
D.10	Oficjalna sygnalizacja sędziów liniowych	63

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 wymianie (System punkt za wymianę). Jeżeli zespół odbierający zagrywkę wygra wymianę, 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 osób zainteresowanych 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 sędziów zależności między przepisami i regułami co pozwala im na podejmowanie właściwych decyzji.

To wprowadzenie na początku skupia się na Siatkówce Plażowej jako rywalizacji, aby następnie ukazać główne cechy niezbędne do dobrego sędziowania

SIATKÓWKĄ PLAŻOWĄ 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 byłiby 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)
- 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 robiąc 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

1 POLE GRY

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

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.

Wolna przestrzeń jest przestrzenią nad polem gry wolną od jakichkolwiek przeszkód (zadaszenia, obiektów) o 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. Wolna przestrzeń powinna mieć minimum 12,5 m wysokości, mierząc 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

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

Przepis

1.1, D1

D2

D2

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 luksów.

2 SIATKA I SŁUPKI

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 (2,35 m dla młodzików) i 2,24 m dla kobiet (2,15 m dla młodziczek).

Wysokość siatki może być różna dla konkretnej grupy wiekowej, np.:

Grupy wiekowe	Dziewczęta	Chłopcy
12 lat i młodsi	2,00 m	2,00 m
10 lat i młodsi	1,95 m	1,95 m

- 2.1.2 Wysokość siatki mierzona jest na środku za pomocą przyrządu mierniczego. Jej wysokość mierzona nad liniami bocznymi musi być dokładnie taka sama i nie może przekraczać właściwego wymiaru o więcej niż 2 cm.

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 10 cm. Na całej jej długości, zarówno górna jak i dolna krawędź, obszyta jest z dwóch stron brezentową

D1

D3

1.1,
2.1.1

1.3.2,

D3

taśmą o szerokości 7-10 cm. Zaleca się, aby poziome taśmy były ciemnoniebieskie lub w jasnym kolorze. Na każdym końcu górnej taśmy znajduje się otwór, przez który przewleka się linkę mocującą górną taśmę do słupków, w celu jej naciągnięcia.

Wewnątrz górnej taśmy znajduje się elastyczna linka, zaś wewnątrz dolnej taśmy zwykła linka. Linki służą 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 to ograniczać widoczności zawodnikom oraz sędziom. Reklamy na ww. elementach muszą być zgodne z odpowiednimi regulacjami FIVB.

2.3 TAŚMY BOCZNE

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

Dozwolone jest umieszczanie reklam na taśmach bocznych.

2.4 ANTENKA

Antenką nazywamy pręt o wysokości 1,8 m i średnicy 10 mm, wykonany z włókna szklanego lub podobnego materiału.

Antenki, po jednej z każdej strony, są przymocowane 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 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 podtrzymujące siatkę są 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 bocznych.

- 2.5.2 Słupki muszą być zaokrąglone i gładkie, przymocowane do podłoża bez użycia drutów czy lin. Wszystkie elementy niebezpieczne lub utrudniające przejście koło słupka powinny być usunięte. Słupki muszą być zabezpieczone osłonami.

1.3.2, 14.1.1,
D3

2.3, D3

10.1.1, D3,
D4a, D4b

D2, D3

2.6 WYPOSAŻENIE DODATKOWE

Wyposażenie dodatkowe określone jest w odrębnych przepisach FIVB

3 PIŁKI

3.1 CHARAKTERYSTYKA PIŁKI

Piłka musi mieć kształt kulisty, powinna być wykonana z elastycznego materiału (skóra, skóra syntetyczna lub podobny) odpornego na wilgoć 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 skóra syntetyczna 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.

Światowe i oficjalne zawody FIVB muszą być rozgrywane piłkami posiadającymi homologację FIVB.

3.3 UŻYWANIE TRZECH LUB CZTERECH PIŁEK

W zawodach PZPS mecze powinny być rozgrywane z użyciem trzech piłek.

Podczas światowych i oficjalnych zawodów FIVB mecze powinny być rozgrywane z użyciem czterech piłek.

W takim wypadku sześciu podawaczy piłek powinno znajdować się po jednym w każdym rogu wolnej strefy oraz po jednym za każdym z sędziów.

3.2

3.1

3.1

D8

ROZDZIAŁ 2

UCZESTNICY ZAWODÓW

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 być 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 5 m 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 rękawów chyba, że wygląd stroju sportowego jest zdefiniowany w regulaminie zawodów. Zawodnicy mogą nosić nakrycia głowy.
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, jeśli 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.

5.1

D1

4.1.1

4.3.3.2

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:	23
4.4.1	Na grę w skarpetkach i/lub butach,		
4.4.2	Na zmianę mokrej koszulki między setami, pod warunkiem, że nowa koszulka spełnia wszystkie wymagania regulaminowe oraz przepisy FIVB		4.3.3
4.4.3	Na prośbę zawodnika sędzia pierwszy może wyrazić zgodę na grę zawodnika w podkoszulku i spodniach treningowych		
4.5	NIEDOZWOLONE WYPOSAŻENIE		
4.5.1	Zabronione jest używanie przedmiotów, które mogą spowodować kontuzję zawodnika oraz przedmiotów, które dają sztuczną przewagę nad przeciwnikiem.		
4.5.2	Zawodnicy mogą grać w okularach lub szklach kontaktowych na własne ryzyko.		
4.5.3	Zawodnicy mogą nosić ochraniacze (ściągacze, stabilizatory) dla ochrony 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 stroju sportowego.			
5	OSOBY PROWADZĄCE ZESPÓŁ		
Kapitan zespołu jest odpowiedzialny za zachowanie i dyscyplinę zespołu			20
5.1	KAPITAN ZESPOŁU		
5.1.1	PRZED MECZEM, kapitan zespołu:		7.1, 24.2.1.1
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:		8.2
5.1.2.1	prosić o wyjaśnienie zastosowanego przepisu lub interpretację Przepisów Gry; jeżeli wyjaśnienie nie satysfakcjonuje kapitana, musi on natychmiast poinformować sędziego pierwszego o chęci złożenia Protestu.		22.2.4

5.1.2.2	w celu uzyskania zgody na:	
	a) zmianę stroju i wyposażenia,	4.3, 4.4.2
	b) sprawdzenia numeru zawodnika zagrywającego,	
	c) sprawdzenia siatki, piłki, podłoża gry itp.,	
	d) poprawienia linii boiska.	1.2, 2, 3
5.1.2.3	zgłosić prośbę o przyznanie przerwy na odpoczynek	15.2.1, 15.4.1
	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 zawodnikom. Kapitan podpisuje protokół w celu potwierdzenia wyniku;	24.2.3.3
5.1.3.2	Jeżeli wcześniej kapitan zgłosił sędziemu pierwszemu chęć przeprowadzenia Procedury Rozpatrzenia Protestu, a sprawa nie została wyjaśniona w czasie zajścia, przysługuje mu prawo do potwierdzenia tego faktu w formie pisemnej, poprzez wpisanie uwag do protokołu po zakończeniu meczu	5.1.2.1, 24.2.3.2

ROZDZIAŁ 3

FORMAT GRY

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 przeciwnika;
6.1.1.2	kiedy zespół przeciwny popełni błąd;
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 popełnione są kolejno 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 przeciwnie zespoły, odgwisdywany 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 w wyniku nałożenia kary
	– błąd zagrywki wynikający z przekroczenia limitu czasu na jej wykonanie
6.1.3.1	Jeśli zespół zagrywający wygrywa wymianę – zdobywa punkt i serwuje dalej
6.1.3.2	Jeśli zespół przyjmujący 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.).

8.3, 10.1.1,
D9 (14)

6.1.2

16.2.3, 20.3.1

6.1.2, D9 (23)

8.1, 8.2,
12.2.2.1,
12.4.4,
22.3.2.2

6.3.2, D9 (9)

6.3 WYGRANIE MECZU		
6.3.1	Mecz wygrywa zespół, która wygra dwa sety.	6.2, 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.	7.1
6.4 WALKOWER ORAZ ZESPÓŁ ZDEKOMPLETOWANY		
6.4.1	Jeżeli zespół, pomimo wezwania, odmówi gry, przegrywa mecz walkowerem. Mecz kończy się wynikiem 0-2 oraz 0-21, 0-21 w setach.	6.2, 6.3
6.4.2	Zespół, który nie stawia 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, określającym warunki traktowania drużyn w przypadku poddania meczu 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.	12.1.1
7.1.1	Losowanie odbywa się w obecności obu kapitanów.	5.1
7.1.2	Zwycięzca losowania wybiera:	
	ALBO	
7.1.2.1	prawo do wykonania lub odbioru zagrywki	12.1.1
	ALBO	
7.1.2.2	stronę boiska do gry.	
	Przegrywający losowanie wybiera jedną z pozostałych pozycji.	
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 kolejne losowanie.	

7.2	OFICJALNA ROZGRZEWKA	
	Przed meczem, zespoły mogą się rozgrzewać “na siatce” przez 3 minuty, jeżeli wcześniej miały do dyspozycji inne boisko; jeśli nie, zespoły mogą się rozgrzewać przez 5 minut.	
7.3	USTAWIENIE POCZĄTKOWE ZESPOŁU	4.1.1
	Obydwaj zawodnicy w każdym zespole muszą przez cały czas uczestniczyć w grze.	
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	7.1, 12.2
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.	12.2.2.2
7.7	BŁĄD KOLEJNOŚCI ZAGRYWKI	
7.7.1	Błąd kolejności zagrywki jest popełniony, kiedy zagrywka nie jest wykonana zgodnie z kolejnością. Zespół traci punkt, a prawo do wykonania zagrywki przejmuje zespół przeciwny.	7.6.1, 12, D9 (13)
7.7.2	Sekretarz / Asystent sekretarza musi właściwie sygnalizować kolejność zagrywek, a w sytuacji kiedy niewłaściwy zawodnik zamierza wprowadzić piłkę do gry, skorygować kolejność zagrywki przed gwizdkiem na nią.	24.2.2.2, 25.2.2.1, 25.2.2.2

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 w to linie ograniczające.

1.1, 1.3.2,
D9 (4),
D10 (1)

8.4 PIŁKA „AUTOWA”

Piłka jest „autowa”, gdy:

- 8.4.1 dotknie podłoża poza boiskiem, nie dotykając linii boiska;
- 8.4.2 dotknie przedmiotu znajdującego się poza boiskiem, elementów zadaszenia lub osoby nieuczestniczącej w grze;
- 8.4.3 dotknie antenek, linek mocujących siatkę, słupków lub siatki poza taśmami bocznymi i antenkami;
- 8.4.4 przekroczy pionową płaszczyznę siatki, całkowicie lub częściowo poza przestrzenią przejścia, po zagrywce lub po trzecim odbiciu piłki przez zespół (wyjątek: Przepis 10.1.2).
- 8.4.5 przekroczy całkowicie pionową płaszczyznę siatki w przestrzeni pod siatką.

1.3.2, D9 (15),
D10 (2)
D9 (15),
D10 (4)
2.3, D3, D4a,
D9 (15),
D10 (4)
2.3, 10.1.2,
D4a, D9 (15),
D10 (4)
22.3.2.3d,
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 jakikolwiek 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 zaliczane są zarówno zamierzone odbicie piłki, jak i niezamierzone dotknięcia piłki przez zawodnika.

9.1.1 KOLEJNE ODBICIA PIŁKI

Ten sam zawodnik nie może odbić piłki kolejno dwa razy (Wyjątki: 9.2.2.2, 9.2.2.3, 14.2, 14.4.2)

9.2.2.1, 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 (za wyjątkiem bloku).

14.2

Jeżeli dwóch zawodników z tego samego zespołu próbuje odbić piłkę, ale piłka zostanie dotknięta tylko przez jednego z nich, zespołowi zalicza się jedno odbicie.

Zderzenie się zawodników próbujących sięgnąć po piłkę nie jest błędem.

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 dotknie antenki, wymiana 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.

1

Jednakże zawodnik, który znajduje 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.

11.4.4

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.

9.3.3

9.2.2.1	ODBICIA RÓWNOCZESNE: Piłka może dotykać kilku części ciała, pod warunkiem, że kontakt ten następuje równocześnie.	9.2.1
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) piłka może zostać dotknięta kolejno kilkoma częściami ciała, pod warunkiem, że nastąpiło to w jednym zagraniu. W pierwszym odbiciu piłki przez zespół, jeżeli piłka jest odbijana palcami sposobem górnym, piłka NIE może kolejno dotknąć palców/rąk, nawet jeżeli te kontakty z piłką miały miejsce w jednym zagraniu.	9.3.4
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.	14.2
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.	
9.3	BŁĘDY W GRZE PIŁKĄ	
9.3.1	CZTERY ODBICIA: zespół wykonuje cztery odbicia zanim przebiję piłkę na stronę przeciwnika.	9.1, D9 (18)
9.3.2	ODBICIE Z POMOCĄ: zawodnik korzysta z pomocy członka swojego zespołu lub dowolnego przedmiotu w celu odbicia piłki wewnątrz pola gry	9.1.3
9.3.3	PIŁKA RZUCONA: piłka została złapana i/lub rzucona, a nie odbita. (Wyjątki: 9.2.2.1, 9.2.2.2)	9.2.2, D9 (16)
9.3.4	PODWÓJNE ODBICIE: Zawodnik odbija piłkę dwa razy bezpośrednio po sobie lub piłka dotyka kolejno różnych części jego ciała.	9.1.1, 9.2.2.2, 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:	2.4, 10.2, D4a
10.1.1.1	od dołu - górną krawędzią siatki,	2.2
10.1.1.2	po bokach - przez antenki oraz ich umowne przedłużenie,	2.4
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:	9.1, D4b
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.	D4b
10.1.3	Piłka jest "autowa", jeżeli całkowicie przekroczy pionową płaszczyznę siatki w przestrzeni pod siatką.	8.4.5, 22.3.2.3d, D9 (22)
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	10.1.3
10.2 PIŁKA DOTYKAJĄCA SIATKI		
	Piłka może dotykać siatki przy przechodzeniu przez jej płaszczyznę.	10.1.1
10.3 PIŁKA W SIATCE		
10.3.1	Piłka skierowana w siatkę może być ponownie odbita w ramach trzech odbić zespołu	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.	10.1.4
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 bezpieczne lądowanie umożliwiające przygotowanie do nowego zagrania.	11.4.3, 22.3.2.3c, 24.3.2.2, D3

11.3.2	Zawodnik może dotknąć słupka, linek, lub innego przedmiotu znajdującego się na zewnątrz antenek włączając w to siatkę, pod warunkiem, że nie ma to wpływu na przebieg gry.	D3
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 przeciwniej w przestrzeni przeciwnika przed lub w czasie wykonania przez przeciwnika ataku.	11.1.1, D9 (20)
11.4.2	Zawodnik wpływa na grę przeciwnika, wkraczając pod siatką w jego przestrzeń.	11.2.1, D9 (22)
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 Uznaje się, że każdy zawodnik znajdujący się w pobliżu piłki, który próbuje ją zagrać, gra piłką, nawet jeżeli jej nie dotknie. Jednakże dotknięcie siatki poza antenkami nie jest błędem (za wyjątkiem przepisu 9.1.3)	11.3.1, D3
12 ZAGRYWKA		
	Zagrywka jest to wprowadzenie piłki do gry przez właściwego zawodnika zagrywającego, znajdującego się w strefie zagrywki.	1.4.1, 8.1, 12.4.1
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.	7.6.1
12.2.2	Po pierwszej zagrywce w secie zawodnik zagrywający wyznaczany jest według zasady:	12.1
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.

12, D9 (1)

12.4 WYKONANIE ZAGRYWKI

- 12.4.1 Piłka musi być uderzona dłonią lub dowolną częścią ręki po podrzuceniu jej lub upuszczeniu 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, 26.2.1.5, D9(22), D10(4)

Po uderzeniu piłki, zawodnik może wejść lub opaść poza strefę 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.

12.3, D9 (11)

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

12.3, D9 (23)

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

12.4.1

- 12.4.7 Nie ma kolejnej próby wykonania zagrywki.

12.4.1

12.5 ZASŁONA

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

D9 (12)

12.5.2, D5

- 12.5.2 Zawodnik zespołu zagrywającego tworzy zasłonę wymachując rękami, skacząc lub poruszając się na boki podczas wykonywania zagrywki, jeżeli w wyniku tych czynności zasłania zarówno zawodnika zagrywającego, jak i tor lotu piłki

12.4, D5

12.6 BŁĘDY PODCZAS WYKONYWANIA ZAGRYWKI		
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;	8.4.4, 8.4.5, D9 (19)
12.6.2.2	staje się „autowa”;	8.4, D9 (15)
12.6.2.3	przelatuje nad zasłoną.	12.5, 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.	12, 14.1.1
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.

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.

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.

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.

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.

D9 (21)

D6

9.1.1, 9.2.3

13.1.1

9.1, 14.4.2

14.4.1

14.5 BLOKOWANIE ZAGRYWKI

Blokowanie zagrywki przeciwnika jest zabronione.

D9 (12)
12

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”.

14.3, D9 (20)

14.5, D9 (12)

8.4, D9 (24)

ROZDZIAŁ 5

PRZERWY I OPÓŹNIENIA

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.	6.1.3, 8.1, 8.2, 23.2.6
15.1	LICZBA REGULAMINOWYCH PRZERW W GRZE	Każdy zespół ma prawo w każdym secie maksymalnie do jednej przerwy na odpoczynek.	D9 (4)
15.2	SEKWENCJA REGULAMINOWYCH PRZERW W GRZE		15.4
15.2.1	Prośba każdego zespołu o przerwę na odpoczynek może następować kolejno po sobie bez konieczności wznowiania gry.		15.4
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.	5.1.2.3, 15
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.		6.1.3, 8.2, 12.3, D9 (4)
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
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.		4.2, 15.5, 16.1, D1
15.5	PROŚBY NIEUZASADNIONE	Nieuzasadnione są prośby o udzielenie regulaminowej przerwy w grze:	15
15.5.1	podczas trwania wymiany albo w momencie gwizdka na zagrywkę lub po nim,		6.1.3, 12.3

15.5.2	zgłaszane przez nieuprawnionego do tego członka zespołu,	5.1.2.3
15.5.3	po wyczerpaniu limitu przerw na odpoczynek.	15.1
15.5.4	Pierwsza prośba nieuzasadniona zespołu w meczu, która nie ma wpływu na przebieg gry oraz nie powoduje opóźnień gry, jest odrzucana, ale musi być odnotowana w protokole bez innych konsekwencji.	24.2.2.4, 24.2.2.6
15.5.5	Każda kolejna prośba nieuzasadniona tego samego zespołu w meczu jest uznawana za opóźnianie gry.	16.1.2, D9 (25)

16 OPÓŹNIENIA 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,	15, 15.4.1
16.1.2	powtarzające się prośby nieuzasadnione,	15.5
16.1.3	opóźnianie gry (<i>w normalnych warunkach gry przerwa od zakończenia wymiany do gwizdka na zagrywkę nie powinna być dłuższa niż 12 sekund</i>),	
16.1.4	opóźnianie gry przez członka zespołu.	

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 zostają w mocy przez cały mecz.	6.3
16.2.1.2	Wszystkie sankcje za opóźnianie gry są zapisywane w protokole zawodów.	24.2.2.6
16.2.2	Za pierwsze opóźnianie gry przez dowolnego członka zespołu udzielane jest UPOMNIENIE ZA OPÓŹNIANIE.	4.1.1, D9 (25), D7b
16.2.3	Drugie i każde kolejne opóźnianie gry dowolnego rodzaju spowodowane w tym samym meczu przez któregośkolwiek z członków tego samego zespołu stanowi błąd i sankcjonowane jest KARĄ ZA OPÓŹNIANIE: przyznaniem punktu i zagrywki zespołowi przeciwnemu.	6.1.3, D9 (25), D7b
16.2.4	Sankcje za opóźnianie gry przed lub między setami nakładane są w kolejnym secie.	18.1

17	WYJĄTKOWE PRZERWY W GRZE	8.1
17.1	KONTUZJA/CHOROBA	
17.1.1	Jeśli w trakcie gry zdarzy się poważny wypadek, sędzia musi natychmiast przerwać grę i zezwolić opiece medycznej na wejście na boisko. Wymiana jest następnie powtarzana.	
17.1.2	Kontuzjowanemu zawodnikowi przysługuje jedna maksymalnie 5-cio minutowa przerwa w meczu na dojście do siebie. Sędzia musi zezwolić na wejście przedstawicielowi akredytowanej opieki medycznej na boisko w celu udzielenia pomocy zawodnikowi. Tylko sędzia pierwszy może zezwolić zawodnikowi na opuszczenie pola gry bez nakładania sankcji. Po zakończeniu udzielania pomocy, lub w przypadku, gdy nie można udzielić pomocy, gra musi zostać wznowiona. Sędzia drugi gwizdże i prosi zawodnika o wyrażenie gotowości do gry. W tym momencie zawodnik sam 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. Uwaga: Czas na dojście do siebie zawodnika rozpoczyna się w momencie, kiedy odpowiedni przedstawiciel (przedstawiciele) akredytowanego personelu medycznego przybędzie na pole gry by pomóc zawodnikowi. W przypadku kiedy akredytowany personel medyczny jest niedostępny lub gdy zawodnik wyraził chęć skorzystania z pomocy własnego personelu medycznego, czas rozpoczęcia przerwy jest liczony od momentu, kiedy sędzia wydał zgodę na przerwę.	23.2.7 6.4.3, 7.3.1
17.2	ZEWNĘTRZNE ZDARZENIE WPŁYWAJĄCE NA GRĘ	
	Jeśli w trakcie meczu nastąpi zewnętrzne zdarzenie wpływające na grę, należy ją przerwać, a wymianę powtórzyć.	6.1.3, D9 (23)
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.	22.2.3
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.	17.3.1
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.

18.2, 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).

**24.2.2.5,
D9 (3)**

18.2.2 Zespoły muszą zmieniać strony boiska bez opóźnienia.

18.2.1

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.

ROZDZIAŁ 6

ZACHOWANIE UCZESTNIKÓW ZAWODÓW

19	WYMAGANIA DOTYCZĄCE ZAWODNIKÓW
19.1	ZACHOWANIE SPORTOWE
19.1.1	Uczestnicy muszą znać <i>Oficjalne Przepisy gry w siatkówkę plażową</i> 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.
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.
20	NIEWŁAŚCIWE ZACHOWANIE I SANKCJE
20.1	DROBNE WYKROCZENIA
	Drobne wykroczenia nie są podstawą do nałożenia sankcji. Obowiązkiem sędziego pierwszego jest zapobieganie osiągnięciu przez zespół zachowania podlegającego sankcjom. 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.
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.
20.2.1	Zachowanie grubiańskie: gesty lub słowa sprzeczne z dobrymi manierami lub zasadami moralnymi;

5.1.2.1

5.2.3.4

5.1.2, 20.3

D7a

D9 (5)

4.1.1

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 grożenie.

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**.

21.2, 24.2.2.6,
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.

4.1.1, 6.1.3,
20.2.1, 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.

4.1.1, 6.4.3,
7.3.1, 20.2.2,
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.

4.1.1, 6.4.3,
7.3.1, 20.2.3,
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.

18.1, 20.2,
20.3, D7a

20.5 PODSUMOWANIE NIEWŁAŚCIWEGO ZACHOWANIA I UŻYCIE KARTEK

Upomnienie: brak sankcji – Etap 1: upomnienie ustne

Etap 2: żółta kartka- Formalne Upomnienie

D9 (5,6,7,8)

20.1

Kara: sankcja – czerwona kartka

20.3.1, D7a

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

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
I OFICJALNA
SYGNALIZACJA

ROZDZIAŁ 7

SĘDZIOWIE

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 wyznaczenie 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;

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 akceptują lub odrzucają prośbę zespołu.

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

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

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

21.2.3.2 Jeśli błąd jest odgwizdany przez sędziego drugiego, wskazuje on:

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

22

23

24

26

6.1.3, 12.3,
D9 (1)

6.1.2

5.1.2.3, 8.2

22.2.1.2, 27.1

D9 (2)

D9 (2)

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

D9 (2)

21.2.3.3 W przypadku błędu obustronnego obaj sędziowie wskazują kolejno:

D9 (23)

a) rodzaj błędu;

b) zawodnika, 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.

4.1.1, 6.3

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.

3.3

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.

19.1.2

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

5.1.2.1

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

**5.1.2.1,
5.1.3.2,
24.2.3.2**

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

**Rozdział 1,
22.3.1.1**

22.3 ZAKRES OBOWIĄZKÓW		
22.3.1	Przed meczem sędzia pierwszy:	
22.3.1.1	sprawdza stan pola gry, piłki i inne wyposażenie,	Rozdział 1, 22.2.5
22.3.1.2	dokonuje losowania w obecności kapitanów zespołów,	7.1
22.3.1.3	nadzoruje przebieg rozgrzewki zespołów.	7.2
22.3.2	W czasie meczu jedynie sędzia pierwszy jest uprawniony do:	
22.3.2.1	upominania zespołów;	20.1
22.3.2.2	udzielania sankcji za niewłaściwe zachowanie i opóźnianie gry;	16.2, 20.2, D7, D9 (5,6,7,8,25)
22.3.2.3	decydowania o:	
	a) błędach zawodnika zagrywającego i błędzie zastony zespołu zagrywającego;	12.4, 12.5, 12.6, D5, D9 (10, 11, 12, 13, 19, 22)
	b) błędach odbicia piłki;	9.3, D9 (16, 17, 18)
	c) błędach nad siatką oraz błędach kontaktu zawodnika z siatką, głównie po stronie zespołu atakującego;	11.3.1, 11.4.1, 11.4.3, D9 (19, 20, 22)
	d) piłce przekraczającej całkowicie pionową płaszczyznę siatki w przestrzeni pod siatką;	8.4.5, D4a, D9 (22)
	e) piłce z zagrywki oraz po 3-cim odbiciu zespołu przekraczającej pionową płaszczyznę siatki całkowicie lub częściowo poza przestrzeni przejścia po stronie sędziego pierwszego.	8.4.4, D4a, D9 (15)
22.3.3	Po zakończeniu meczu sędzia pierwszy sprawdza i podpisuje protokół zawodów.	24.2.3.3
23 SĘDZIA DRUGI		
23.1 MIEJSCE		
	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.	23.3

	Sędzia drugi może zastąpić sędziego pierwszego, jeżeli ten stanie się niezdolny do wykonywania swoich obowiązków.	
23.2.2	Sędzia drugi może także, bez użycia gwizdka, sygnalizować nieleżące w jego kompetencji błędy, ale nie może nalegać na sędziego pierwszego, aby je uznał.	
23.2.3	Sędzia drugi kontroluje pracę sekretarza (sekretarzy).	24.2, 25.2
23.2.4	Sędzia drugi zgłasza każde 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.	15, 24.2.2.3, 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.	15.1, 24.2.2.3
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.	3
23.2.9	Sędzia drugi przeprowadza losowanie pomiędzy drugim a trzecim setem, jeżeli sędzia pierwszy nie jest w stanie tego zrobić. Musi następnie wszystkie niezbędne informacje przekazać do sekretarza.	7.1
23.3 ZAKRES OBOWIĄZKÓW		
23.3.1	Na początku każdego seta, i kiedy to konieczne, sędzia drugi kontroluje pracę sekretarza i sprawdza, czy uprawniony zawodnik wykonuje zagrywkę.	24.2, 25.2.2.1
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, D9 (19)
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;	8.3, D9 (14)
23.3.2.6	odzyskaniu piłki, która przekroczyła całkowicie pionową płaszczyznę siatki w przestrzeni pod siatką;	8.4.5, D9 (22)
23.3.2.7	piłce z zagrywki lub po trzecim odbiciu przechodzącą nad lub poza antenką po swojej stronie boiska.	D9 (15)
23.3.3	Po meczu sędzia drugi sprawdza i podpisuje protokół zawodów.	24.2.2.3
24 SEKRETARZ		
24.1 MIEJSCE		
	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 bręczka 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.	4.1, 5.1.1
24.2.1.2	zapisuje kolejność zagrywki.	7.6
24.2.2	W trakcie meczu sekretarz:	
24.2.2.1	zapisuje zdobyte punkty;	6.1
24.2.2.2	kontroluje kolejność zagrywki każdej z drużyn i informuje o błędzie przed wykonaniem zagrywki;	7.6, 12
24.2.2.3	zapisuje wykorzystane przerwy dla odpoczynku, sprawdzając ilość wykorzystanych przerw oraz informuje o tym sędziego drugiego;	15, 23.2.6
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;	6.2, 6.3, 18.2

24.2.2.6	zapisuje wszystkie sankcje oraz prośby nieuzasadnione;	15.5, 16.2, 21.3
24.2.2.7	instruowany przez sędziego drugiego odnotowuje inne wydarzenia w tym przerwy medyczne, przedłużające się przerwy, wydarzenia zewnętrzne mające wpływ na przebieg meczu itp.;	17
24.2.2.8	kontroluje przerwy między setami.	18.1
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.	5.1.3.1, 22.3.3, 23.3.3
25	ASYSTENT SEKRETARZA	
25.1	MIEJSCE	D1, D8
	Asystent sekretarza wykonuje swoje obowiązki siedząc obok sędziego sekretarza.	
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.	7.6
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,
- 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

Jeśli tylko dwóch sędziów liniowych jest w obsadzie, stoją oni po przekątnej, po prawej stronie każdego z sędziów, w narożnikach, w odległości 1 do 2 m od narożnika.

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.

26.2 ZAKRES OBOWIĄZKÓW

- 26.2.1 Sędziowie liniowi wypełniają swoje obowiązki używając chorągiewek (o wymiarach 40 x 40 cm), sygnalizując:
- 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 najbliższej toru lotu piłki, który jest odpowiedzialny za sygnalizację
- 26.2.1.2 dotknięcie piłki „autowej” przez zespół, po którego stronie upada piłka;
- 26.2.1.3 dotknięcie antenki przez piłkę, przejście piłki z zagrywki lub po trzecim odbiciu przez zespół poza przestrzenią przejścia, itd.;
- 26.2.1.4 wyjście przez któregośkolwiek zawodnika (z wyjątkiem zawodnika zagrywającego) poza swoje boisko w momencie wykonania zagrywki;
- 26.2.1.5 błąd dotknięcia boiska przez zawodnika zagrywającego;
- 26.2.1.6 każdy kontakt z górną częścią (80 cm) antenki, po ich stronie boiska, przez któregośkolwiek z zawodników w czasie gry piłką lub gdy wpływa to na grę;

24.2.2.1

15.4.2

D1, D8

D1, D8

D10

8.3, 8.4,
D10 (1,2)

8.4, D10 (3)

8.4.3, 8.4.4,
10.1.1, D4a,
D10 (4)

7.4, 12.4.3,
D10 (4)

12.4.3, D10 (4)

11.3.1, 11.4.4,
D3, D10 (4)

- 26.2.1.7 przejście piłki poza przestrzeń przejścia w kierunku boiska przeciwnika lub dotknięcie antenki przez piłkę po swojej stronie boiska;
- 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.

27.2 SYGNALIZACJA SĘDZIÓW LINIOWYCH

Sędzia liniowy musi wskazać za pomocą oficjalnej sygnalizacji chorągiewką rodzaj popełnionego błędu. Sygnał musi być utrzymany przez chwilę.

**10.1.1, D4a,
D10 (4)**

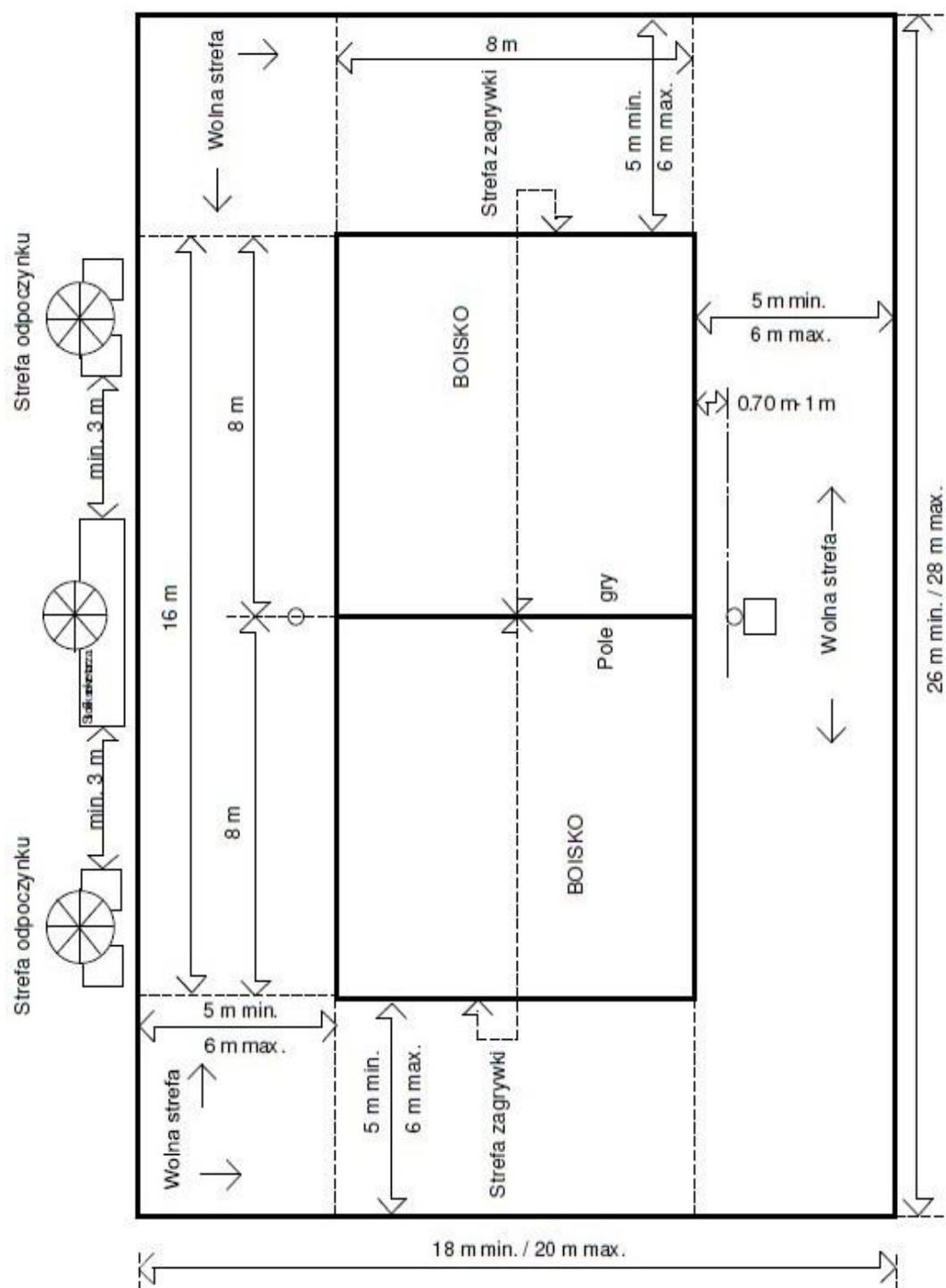
D9

D10

CZĘŚĆ 2
SEKCJA 3:
DIAGRAMY

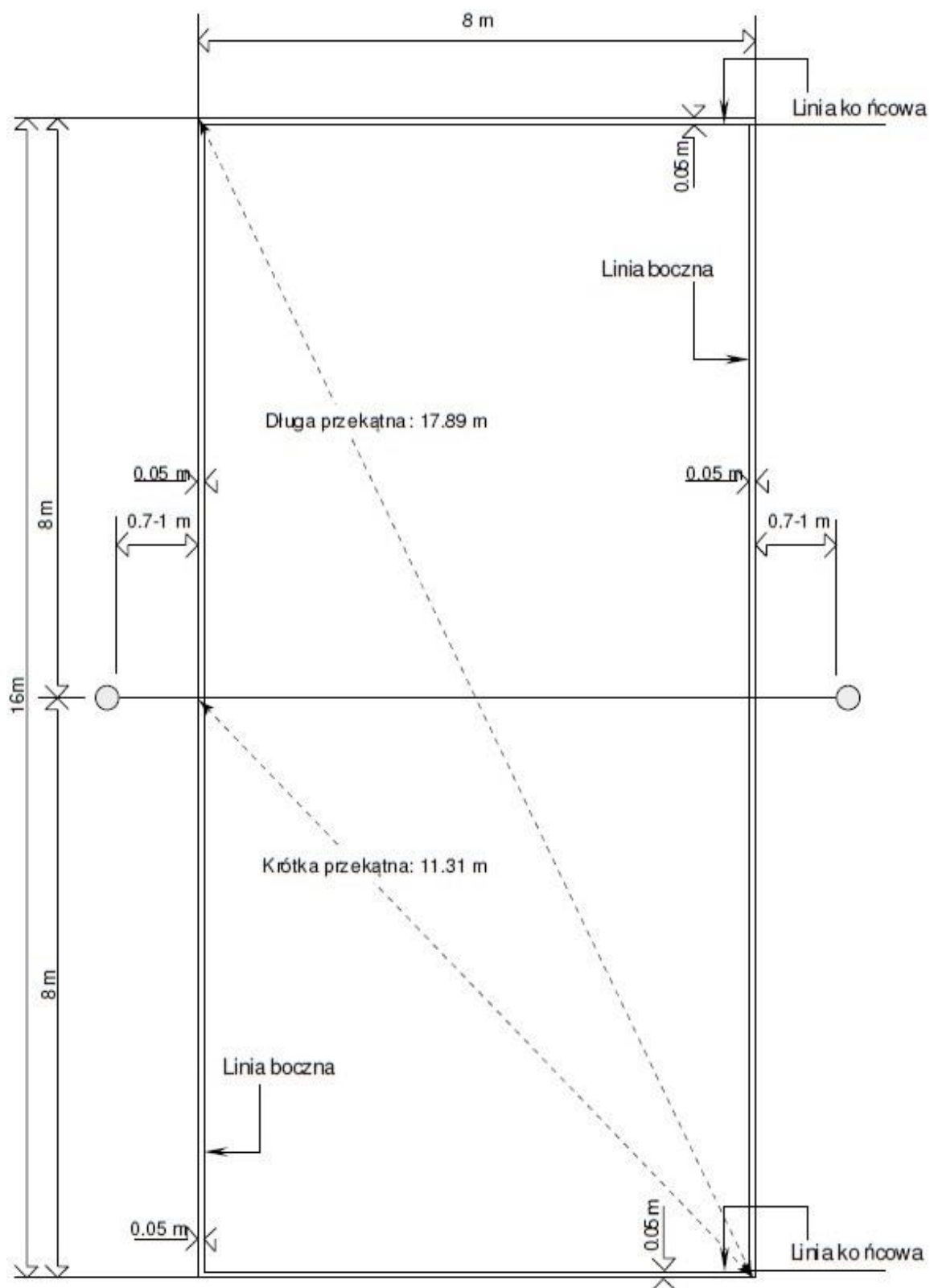
D.1 POLE GRY

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



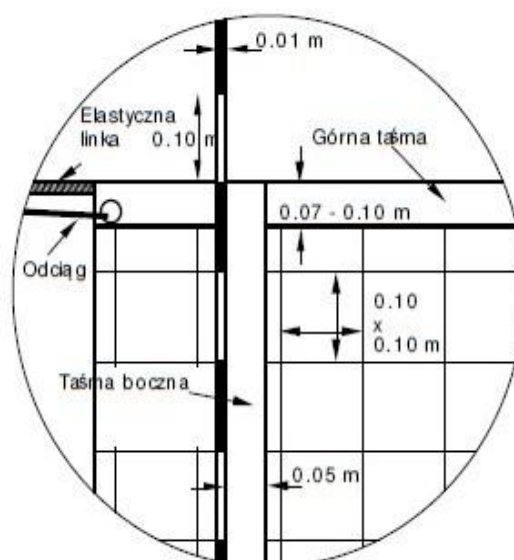
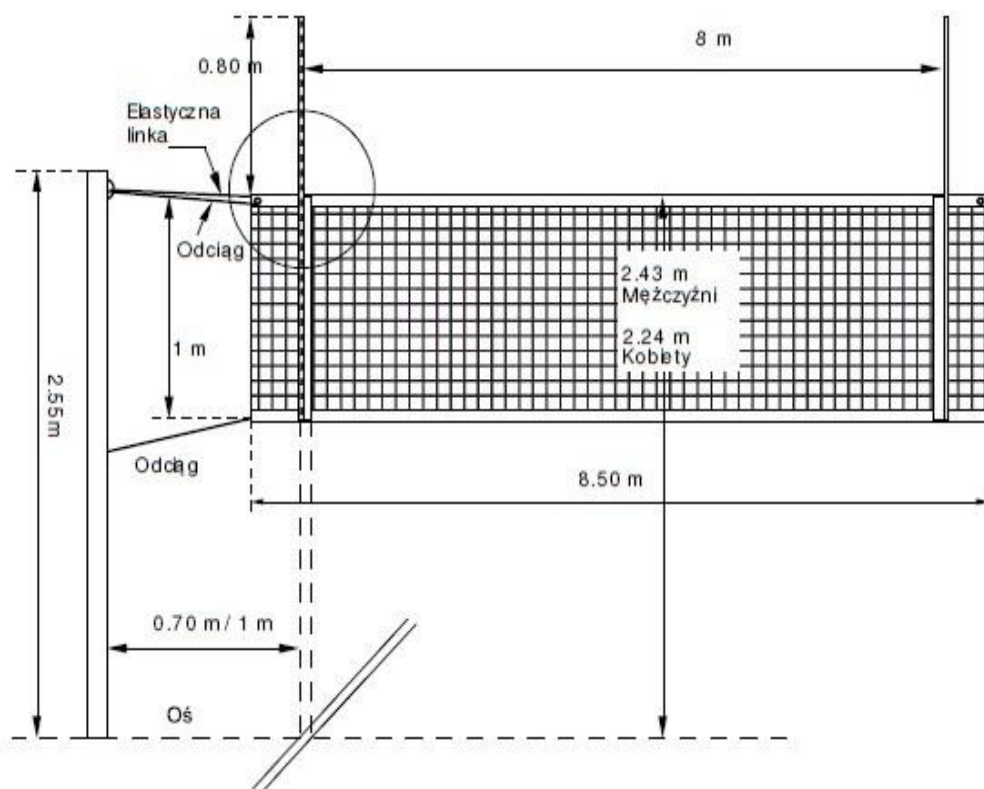
D.2 BOISKO DO GRY

Przepisy: 1.1, 1.3, 2.5



D.3 STRUKTURA SIATKI

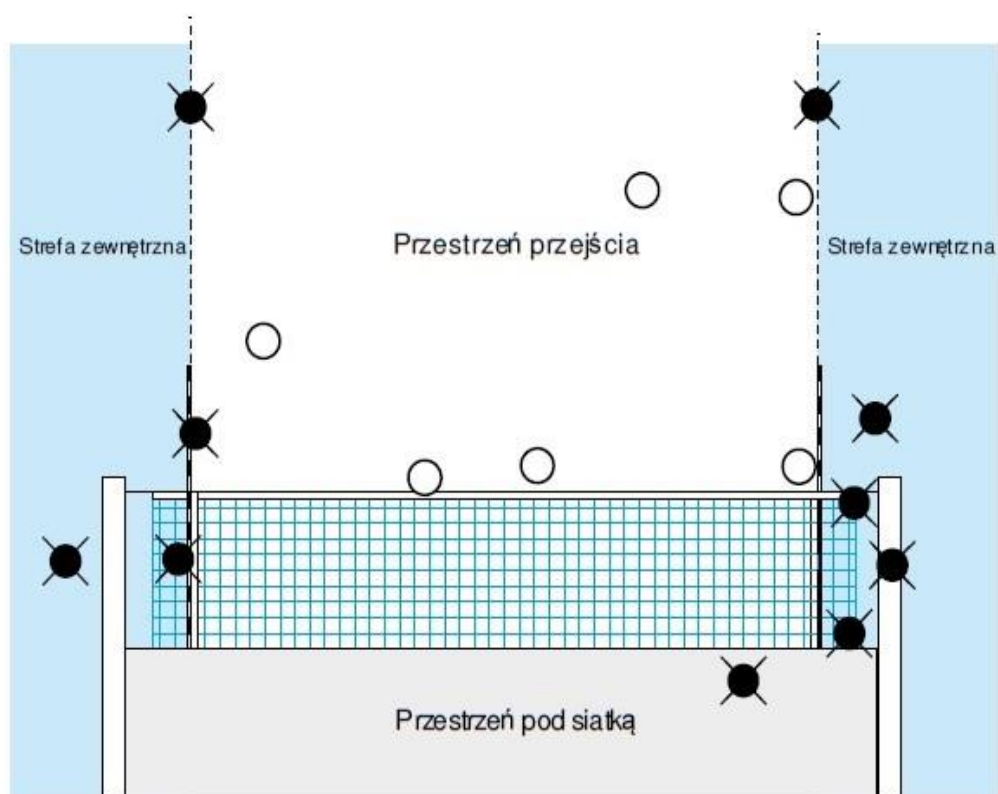
Przepisy: 2, 8.4.3



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

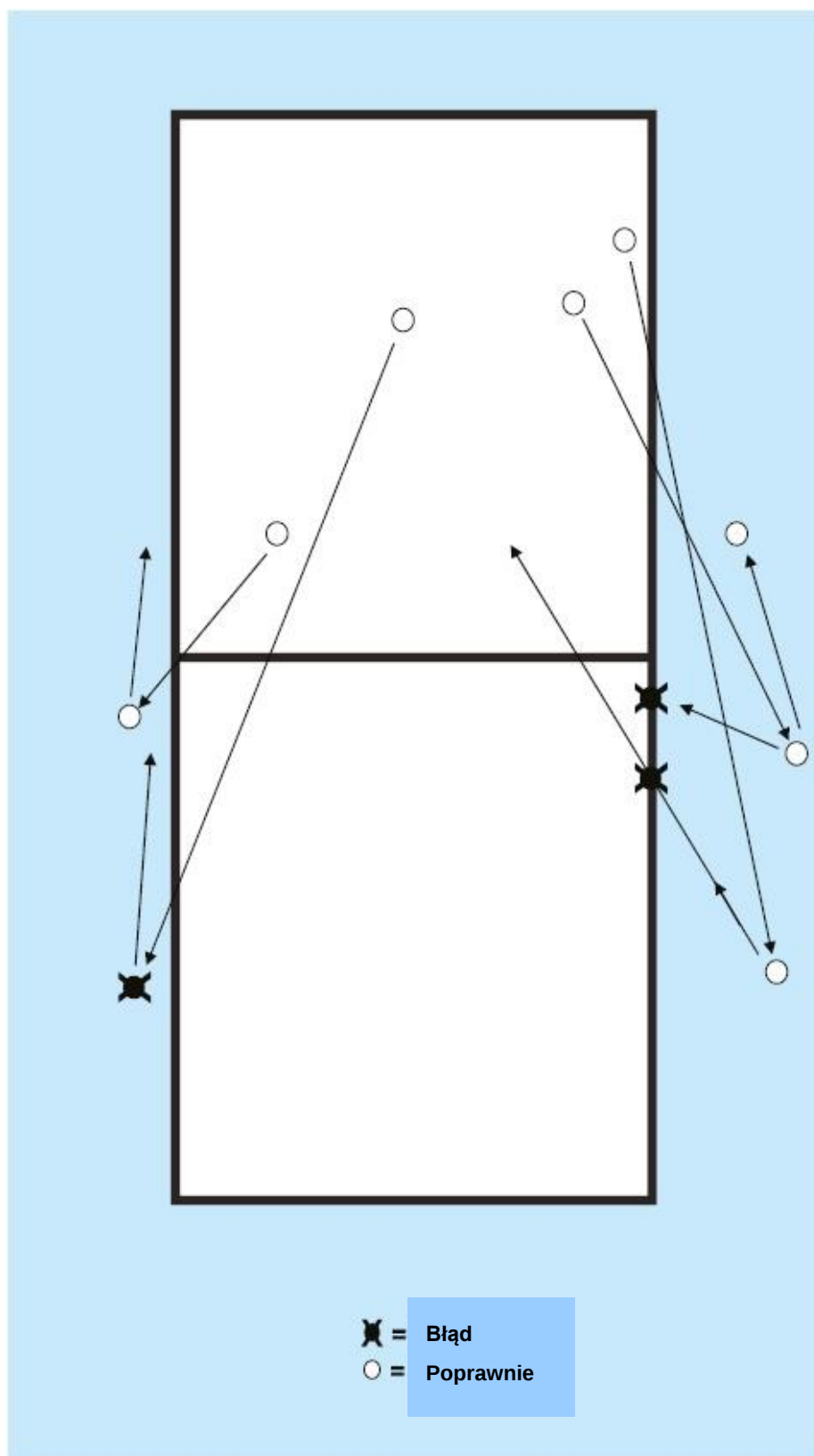
D.4a PIŁKA PRZEKRACZAJĄCA PIONOWĄ PŁASZCZYZNĘ SIATKI W KIERUNKU BOISKA PRZECIWNIKA

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



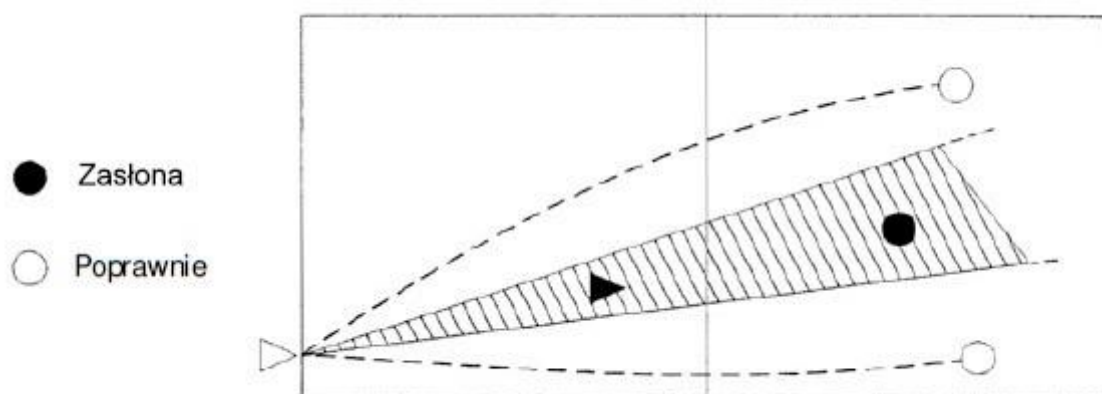
D.4b PIŁKA PRZEKRACZAJĄCA PIONOWĄ PŁASZCZYZNĘ SIATKI W STRONĘ WOLNEJ STREFY PRZECIWNIKA

Przepisy: 10.1.2, 10.1.2.1



D.5 ZASŁONA

Przepisy: 12.5.1, 12.5.2, 12.6.2.3, 22.3.2.3



D.6 BŁOK SPEŁNIONY

Przepisy: 14.1.3



D.7 DZIAŁANIA PREWENCYJNE I SANKCJE**D.7a 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 osobno	Zespół zdekompletowany na mecz
AGRESJA	Pierwsze	Którykolwiek członek zespołu	Dyskwalifikacja	Żółta i czerwona trzymane osobno	Zespół zdekompletowany na mecz

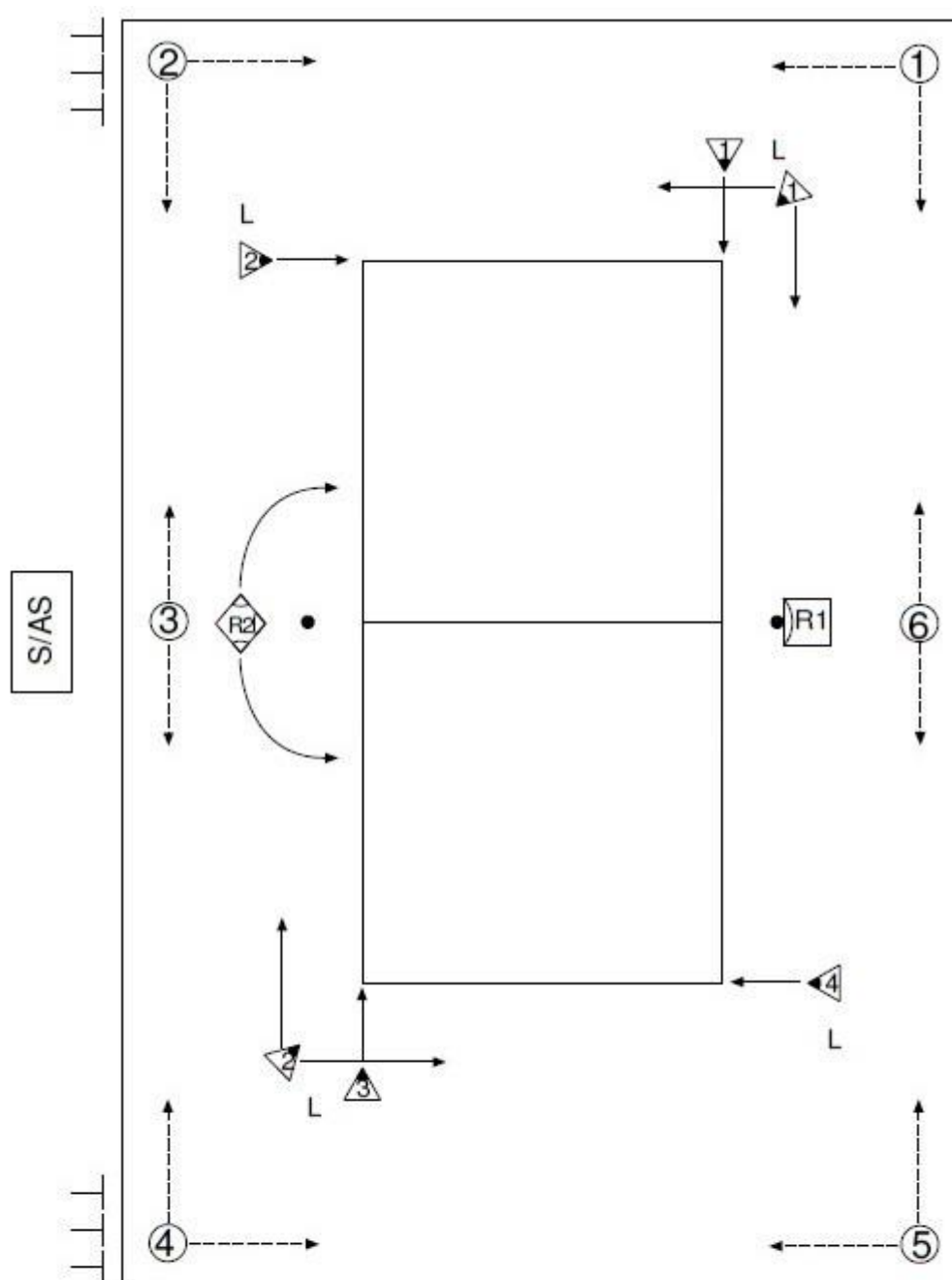
D.7b SANKCJE ZA OPÓŹNIANIE GRY

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

D.8 LOKALIZACJA SĘDZIÓW I OBSŁUGI BOISKA

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

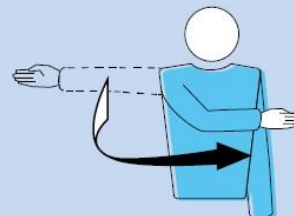


- R1 = Sędzia pierwszy
- ◆ R2 = Sędzia drugi
- S/AS = Sekretarz/ asystent sekretarza
- ▶ = Sędziowie liniowi (1-4 lub 1-2)
- ④ = Podawacze piłek (1-6)
- = Osoby wyrównujące boisko

1. ZEZWOLENIE NA WYKONANIE ZAGRYWKI

Przepisy: 12.3, 21.2.1.1

Ruch wskazujący kierunek zagrywki

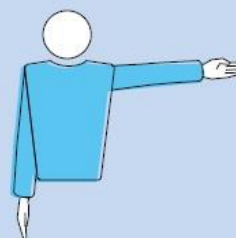


S1

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

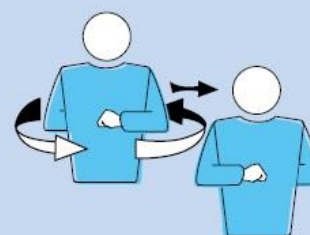


S1 S2

3. ZMIANA STRON BOISKA

Przepisy: 18.2, 23.2.5

Wykonanie uniesionymi przedramionami obrotu wokół ciała

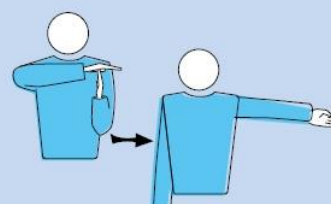


S1 S2

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



S1 S2

5. NIEWŁAŚCIWE ZACHOWANIE – UPOMNIENIE

Przepisy: 20.1, 20.5, 22.3.2.1

Pokazanie żółtej kartki przy upomnieniu

S1



6. NIEWŁAŚCIWE ZACHOWANIE – KARA

Przepisy: 20.3.1, 20.5, 22.3.2.2

Pokazanie czerwonej kartki przy karze

S1



7. NIEWŁAŚCIWE ZACHOWANIE – WYKLUCZENIE

Przepisy: 20.3.2, 20.5, 22.3.2.2

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

S1



8. NIEWŁAŚCIWE ZACHOWANIE – DYSKWALIFIKACJA

Przepisy: 20.3.3, 20.5, 22.3.2.2

Pokazanie karek żółtej i czerwonej trzymany oddzielnie w dwóch rękach

S1



9. KONIEC SETA (LUB SPOTKANIA)

Przepisy: 6.2, 6.3

Skrzyżowanie przedramion na piersiach, dłonie otwarte



S1

10. ZAGRYWKA Z RĘKI

Przepisy: 12.4.1, 22.3.2.3a

Wykonanie ruchu podnoszenia wyprostowaną ręką, dłoń otwarta skierowana do góry



S1

11. OPÓŹNIENIE WYKONANIA ZAGRYWKI

Przepisy: 12.4.4, 22.3.2.3a

Uniesienie pięciu rozwartych palców



S1

12. BŁĘDY BLOKU LUB ZASŁONA

Przepisy: 12.5, 14.5, 14.6.3, 22.3.2.3a, 22.3.2.3f

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



S1

13. BŁĄD USTAWIENIA LUB BŁĄD KOLEJNOŚCI ZAGRYWKI

Przepisy: 7.7.1, 12.6.1.1

Obrót palcem wskazującym przed sobą

S1 S2



14. PIŁKA „W BOISKU”

Przepisy: 6.1.1.1, 8.3, 23.3.2.5

Skierowanie ręki i palców w kierunku boiska

S1 S2



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

S1 S2



16. PIŁKA RZUCONA

Przepisy: 6.1.2, 9.3.3, 22.3.2.3b

Wykonanie powolnego ruchu podnoszenia przedramienia, dłoń skierowana do góry

S1



17. PODWÓJNE ODBICIE

Przepisy: 6.1.2, 9.1.1, 9.3.4, 22.3.2.3b

Uniesienie dwóch rozchylonych palców

S1 S2



18. CZTERY ODBICIA

Przepisy: 9.3.1

Uniesienie czterech rozchylonych palców

S1

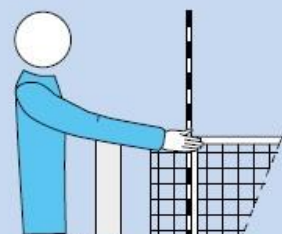


19. DOTKNIĘCIE SIATKI PRZEZ ZAWODNIKA; PIŁKA Z ZAGRYWKI DOTYKA SIATKI POMIĘDZY ANTENKAMI I NIE PRZEKRACZA PIONOWEJ PŁASZCZYZNY SIATKI

Przepisy: 12.6.2.1, 22.3.2.3c, 23.3.2.2

Pokazanie ręką odpowiedniej strony siatki

S1 S2

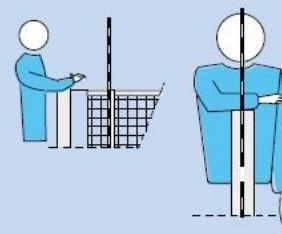


20. NIEDOZWOLONA GRA W PRZESTRZENI PRZECIWNIKA

Przepisy: 11.4.1, 13.2.1, 22.3.2.3c

Wykonanie powolnego ruchu podnoszenia przedramienia, dłoń skierowana do góry

S1



21. BŁĄD ATAKU

- 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.
- 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, 22.3.2.3f

Wykonanie przedramieniem ruchu z góry do dołu, dłoń otwarta

S1

- ## 22. ZAWODNIK WPŁYWA NA GRĘ PRZECIWNIKA, WKRAČAJĄC POD SIATKĄ W JEGO PRZESTRZEŃ
- PIŁKA PRZEKRACZA CAŁKOWICIE PIONOWĄ PŁASZCZYZNĘ SIATKI W PRZESTRZENI POD SIATKĄ
 - ZAWODNIK ZAGRYWAJĄCY DOTYKA LINII KOŃCOWEJ BOISKA LUB ZAWODNIK ZNAJDUJE SIĘ POZA STREFĄ ZAGRYWKI W MOMENCIE WYKONANIA ZAGRYWKI
 - ZAWODNIK ZNAJDUJE SIĘ POZA BOISKIEM W MOMENCIE WYKONANIA ZAGRYWKI, Z WYJĄTKIEM ZAWODNIKA ZAGRYWAJĄCEGO

Przepisy: 8.4.5, 11.2.1, 12.4.3, 22.3.2.3d, 23.3.2.1, 23.3.2.6

Wskazanie boiska pod siatką lub odpowiedniej linii



S1 S2

23. BŁĄD OBUSTRONNY I POWTÓRZENIE WYMIANY

Przepisy: 6.1.2.2, 12.4.5

Pionowe uniesienie kciuków



S1 S2

24. PIŁKA DOTKNIĘTA

Przepisy: 14.6.4

Przesunięcie dłoni jednej ręki po palcach pionowo podniesionej drugiej ręki



S1

25. UPOMNIENIE/KARA ZA OPÓŹNIANIE

Przepisy: 15.5.5, 16.2.2, 16.2.3, 22.3.2.1, 22.3.2.2

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



S1

1. PIŁKA „W BOISKU”

Przepisy: 8.3, 26.2.1.1

Opuszczenie chorągiewki w dół

SL



2. PIŁKA „AUTOWA”

Przepisy: 8.4.1, 26.2.1.1

Uniesienie chorągiewki pionowo w górę

SL



3. PIŁKA DOTKNIĘTA

Przepisy: 26.2.1.2

Uniesienie chorągiewki i dotknięcie jej dłonią drugiej ręki

SL



4. PIŁKA PRZECHODZĄCA 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 chorągiewką nad głową i wskazanie antenki lub odpowiedniej linii



SL

5. OCENA NIEMOŻLIWA

Uniesienie i skrzyżowanie obu rąk na piersiach



SL