

Zapisywanie Prośby o sprawdzenie miejsca upadku piłki – Wytyczne 2025

Zapis „wygranej” przez zespół Prośby o sprawdzenie miejsca upadku piłki:

1) Zespół A zdobył 5 punkt. Aktualny wynik to 5:3 dla Zespołu A

PUNKTY ZESPOŁU	
A lub B	A 11111567891011121314151617181920212223242526272829303132333435363738394041424344
A lub B	B 1114567891011121314151617181920212223242526272829303132333435363738394041424344
PUNKTY ZESPOŁU	

Rys. 1.: Przed POSMUP

2) W tym momencie zespół B zgłasza Prośbę o sprawdzenie miejsca upadku piłki

Zgłoszoną prośbę oznaczamy przez wstawienie pionowej kreski po ostatnim zdobytym punkcie przez zespół zgłaszający POSMUP (tj. przed decyzją podjętą w ramach POSMUP).

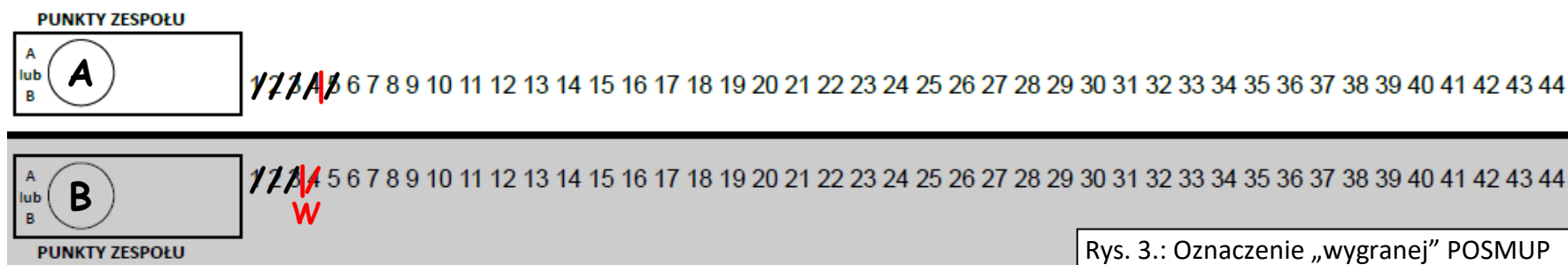
PUNKTY ZESPOŁU	
A lub B	A 11111567891011121314151617181920212223242526272829303132333435363738394041424344
A lub B	B 111 4567891011121314151617181920212223242526272829303132333435363738394041424344
PUNKTY ZESPOŁU	

Rys. 2.: Oznaczenie zgłoszonej POSMUP

Jeżeli w następstwie zgłoszonego POSMUP zespół zgłaszający POSMUP **ZDOBYWA** punkt („wygrywa POSMUP”) to:

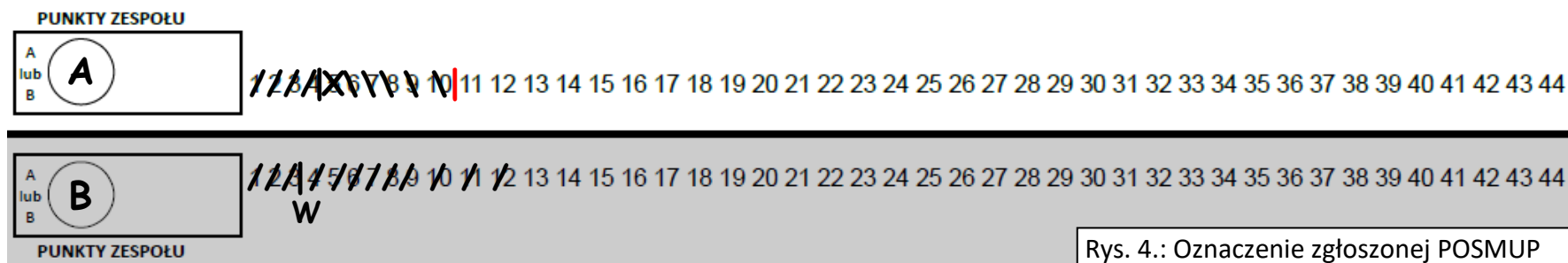
1. Należy wpisać literę „W” nad/pod narysowaną pionową kreskę (w zależności czy prośbę zgłasza zespół, który rozpoczął seta od zagrywki czy od przyjęcia) – co będzie oznaczać: POSMUP „WYGRANY”,
2. Skreślamy przyznany („wygrany”) punkt w zespole zgłaszającym POSMUP,

3. W zespole przeciwnym, w którym pierwotne przyznanie punktu zostaje cofnięte (zespół „przegrywający” POSMUP) – stawiamy pionową kreskę **PRZED pierwotnie przyznanym punktem**, od tego momentu punkty tego zespołu będą skreślane w przeciwnym kierunku.



- 3) Kilka wymian później. Po zdobyciu 12 pkt przez Zespół B – zostaje zgłoszona POSMUP przez Zespół A (przy wyniku 12:10 dla Zespołu B):

Zgłoszoną prośbę oznaczamy przez wstawienie pionowej kreski po ostatnim zdobytym punkcie przez zespół zgłaszający POSMUP (tj. przed decyzją podjętą w ramach POSMUP).



Zapis „przegranej” przez zespół Prośby o sprawdzenie miejsca upadku piłki:

Jeżeli w następstwie zgłoszonego POSMUP zespół zgłaszający POSMUP **NIE ZDOBYWA** punktu („przegrywa POSMUP”) to:

1. Należy wpisać literę „P” nad/pod narysowaną pionową kreskę (w zależności czy prośbę zgłasza zespół, który rozpoczął seta od zagrywki czy od przyjęcia) – co będzie oznaczać: POSMUP „PRZEGRANY”,
2. W zespole przeciwnym („wygrywającym” POSMUP) – stawiamy pionową kreskę **PO pierwotnie przyznanym punkcie**, kolejne zdobyte punkty tego zespołu skreślamy w tym samym kierunku.

PUNKTY ZESPOŁU

A lub B

A

1 2 3 4 5 6 7 8 9 10 11 12 13 14 15 16 17 18 19 20 21 22 23 24 25 26 27 28 29 30 31 32 33 34 35 36 37 38 39 40 41 42 43 44

A lub B

B

1 2 3 4 5 6 7 8 9 10 11 12 13 14 15 16 17 18 19 20 21 22 23 24 25 26 27 28 29 30 31 32 33 34 35 36 37 38 39 40 41 42 43 44

PUNKTY ZESPOŁU

A lub B

B

1 2 3 4 5 6 7 8 9 10 11 12 13 14 15 16 17 18 19 20 21 22 23 24 25 26 27 28 29 30 31 32 33 34 35 36 37 38 39 40 41 42 43 44

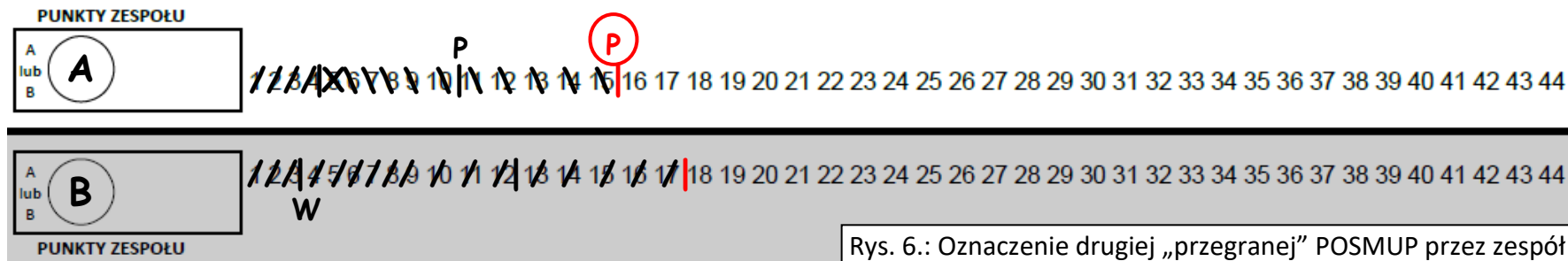
Rys. 5.: Oznaczenie „przegranej” POSMUP

Dodatkowo należy wpisać wynik przegranej próby POSMUP w tabeli na drugiej stronie protokołu:

PROŚBA NIEUZASADNIONA		POSMUP		
		A	B	
ZESPÓŁ		SET 1	SET 2	SET 3
A A lub B		10: 12	:	:
		:	:	:
B A lub B		:	:	:
		:	:	:

Zapis drugiej „przegranej” przez zespół Prośby o sprawdzenie miejsca upadku piłki

- Postępujemy zgodnie z opisem powyżej odnośnie przegranej Prośby o sprawdzenie miejsca upadku piłki.
- Dodatkowo należy otoczyć kółkiem literę „P” – oznaczającą drugi POSMUP „PRZEGRANY”, a tym samym utratę przez zespół prawa do zgłoszenia następnej POSMUP w tym samym secie.



Rys. 6.: Oznaczenie drugiej „przegranej” POSMUP przez zespół

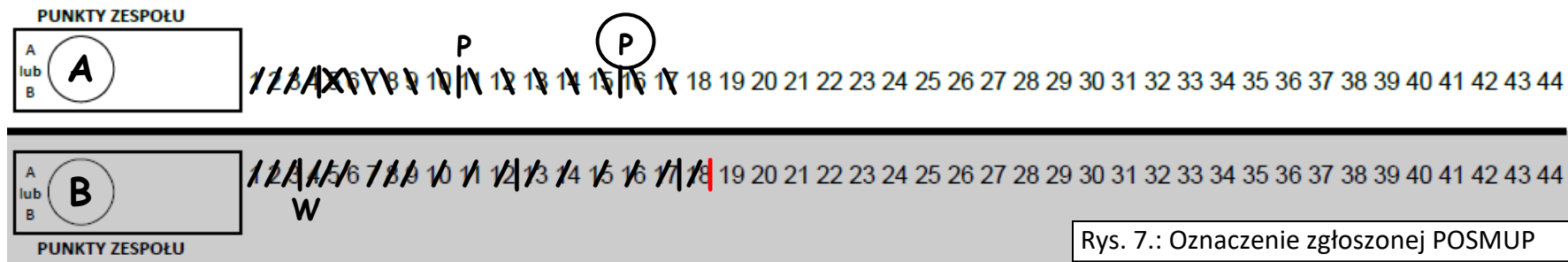
Dodatkowo należy wpisać wynik przegranej próby POSMUP w tabeli na drugiej stronie protokołu:

PROŚBA NIEUZASADNIONA		POSMUP		
ZESPÓŁ		SET 1	SET 2	SET 3
A A lub B		10 : 12	:	:
		15 : 17	:	:
B A lub B		:	:	:
		:	:	:

Zapis Prośby o sprawdzenie miejsca upadku piłki w sytuacji, w której nie jest możliwe podjęcie decyzji, ponieważ ślad upadku piłki został zmieniony w wyniku naturalnych zdarzeń lub celowych działań zespołów/zawodników

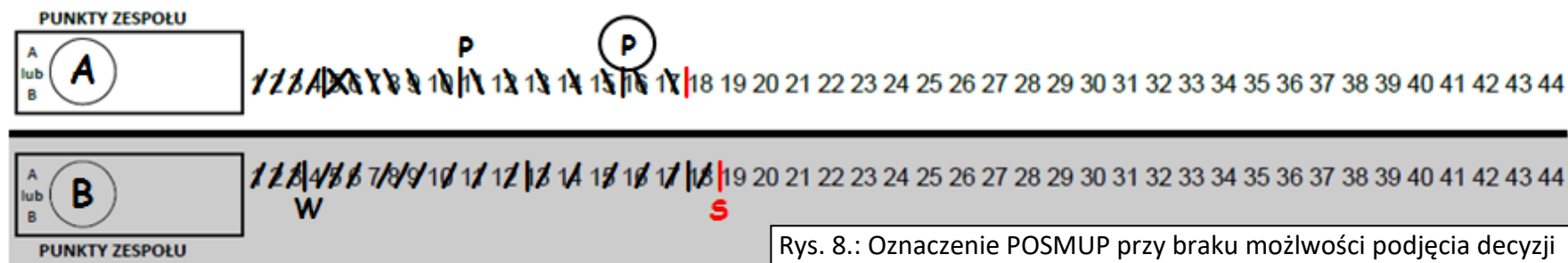
Kilka wymian później. Po zdobyciu 17 pkt przez Zespół A – zostaje zgłoszona POSMUP przez Zespół B (przy wyniku 18:17 dla Zespołu B):

Zgłoszoną prośbę oznaczamy przez wstawienie pionowej kreski po ostatnim zdobytym punkcie przez zespół zgłaszający POSMUP (tj. przed decyzją podjętą w ramach POSMUP).



W przypadku, gdy ślad upadku piłki został zmieniony z powodu naturalnych zdarzeń lub celowych działań zespołów/zawodników, uniemożliwiających jego sprawdzenie, pierwotna decyzja sędziego jest utrzymywana, taką sytuację oznaczamy w następujący sposób:

1. Należy wpisać literę „S” nad/pod narysowaną pionową kreską (w zależności czy prośbę zgłasza zespół, który rozpoczynał seta od zagrywki czy od przyjęcia) – co będzie oznaczać „DECYZJA SĘDZIOWSKA”,
2. W zespole przeciwnym – stawiamy pionową kreskę **PO pierwotnie przyznanym punkcie**, kolejne zdobyte punkty skreślamy w tę samą stronę.

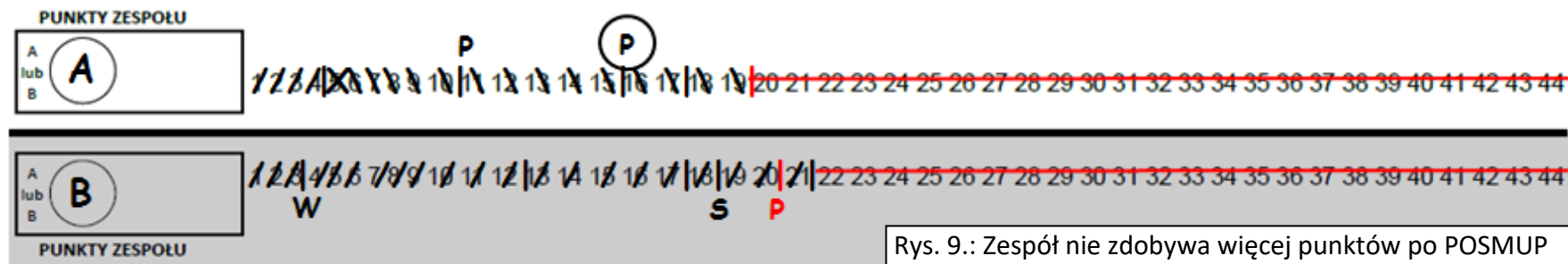


Zapis Prośby o sprawdzenie miejsca upadku piłki jeśli zespół nie zdobywa więcej punktów w danym secie

Kilka wymian później. Po zdobyciu 19 pkt przez Zespół A – zostaje zgłoszona POSMUP przez Zespół B (przy wyniku 20:19 dla Zespołu B):

1. W następstwie zgłoszonego POSMUP zespół zgłaszający POSMUP nie zdobył punktu, POSMUP był „PRZEGRANY” przez zespół B. Należy oznaczyć zgłoszony POSMUP oraz wynik sprawdzenia zgodnie z opisem w poprzednich punktach.

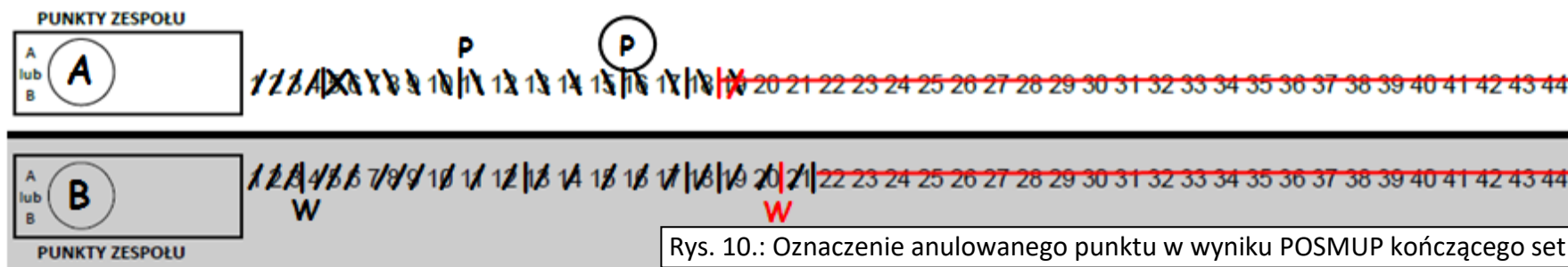
2. Zespół A nie zdobył więcej punktów w tym secie. Pionowa kreska oznaczająca POSMUP jest w tym wypadku jednocześnie oznaczeniem ostatniego punktu w secie. W wierszach PUNKTY ZESPOŁU należy wykreślić poziomą linią punkty niezdo-
 byte w secie.



Zapis Prośby o sprawdzenie miejsca upadku piłki jeśli ostatni punkt jest anulowany w wyniku POSMUP

Kilka wymian później. Po zdobyciu 19 pkt przez Zespół A – zostaje zgłoszona POSMUP przez Zespół B (przy wyniku 20:19 dla Zespołu B):

1. W następstwie zgłoszonego POSMUP zespół zgłaszający POSMUP zdobył punkt, POSMUP był „WYGRANY”. Należy oznaczyć zgłoszony POSMUP oraz wynik sprawdzenia zgodnie z opisem w poprzednich punktach.
2. W zespole A należy anulować ostatnio zdobyty punkt przez skreślenie go w przeciwnym kierunku. W wierszach PUNKTY ZESPOŁU należy wykreślić poziomą linią punkty niezdo-
 byte w secie.



Podsumowanie:

- 1) Przy każdej prośbie o sprawdzenie miejsca upadku piłki, po której następuje zmiana wyniku, należy zmienić kierunek skreślania punktów tylko w zespole, któremu pierwotnie przyznano punkt.
- 2) Zawsze najpierw stawiamy pionową kreskę po ostatnim zdobytym punkcie przez zespół, który zgłosił prośbę o sprawdzenie miejsca upadku piłki.

- 3) W zależności od tego czy zespół zgłaszający POSMUP wygrał czy przegrał POSMUP – odpowiednio w zespole przeciwnym stawiamy pionową kreskę przed lub za ostatnim punktem zdobytym przez przeciwny zespół.
- 4) W efekcie – punkt skreślony de facto znakiem „X” oraz zmiana kierunku skreślania punktów wystąpią tylko w przypadku zmiany pierwotnej decyzji sędziego w wierszu z punktami zespołu przeciwnego w stosunku do zespołu zgłaszającego prośbę.