

Spotkanie w ramach sieci współpracy z wychowania fizycznego

Oficjalne przepisy gry w siatkówkę

Piłka siatkowa, zwana popularnie siatkówką, jest grą rozgrywaną przez dwa zespoły na boisku przedzielonym siatką. Siatkówka jest grą dla każdego, a w zależności od warunków możliwe są jej różne wersje.

Celem gry jest przebicie piłki nad siatką i spowodowanie jej upadku na boisko przeciwnika, oraz zapobieżenie dotknięcia przez piłkę boiska własnego. Zespół ma trzy odbicia w celu przebicia piłki (dodatkowo może wystąpić dotknięcie piłki podczas bloku). Piłka wprowadzana jest do gry z zagrywki. Zagrywka jest to uderzenie wykonywane przez zawodnika spoza linii końcowej, w celu przebicia piłki nad siatką na boisko przeciwnika. Akcja toczy się do momentu upadku piłki na boisko, poza boiskiem lub gdy zespół nie zdoła przebić piłki na stronę przeciwnika w prawidłowy sposób. W siatkówce zespół wygrywający akcją zdobywa punkt. W przypadku gdy zespół odbierający zagrywkę wygrywa akcją, zdobywa on punkt, prawo zagrywki, a zawodnicy tego zespołu dokonują rotacji, przesuując się o jedną pozycję zgodnie z ruchem wskazówek zegara.

GRA

ROZDZIAŁ PIERWSZY

POLE GRY I JEGO WYPOSAŻENIE

1. POLE GRY

Pole gry składa się z boiska do gry i wolnej przestrzeni. Powinno ono być prostokątne i symetryczne.

1.1 WYMIARY

Boisko do gry jest prostokątem o wymiarach 18 x 9 m otoczonym strefą wolną o szerokości co najmniej 3 m z każdej strony.

Wolna przestrzeń jest przestrzenią nad polem gry, wolną od jakichkolwiek przeszkód. Wysokość wolnej przestrzeni powinna wynosić minimum 7 m mierząc od podłoża.

Podczas światowych zawodów FIVB szerokość wolnej strefy wynosi co najmniej 5 m poza liniami bocznymi i co najmniej 8 m poza liniami końcowymi. Wysokość wolnej przestrzeni wynosi co najmniej 12,5 m mierząc od podłoża.

1.2 POWIERZCHNIA BOISKA

1.2.1 Powierzchnia musi być płaska, pozioma i jednolita. Powierzchnia nie może stwarzać niebezpieczeństwa obrażeń zawodników. Zabrania się gry na powierzchniach szorstkich lub śliskich.

Podczas światowych i oficjalnych zawodów FIVB, powierzchnia boiska musi być drewniana lub syntetyczna. Każdy rodzaj powierzchni powinien być uprzednio zatwierdzony przez FIVB.

1.2.2 W salach powierzchnia powinna być koloru jasnego.

Podczas światowych i oficjalnych zawodów FIVB linie powinny być koloru białego a powierzchnie boiska i strefy wolnej muszą różnić się kolorami.

1.2.3 Spadek boiska na wolnym powietrzu w celu odprowadzenia wody nie może wynosić więcej niż 5 mm na jeden metr. Linie oznaczające boisko nie mogą być wykonane z materiałów trwałych.

1.3 LINIE BOISKA

1.3.1 Wszystkie linie boiska mają szerokość 5 cm. Muszą one być koloru jasnego, kontrastującego z kolorem powierzchni boiska i innymi liniami.

1.3.2 Linie ograniczające

Dwie linie boczne i dwie linie końcowe ograniczające boisko są wykreślone wewnątrz boiska.

1.3.3 Linia środkowa

O linii środkowej dzieli boisko na dwa równe pola o wymiarach 9 x 9 m każde. Znajduje się ona pod siatką pomiędzy liniami bocznymi.

1.3.4 Linia ataku

Na każdym polu gry w odległości 3 m od osi linii środkowej wykreślona jest linia ataku.

Na boiskach, na których rozgrywane są światowe i oficjalne zawody FIVB, linia ataku przedłużona jest z obu stron poza liniami bocznymi linią przerywaną, złożoną z pięciu 15-to cm odcinków o szerokości 5 cm, odległych od siebie o 20 cm, które tworzą w ten sposób linię przerywaną o długości 1,75 m.

1.4 POLA BOISKA

1.4.1 Pole ataku

Na każdym polu gry, pole ataku ograniczone jest przez o linii środkowej i linię ataku (wykreśloną wewnątrz pola ataku).

Pole ataku przedłużone jest poza liniami bocznymi do końca wolnej strefy.

1.4.2 Pole zagrywki

Pole zagrywki o szerokości 9 m znajduje się poza linią końcową (nie wchodzącą w skład tego pola).

Pole zagrywki ograniczone jest po bokach przez dwie 15 cm linie, prostopadłe do linii końcowej i odległe od niej o 20 cm. Linie znajdują się na przedłużeniu linii bocznych. Obie linie są wewnątrz pola zagrywki.

Głębokość pola zagrywki ograniczona jest szerokością wolnej strefy.

1.4.3 Pole zmian (strefa zmian)

Strefa zmian określona jest przez przedłużenie obu linii ataku w kierunku stolika sekretarza zawodów.

1.4.4 Pole rozgrzewki

Podczas światowych i oficjalnych zawodów FIVB pola rozgrzewki o wymiarach ok. 3 m x 3 m znajdują się po stronie ławek, poza strefą wolną.

1.4.5 Pole kar

Pola kar o wymiarach około 1 x 1 m znajdują się za ławką każdego zespołu. Pola te mogą być oznaczone czerwoną linią o szerokości 5 cm i znajdują się w nich po dwa krzesła.

1.5 TEMPERATURA

Minimalna temperatura nie może być niższa niż 10 st.C (50 st. F).

Podczas światowych i oficjalnych zawodów FIVB maksymalna temperatura w sali nie powinna przekraczać 25 st. C (77 st. F) oraz nie może być niższa niż 16st. C (61 st. F).

1.6 OŚWIETLENIE

Podczas światowych i oficjalnych zawodów FIVB oświetlenie pola gry powinno wynosić od 1000 do 1500 luksów, mierzone na wysokości 1 m od podłoża pola gry.

2. SIATKA I SŁUPKI

2.1 WYSOKOŚĆ SIATKI

2.1.1 Siatka umieszczona jest pionowo nad osią linii środkowej a jej górna krawędź znajduje się na wysokości 2,43 m dla mężczyzn i 2,24 m dla kobiet.

2.1.2 Wysokość siatki mierzona jest na środku pola gry. Na dwóch końcach siatki (nad liniami bocznymi) wysokość siatki musi być taka sama i nie może być większa niż 2 cm ponad wysokość przepisową.

Podczas rozgrywek krajowych wysokość siatki dla junierek i juniorów jest taka sama jak odpowiednio dla senierek i seniorów.

Podczas rozgrywek krajowych młodzików wysokość siatki wynosi 2,15 m dla młodziczek i 2,35 m dla młodzików.

2.2 STRUKTURA SIATKI

Siatka wykonana jest w formie kwadratowych czarnych oczek o boku 10 cm. Szerokość siatki wynosi 1 m a długość 9,5 m.

Górna część siatki obszyta jest po obu stronach białą płócienną tamą, która tworzy 5 cm krawędź na całej długości. Na każdym końcu tamy znajduje się otwór do przewleczenia linki służącej do naciągania siatki. Elastyczna linka naciągu wewnątrz tamy zapewnia przywiązanie siatki do słupków i jej napięcie.

W dolnej części siatki (gdzie nie ma tamy poziomej) linka przesuwana się wewnątrz oczek. Służy ona do przywiązania siatki do słupków i odpowiedniego napięcia dolnej części siatki.

2.3 TAMY BOCZNE

Pionowo nad liniami bocznymi umocowane są do siatki dwie białe tamy boczne o długości 1 m i szerokości 5 cm każda. Obie tamy boczne są częściami składowymi siatki.

2.4 ANTENKI

Antenka jest to elastyczny pręt o długości 1,80 m i średnicy 10 mm wykonany z włókna szklanego lub podobnego materiału.

Dwie antenki zamocowane są na zewnętrznych krawędziach tam bocznych po przeciwnych stronach siatki.

Górna część antenki, wystająca 80 cm ponad siatkę, pomalowana jest w 10 cm szerokości paski o kontrastujących kolorach, zaleca się kolor biały i czerwony.

Antenki traktowane są jako część siatki i ograniczają po bokach przestrzeń przejścia (Przepis 11.1.1).

2.5 SŁUPKI

2.5.1 Słupki podtrzymujące siatkę osadzone są w podłożu w odległości od 0,50 - 1,00 m poza liniami bocznymi. Wysokość słupków wynosi 2,55 m i w miarę możliwości powinna być regulowana.

2.5.2 Słupki są okrągłe i gładkie, przytwierdzone do podłoża bez linek (odciągów). Wszystkie urządzenia stwarzające niebezpieczeństwo dla zawodników powinny być wyeliminowane.

2.6 WYPOSAŻENIE DODATKOWE

Wyposażenie dodatkowe określone jest w odrębnych przepisach FIVB

3. PIŁKI

3.1 CHARAKTERYSTYKA

Piłka musi mieć kształt kulisty. Składa się ona z powłoki z miękkiej skóry, naturalnej lub syntetycznej, wewnątrz której znajduje się dętka gumowa lub z innego materiału. Piłka może być jednobarwna i jasna lub kolorowa. Skóra syntetyczna oraz kombinacja kolorów piłek używanych w oficjalnych spotkaniach międzynarodowych musi spełniać standardy FIVB.

Obwód piłki wynosi 65 - 67 cm a jej ciężar 260 - 280 g.

Ciśnienie wewnątrz piłki powinno wynosić 0,30 - 0,325 kg/cm² (294,3 - 318,82 mbar lub hPa).

3.2 PODOBIENSTWO PIŁEK

Wszystkie piłki używane w czasie spotkania muszą mieć takie same parametry: obwód, ciężar, ciśnienie, typ, kolor, itd.

Światowe i oficjalne zawody FIVB, mistrzostwa kraju oraz liga mistrzów, muszą być rozgrywane piłkami zatwierdzonymi przez FIVB, chyba że FIVB zdecyduje inaczej.

3.3 UŻYWANIE TRZECH PIŁEK

Podczas światowych i oficjalnych zawodów FIVB używa się trzech piłek. W tym przypadku 6-ciu podających piłki rozmieszczonych jest następująco: po jednym na każdym rogu wolnej strefy i za każdym z sędziów

ROZDZIAŁ DRUGI UCZESTNICZY ZAWODÓW

4. ZESPOŁY

4.1 SKŁAD ZESPOŁU

4.1.1 Zespół może składać się maksymalnie z 12 zawodników, trenera, asystenta trenera, masażysty i lekarza. Jeden z zawodników jest kapitanem zespołu i powinien być oznaczony w protokole.

Aby lekarz mógł uczestniczyć w światowych i oficjalnych zawodach FIVB, musi być wcześniej zatwierdzony przez FIVB.

4.1.2. Każdy zespół spośród 12-tu zawodników zgłoszonych do gry może zarejestrować jednego zawodnika wyspecjalizowanego w grze obronnej, zwanego dalej "Libero" (Przepis 8.5).

4.1.3 Jedynie zawodnicy wpisani do protokołu mogą wejść na boisko i grać w spotkaniu. Po podpisaniu protokołu zawodów przez kapitana i trenera skład zespołu nie może być zmieniony.

4.2 ROZMIESZCZENIE ZESPOŁU

4.2.1 Zawodnicy rezerwowi powinni siedzieć na ławce lub znajdować się w polu rozgrzewki (Przepis 1.4.4). Trener (Przepis 5.2.3) i pozostali członkowie zespołu powinni siedzieć na ławce lecz mogą ją chwilowo opuszczać ławki zawodników znajdując się po bokach stolika sekretarza zawodów, na zewnątrz wolnej strefy.

4.2.2 Jedynie członkowie zespołu mogą siedzieć na ławce w czasie spotkania oraz uczestniczyć w rozgrzewce (Przepis 4.1.1).

4.2.3 W czasie gry zawodnicy nie grający na boisku mogą rozgrzewać się bez piłek w polu rozgrzewki (Przepis 1.4.4), a podczas przerw na odpoczynek również w wolnej strefie za swoim boiskiem.

Podczas przerwy między setami zawodnicy mogą używać piłek znajdując się w wolnej strefie, za swoim boiskiem.

4.3 UBIÓR I WYPOSAŻENIE ZESPOŁU

Ubiór zawodnika składa się z koszulki, spodenek, skarpet i obuwia sportowego.

4.3.1 Koszulki, spodenki i skarpety muszą być jednakowe, czyste i tego samego koloru dla całego zespołu. (z wyjątkiem Libero, Przepis 8.5).

4.3.2 Obuwie musi być lekkie, elastyczne, z podeszwą z gumy lub skóry, bez obcasów.

Podczas światowych i oficjalnych zawodów FIVB seniorów, kolor obuwia musi być jednolity w zespole, ale znaki firmowe mogą się różnić kolorem i wzorem. Koszulki i spodenki muszą być zgodne ze standardami FIVB.

4.3.3 Koszulki zawodników muszą być ponumerowane od 1 do 18 włącznie.

4.3.3.1 Numery muszą być umieszczone po środku koszulki na piersiach i plecach. Kolor i jaskrawość numerów musi kontrastować z kolorem i jaskrawością koszulek.

4.3.3.2 Wysokość numerów musi wynosić co najmniej 15 cm na piersiach i 20 cm na plecach. Szerokość tamy tworzącej cyfry powinna wynosić co najmniej 2 cm.

Podczas światowych i oficjalnych zawodów FIVB numery zawodników muszą być także umieszczone na prawej nogawce spodenek. Wysokość numerów musi wynosić od 4 do 6 cm, a szerokość tamy tworzącej numer powinna wynosić co najmniej 1 cm.

4.3.4 Kapitan zespołu oznaczony jest naszywką o wymiarach 8 x 2 cm umieszczoną pod numerem na piersiach.

4.3.5 Zabronione jest noszenie ubioru bez regulaminowej numeracji (Przepis 4.3.3) oraz w innym kolorze niż pozostali zawodnicy z zespołu (Przepis 4.3.1) (z wyjątkiem Libero - Przepis 8.5).

4.4 ZMIANY UBIORU

Sędzia pierwszy może zezwolić na to, żeby jeden lub kilku zawodników:

4.4.1 grało bez obuwia sportowego;

4.4.2 zmieniło spotniałe koszulki między setami lub po dokonaniu zmiany zawodników pod warunkiem, że nowe koszulki są tego samego wzoru, mają taki sam kolor i te same numery;

4.4.3 grało w dresach jeśli temperatura jest niska, o ile dresy są tego samego koloru i wzoru dla całego zespołu (z wyjątkiem Libero), a ich numeracja jest regulaminowa, z godnie z Przepisem 4.3.3 1.

4.5 ZABRONIONE PRZEDMIOTY

4.5.1 Zabrania się noszenia przedmiotów, które mogą spowodować uszkodzenie ciała lub dawać sztuczne korzyści zawodnikom.

4.5.2 Zawodnicy mogą nosić okulary lub szkła kontaktowe na własne ryzyko.

5. OSOBY PROWADZĄCE ZESPÓŁ

Kapitan i trener odpowiedzialni są za zachowanie i dyscyplinę członków swojego zespołu. Zawodnik Libero nie może pełnić funkcji kapitana.

5.1 KAPITAN

5.1.1 PRZED SPOTKANIEM kapitan zespołu podpisuje protokół i reprezentuje swój zespół w losowaniu.

5.1.2 PODCZAS SPOTKANIA kapitan pełni swoją funkcję o ile znajduje się na boisku. W przypadku gdy kapitan nie uczestniczy w grze na boisku, trener lub sam kapitan wyznacza innego grającego zawodnika do pełnienia funkcji kapitana. Tak wyznaczony kapitan pełni swoją funkcję do czasu, gdy nie zejdzie z boiska w wyniku zmiany, powróci do gry kapitan oznaczony w protokole lub skończy się set.

W czasie, gdy piłka jest poza grą, do rozmowy z sędziami upoważniony jest wyłącznie kapitan.

5.1.2.1 W celu wyjaśnienia, zastosowania lub interpretacji przepisów. Może on przekazać sędziemu próby czy pytania stawiane przez swoich kolegów z zespołu. Jeśli wyjaśnienie nie zadowala go, powinien natychmiast zgłosić sędziemu reklamację z próbą o wpisanie po zakończeniu spotkania oficjalnego protestu do protokołu zawodów (Przepis 23.2.4).

5.1.2.2 W celu wyrażenia zgody na:

- a) zmianę ubioru,
- b) sprawdzenie ustawienia zespołów,
- c) sprawdzenie powierzchni boiska, sprawdzenie siatki, piłki, itp.

5.1.2.3 W celu uzyskania przerwy regulaminowej (Przepis 16.2.1).

5.1.3 PO SPOTKANIU kapitan zespołu:

5.1.3.1 Dziękuje sędziom i podpisuje protokół w celu zatwierdzenia wyniku.

5.1.3.2 Może potwierdzić (kapitan lub zawodnik pełniący funkcję kapitana) w protokole reklamację dotyczącą spraw zgłoszonych sędziemu pierwszemu w trakcie spotkania jako oficjalny protest (Przepis 5.1.2.1).

5.2 TRENER

5.2.1 Podczas spotkania trener spoza boiska kieruje grą swojego zespołu. Trener ustala ustawienie początkowe zespołu, wprowadza zmiany zawodników i bierze przerwy w celu udzielenia zawodnikom instrukcji. Wykonując powyższe funkcje trener zwraca się do sędziego drugiego, który jest jego łącznikiem z komisją sędziowską.

5.2.2 PRZED SPOTKANIEM trener wpisuje lub sprawdza nazwiska i numery swoich zawodników, wpisane do protokołu i podpisuje go.

5.2.3 PODCZAS SPOTKANIA trener:

5.2.3.1 Przed każdym setem wręcza sekretarzowi lub sędziemu drugiemu wypełnioną i podpisaną kartkę (kartki) z ustawieniem zespołu.

5.2.3.2 Siedzi na ławce zespołu najbliżej sekretarza zawodów, może ją jednak chwilowo opuszczać

5.2.3.3 Prosi o przerwy na odpoczynek i zmianę zawodników.

5.2.3.4 Może jak i inni członkowie zespołu udzielać rad grającym zawodnikom. Trener może także udzielać rad stojąc lub chodząc w wolnej strefie naprzeciw swojej ławki, aż do pola rozgrzewki, pod warunkiem, że nie przeszkadza to i nie opóźnia gry.

5.3 ASYSTENT TRENERA

5.3.1 Asystent trenera siedzi na ławce zespołu, bez prawa interweniowania.

5.3.2 W przypadku konieczności opuszczenia zespołu przez trenera, asystent trenera może przejść jego funkcje, na prośbę kapitana zespołu i za zgodą sędziego pierwszego.

ROZDZIAŁ TRZECI

STRUKTURA GRY

6. ZDOBYCIE PUNKTU, WYGRANIE SETA I WYGRANIE SPOTKANIA

6.1 ZDOBYCIE PUNKTU

6.1.1 Błędy w grze

Każdorazowo, kiedy zespół wykonuje akcję niezgodnie z Przepisami lub narusza Przepisy, jeden z sędziów odgwizduje błąd. Sędziowie oceniają błąd i określają karę zgodnie z tymi Przepisami:

6.1.1.1 Jeśli kolejno popełnione są dwa lub więcej błędów, zaliczany jest tylko pierwszy z nich.

6.1.1.2 Jeśli równocześnie popełnione są dwa lub więcej błędów przez przeciwne zespoły, odgwizdywany jest OBUSTRONNY BŁĄD i akcja jest powtórzona.

6.1.2 Konsekwencje błędu

Konsekwencją błędu jest przegranie akcji:

6.1.2.1 Jeśli przeciwnik zespołu popełniającego błąd posiadał zagrywkę zdobywa punkt i zagrywa dalej.

6.1.2.2 Jeśli przeciwnik zespołu popełniającego błąd przyjmował zagrywkę, zdobywa prawo do wykonania zagrywki oraz zdobywa punkt.

6.2 WYGRANIE SETA

Seta (z wyjątkiem seta decydującego - 5-tego) wygrywa zespół, który pierwszy uzyska 25 punktów z różnicą minimum dwóch punktów.

W przypadku równości 24:24, gra jest kontynuowana aż do uzyskania różnicy dwóch punktów (26-24; 27-25; ...).

6.3 WYGRANIE SPOTKANIA

6.3.1 Spotkanie wygrywa zespół, który wygra trzy sety.

6.3.2 W przypadku równości wygranych setów 2:2, decydującego seta (5-tego) wygrywa zespół, który pierwszy uzyska 15 punktów z różnicą minimum dwóch punktów. W przypadku równości 14:14, gra jest kontynuowana aż do uzyskania różnicy dwóch punktów (16-14; 17-15; ...).

6.4 WALKOWER, ZESPÓŁ ZDEKOMPLETOWANY

6.4.1 Jeżeli zespół odmówi gry pomimo wezwania sędziego, przegrywa spotkanie wynikiem 0 : 3 i 0 : 25 w każdym secie.

6.4.2 Zespół, który nie stawia się na boisku w wyznaczonym terminie bez podania właściwych powodów, przegrywa spotkanie walkowerem z wynikiem wymienionym w Przepisie 6.4.1.

6.4.3 Zespół ZDEKOMPLETOWANY w secie czy spotkaniu (Przepis 7.3.1) przegrywa seta lub spotkanie. Zespołowi przeciwnemu dopisuje się punkty brakujące do wygrania seta lub spotkania. Zespół zdekompletowany zachowuje zdobyte punkty i wygrane sety.

7. PRZYGOTOWANIE SPOTKANIA I STRUKTURA GRY

7.1 LOSOWANIE

Przed spotkaniem sędzia pierwszy dokonuje losowania w celu określenia zespołu, który wykona pierwszą zagrywkę oraz stron boiska, na których zespoły będą grały w pierwszym secie.

Jeśli rozgrywany jest set decydujący sędzia pierwszy ponownie dokonuje losowania.

7.1.1 Losowanie dokonywane jest w obecności dwóch kapitanów zespołów.

7.1.2 Wygrywający losowanie wybiera:

BAĐŹ

7.1.2.1 Prawo do zagrywki lub też odbioru zagrywki;

LUB

7.1.2.2 Stronę boiska.

Przegrywający losowanie wybiera z pozostałych możliwości

7.1.3 W przypadku rozgrzewki oddzielnie, zespół, który będzie pierwszy zagrywał, rozgrzewa się pierwszy przy siatce.

7.2 ROZGRZEWKA

7.2.1 Przed rozpoczęciem spotkania zespoły mogą rozgrzewać się przy siatce, każdy przez 3 minuty, o ile rozgrzewały się uprzednio na innym terenie, lub każdy przez 5 minut, jeśli takiej możliwości nie miały.

7.2.2 Jeśli obaj kapitanowie wyrażą zgodę na jednoczesną rozgrzewkę, dwa zespoły mogą rozgrzewać się przy siatce przez 6 lub 10 minut, zgodnie z Przepisem 7.2.1.

7.3 USTAWIENIE POCZAŁTKOWE ZESPOŁU

7.3.1 W grze musi uczestniczyć po sześciu zawodników w każdym zespole.

7.3.1.1 Porządek rotacji zawodników grających na boisku jest określony przez ustawienie początkowe zespołów. Porządek ten musi być zachowany w ciągu całego seta.

7.3.1.2 W przypadku gdy zespół gra z zawodnikiem obrony Libero (Przepis 8.5), jego numer musi być zapisany na kartce z ustawieniem w pierwszym secie spotkania, dodatkowo do numerów sześciu zawodników ustawienia początkowego.

7.3.2 Przed rozpoczęciem każdego seta, trener musi przekazać kartkę z ustawieniem początkowym swojego zespołu. Całkowicie wypełniona i podpisana kartka przekazywana jest sędziemu drugiemu lub sekretarzowi.

7.3.3 Zawodnicy nie występujący w ustawieniu początkowym są zawodnikami rezerwowymi w tym secie.

7.3.4 Po dostarczeniu kartki z ustawieniem do sędziego drugiego lub sekretarza, nie może być dokonana żadna inna zmiana w ustawieniu zawodników niż zamiana regulaminowa.

7.3.5 Niezgodność pomiędzy zapisem na kartce z ustawieniem a ustawieniem na boisku:

7.3.5.1 Jeśli przed rozpoczęciem seta stwierdzona jest niezgodność w zapisie na kartce z ustawieniem zawodników na boisku, ustawienie to musi być skorygowane przed rozpoczęciem seta na zgodne z zapisanym na kartce, bez karania zespołu.

7.3.5.2 Jeśli przed rozpoczęciem seta jeden lub kilku zawodników znajdujących się na boisku nie jest wpisanych na kartce z ustawieniem tego seta, zawodnicy ci muszą być zastąpieni zgodnie z zapisem na kartce, bez karania zespołu.

7.3.5.3 Jednakże, jeśli trener zdecyduje się pozostawić na boisku zawodnika lub zawodników nie wpisanych na kartce, musi poprosić o dokonanie zmiany regulaminowej, która musi być wpisana do protokołu zawodów.

7.4 USTAWIENIE W CZASIE GRY

W momencie uderzenia piłki przez zawodnika zagrywającego, każdy zespół musi znajdować się na własnej połowie boiska, ustawiony zgodnie z porządkiem rotacji (z wyjątkiem zawodnika zagrywającego).

7.4.1 Pozycje zawodników numerowane są następująco:

7.4.1.1 Trzej zawodnicy znajdujący się wzdłuż siatki to zawodnicy linii ataku i zajmują oni miejsca: 4 (lewy ataku), 3 (środkowy ataku), 2 (prawy ataku).

7.4.1.2 Trzej pozostali zawodnicy są zawodnikami linii obrony i zajmują miejsca: 5 (lewy obrony), 6 (środkowy obrony) i 1 (prawy obrony).

7.4.2. Zależność pomiędzy pozycjami zawodników:

7.4.2.1 Każdy z zawodników linii obrony musi znajdować się dalej od siatki niż odpowiadający mu zawodnik linii ataku.

7.4.2.2 Zawodnicy linii ataku i obrony muszą znajdować się odpowiednio na pozycjach zgodnie z porządkiem określonym w Przepisie 7.4.1.

7.4.3 Ustawienie zawodników jest określone i sprawdzane przez kontakt stóp z podłożem według następujących zasad:

7.4.3.1 Co najmniej część stopy zawodnika linii ataku powinna znajdować się bliżej linii środkowej niż stopy odpowiadającego mu zawodnika linii obrony.

7.4.3.2 Co najmniej część stopy każdego zawodnika prawego (lewego) powinna być bliżej linii bocznej prawej (lewnej) niż stopy zawodnika środkowego.

7.4.4 Po wykonaniu zagrywki zawodnicy mogą zajmować dowolną pozycję na swoim polu gry.

7.5 BŁĄD USTAWIENIA

7.5.1 Zespół popełnia błąd ustawienia, jeżeli którykolwiek z grających zawodników w momencie uderzenia piłki przez zagrywającego nie zajmuje regulaminowej pozycji na boisku (Przepis 7.3 i 7.4).

7.5.2 Jeżeli zawodnik zagrywający popełni błąd zagrywki (Przepis 13.4 i 13.7.1) w momencie uderzenia piłki, błąd ten uważany jest jako pierwszy w stosunku do błędu ustawienia.

7.5.3 Jeśli po uderzeniu piłki zagrywka stanie się błędna (Przepis 13.7.2), karany jest błąd ustawienia.

7.5.4 Błąd ustawienia pociąga za sobą następujące konsekwencje:

7.5.4.1 Zespół przegrywa akcję (Przepis 6.1.2).

7.5.4.2 Zawodnicy powracają na swoje prawidłowe pozycje.

7.6 ZMIANA POZYCJI ZAWODNIKÓW (ROTACJA)

7.6.1 Porządek rotacji określony jest przez ustawienie początkowe zespołów i kontrolowany jest w zakresie kolejności wykonywania zagrywki i ustawienia zawodników podczas seta.

7.6.2 Jeśli zespół odbierający zagrywkę zdobywa prawo do wykonywania zagrywki, zawodnicy dokonują zmiany pozycji, przesuając się o jedną pozycję zgodnie z

ruchem wskazówek zegara, zawodnik z pozycji 2 przechodzi na pozycję 1, zawodnik z pozycji 1 przechodzi na pozycję 6, itd.

7.7 BŁĄD ROTACJI

7.7.1 Błąd rotacji powstaje gdy zagrywka nie jest wykonywana zgodnie z porządkiem rotacji (Przepis 7.6.1). Prowadzi to do następujących konsekwencji:

7.7.1.1 Zespół karany jest przegraniem akcji (Przepis 6.1.2).

7.7.1.2 Błędne ustawienie jest korygowane.

7.7.2 Sekretarz zawodów określa, w którym momencie powstał błąd. Wszystkie punkty zdobyte od momentu powstania błędu, przez zespół popełniający błąd są anulowane. Punkty zdobyte przez przeciwnika są zachowane.

Jeśli nie można ustalić momentu powstania błędu, zespół popełniający błąd powinien zostać ukarany jedynie przegraniem akcji.

8. ZMIANA ZAWODNIKÓW

Zmiana zawodników jest to czynność polegająca na opuszczeniu boiska przez zawodnika i wejściu na jego miejsce innego zawodnika. W celu dokonania zmiany konieczne jest uzyskanie zgody sędziów (procedura zmian, Przepis 16.5).

8.1 OGRANICZENIA DOTYCZĄCE ZMIAN

8.1.1 Zespół może w jednym secie dokonać maksimum 6 zmian. Jeden lub więcej zawodników może być zmienionych w tym samym czasie.

8.1.2 Zawodnik ustawienia początkowego może opuścić boisko tylko jeden raz w secie i może powrócić na boisko tylko na miejsce w ustawieniu, które zajmował przed opuszczeniem boiska.

8.1.3 Zawodnik rezerwowego może wejść na boisko jeden raz w secie na miejsce zawodnika z ustawienia początkowego i może być zmieniony tylko przez tego zawodnika, którego zastąpił.

8.2 ZMIANA NARZUCONA

Zawodnik kontuzjowany (z wyjątkiem Libero - przepis 8.5.2.4.), który nie może dalej uczestniczyć w grze, musi być zmieniony regulaminowo. W przypadku niemożności takiej zmiany, zespół jest uprawniony do zmiany NARZUCONEJ, będącej poza ograniczeniami z Przepisu 8.1.

Zmiana narzucona oznacza, że dowolny zawodnik, który nie grał na boisku podczas zaistnienia kontuzji (z wyjątkiem Libero) może zmienić kontuzjowanego zawodnika. Zmieniony kontuzjowany zawodnik nie może powrócić do gry do końca spotkania.

8.3 ZMIANA W NASTĘPSTWIE WYKLUCZENIA

Zawodnik WYKLUCZONY lub ZDYSKWALIFIKOWANY (Przepis 21.3.2 i 21.3.3) musi być zmieniony regulaminowo. Jeśli taka zmiana jest niemożliwa, zespół zostaje ZDEKOMPLETOWANY (Przepis 6.4.3 i 7.3.1.1).

8.4 ZMIANA NIEREGULAMINOWA

8.4.1 Zmiana jest nieregulaminowa jeśli przekracza ograniczenia przewidziane w Przepisie 8.1 (z wyjątkiem zmiany narzuconej, Przepis 8.2).

8.4.2 Jeśli zespół dokona zmiany nieregulaminowej a gra została wznowiona (Przepis 9.1) postępowanie jest następujące:

8.4.2.1 Zespół jest ukarany przegraniem akcji (Przepis 6.1.2).

8.4.2.2 Zmiana musi być skorygowana.

8.4.2.3 Punkty zdobyte w okresie trwania błędu przez zespół popełniający błąd są anulowane. Punkty zdobyte przez przeciwnika są zachowane.

8.5 ZAWODNIK LIBERO

8.5.1 Libero (Przepis 4.1.2) musi być zapisany w protokole zawodów przed spotkaniem, w specjalnie zarezerwowanej do tego linii. Numer Libero musi być zapisany na kartce z ustawieniem w pierwszym secie spotkania (Przepis 7.3.1.2).

8.5.2 Libero obowiązują następujące zasady:

8.5.2.1 Wyposażenie

Libero musi nosić ubiór innego koloru niż pozostali członkowie zespołu, jego koszulka i spodenki musi kontrastować z koszulkami i spodenkami innych członków zespołu lub mieć inny wzór (Przepis 4.3.5).

8.5.2.2 Gra

a) Zawodnikowi Libero wolno zastępować w grze każdego zawodnika linii obrony,

b) Libero może grać wyłącznie jako zawodnik linii obrony i nie wolno mu atakować z żadnego miejsca (włączając całe boisko i wolną strefę) jeśli w momencie kontaktu z piłką, piłka jest całkowicie powyżej górnej tamy siatki,

c) Libero nie może zagrywać, blokować lub wykonywać próby bloku.

d) Piłka odbita palcami sposobem górnym przez Libero znajdującego się w polu ataku, nie może być atakowana powyżej górnej tamy siatki. W przypadku takiej samej akcji Libero spoza pola ataku, piłka może być atakowana na dowolnej wysokości

8.5.2.3 Zastępowanie zawodników:

a) Zastępowanie zawodników przez Libero nie jest zaliczane do zmian regulaminowych. Liczba takich zastąpień jest nieograniczona, z tym, że Libero może być zastąpiony tylko przez zawodnika, którego zastąpił wchodząc na boisko, a pomiędzy dwiema takimi zmianami musi być rozegrana akcja,

b) Zastępowanie może mieć miejsce wyłącznie:

I - na początku każdego seta, po sprawdzeniu ustawienia przez sędziego drugiego;

II - gdy piłka jest poza grą;

III - przed gwizdkiem na zagrywkę,

c) Libero i zastępowany przez niego zawodnik może wchodzić i schodzić z boiska wyłącznie przez linię boczną naprzeciw swojej ławki, pomiędzy linią ataku i linią końcową.

8.5.2.4. Ponowne wyznaczenie Libero:

a) Kontuzjowany Libero może być zastąpiony za zgodą sędziego pierwszego przez każdego zawodnika z zespołu nie grającego na boisku podczas ponownego wyznaczenia.

Kontuzjowany Libero nie może wrócić do gry do końca spotkania,

b) Zawodnik wyznaczony do zastąpienia kontuzjowanego Libero musi pełnić tę funkcję do końca spotkania.

ROZDZIAŁ CZWARTY

PRZEBIEG GRY

9. SYTUACJE W GRZE

9.1 PIŁKA W GRZE

Akcja rozpoczyna się w momencie uderzenia piłki przez zawodnika zagrywającego, po zezwoleniu sędziego pierwszego na wykonanie zagrywki.

9.2 PIŁKA POZA GRA

Akcja jest zakończona w momencie popełnienia błędu, który został odgwizdany przez jednego z sędziów: W przypadku niewystąpienia błędu akcja jest zakończona w momencie gwizdka sędziego.

9.3 PIŁKA W BOISKU

Piłka jest w boisku, kiedy dotyka powierzchni boiska, włączając w to linie ograniczające boisko (Przepis 1.3.2).

9.4 PIŁKA AUTOWA

Piłka jest autowa jeżeli:

9.4.1 Część piłki dotykająca podłoża jest całkowicie poza liniami ograniczającymi boisko.

9.4.2 Dotknie przedmiotu poza boiskiem, sufitu lub osoby nie uczestniczącej w grze.

9.4.3 Dotknie antenki, linek, słupków lub siatki poza tamami bocznymi.

9.4.4 Przekroczy całkowicie lub częściowo płaszczyznę pionową siatki poza przestrzenią przejścia, z wyjątkiem sytuacji z Przepisu 11.1.2.

9.4.5. Przekroczy całkowicie płaszczyznę pionową pod siatką (Przepis 11.1.3).

10. ODBICIE PIŁKI

Każdy zespół musi grać na własnym polu gry i we własnej przestrzeni (z wyjątkiem Przepisu 11.1.2). Piłka może być również odbijana poza strefą wolną.

10.1 ODBICIA PIŁKI PRZEZ ZESPÓŁ

Każdy zespół ma prawo do maksimum trzech odbić piłki (plus dotknięcie piłki przez blok - Przepis 15.4.1) w celu przebicia jej nad siatką na stronę przeciwnika. Jeśli nastąpi więcej odbić zespół popełnia błąd "CZTERY ODBICIA".

Pod pojęciem odbicie piłki przez zespół" rozumie się nie tylko odbicie zamierzone, ale również niezamierzony kontakt z piłką.

10.1.1 KOLEJNE ODBICIA PIŁKI

Ten sam zawodnik nie może odbić piłki kolejno dwa razy (z wyjątkiem Przepisu 10.2.3, 15.2. i 15.4.2).

10.1.2 JEDNOCZESNE ODBICIA PIŁKI

Dwóch lub więcej zawodników może odbić piłkę w tym samym czasie.

10.1.2.1 Jeżeli dwóch (trzech) zawodników tego samego zespołu odbije piłkę jednocześnie, liczą się dwa (trzy) odbicia (z wyjątkiem bloku). Jeśli piłkę odbije jeden zawodnik z dwóch (trzech) stykających się, zaliczone jest jedno odbicie piłki. Zderzenie zawodników próbujących sięgnąć po piłkę nie jest błędem.

10.1.2.2 Jeśli zawodnicy przeciwnych zespołów jednocześnie uderzą piłkę znajdującą się nad siatką i piłka pozostanie w grze, zespół, na którego stronę przeleci piłka, ma prawo do trzech kolejnych odbić Jeżeli po takiej akcji piłka spadnie poza boiskiem po stronie jednego z zespołów, błąd popełnia zespół przeciwny.

10.1.2.3 Jeżeli dwaj zawodnicy zespołów przeciwnych dotkną jednocześnie piłkę, co spowoduje jej PRZETRZYMANIE (Przepis 10.2.2), popełniają BŁĄD OBUSTRONNY (Przepis 6.1.1.2) i akcja jest powtórzona.

10.1.3 ODBICIE Z POMOCĄ

Wewnątrz pola gry zawodnikowi nie wolno korzystać z pomocy partnera lub dowolnego przedmiotu w celu osiągnięcia piłki. Jednakże zawodnik znajdujący się w sytuacji, w której może popełnić błąd (dotknięcie siatki, przekroczenie linii środkowej itd.), może być zatrzymany przez partnera.

10.2 CHARAKTERYSTYKA ODBICIA PIŁKI

10.2.1 Piłka może dotykać każdej części ciała.

10.2.2 Piłka musi być odbita, nie może być złapana lub rzucona. Może ona odbić się w dowolnym kierunku.

10.2.3 Piłka może być odbita kilkoma częściami ciała pod warunkiem, że odbicia nastąpią jednocześnie.

Wyjątki:

10.2.3.1 W bloku mogą nastąpić po sobie kolejne odbicia (Przepis 15.2.) wykonane przez jednego lub kilku zawodników, o ile wykonane zostały w jednej akcji.

10.2.3.2 Przy pierwszym odbiciu piłki przez zespół (Przepis 10.1 i 15.4.1), piłka może być dotknięta kolejno kilkoma częściami ciała, pod warunkiem, że kontakt z piłką ma miejsce w jednej akcji.

10.3 BŁĘDY ODBICIA PIŁKI

10.3.1 CZTERY ODBICIA: zespół wykona cztery odbicia zanim przebije piłkę na stronę przeciwnika (Przepis 10.1).

10.3.2 ODBICIE Z POMOCĄ: zawodnik korzysta z pomocy partnera lub dowolnego przedmiotu w celu osiągnięcia piłki wewnątrz pola gry (Przepis 10.1.3).

10.3.3. PIŁKA RZUCONA: piłka nie została odbita, lecz złapana lub rzucona (Przepis 10.2.2).

10.3.4 PODWÓJNE ODBICIE: zawodnik odbija piłkę dwa razy bezpośrednio po sobie, lub piłka dotyka po kolei kilku części jego ciała (Przepis 10.2.3).

11. PIŁKA PRZY SIATCE

11.1 PRZEJSCIE PIŁKI NAD SIATKĄ

11.1.1 Piłka przebijana na pole przeciwnika musi przelecieć nad siatką w przestrzeni przejścia. Przestrzeń przejścia jest to część płaszczyzny pionowej siatki ograniczona następująco:

11.1.1.1. Od dołu, górną krawędzią siatki.

11.1.1.2 Na bokach, przez antenki i ich umowne przedłużenie w górę.

11.1.1.3 Od góry, przez sufit.

11.1.2 Piłka przechodząca 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:

11.1.2.1 Boisko przeciwnika nie zostało dotknięte przez zawodnika.

11.1.2.2 Piłka grana z powrotem przekracza płaszczyznę pionową siatki w przestrzeni zewnętrznej po tej samej stronie boiska.

Zespół przeciwny nie może zapobiegać wykonywaniu takiej akcji.

11.2 PIŁKA DOTYKAJĄCA SIATKI

Piłka, przechodząca przez płaszczyznę siatki (Przepis 11.1.1), może dotykać siatki.

11.3 PIŁKA W SIATCE

11.3.1 Piłka kierowana w siatkę może być ponownie odbita w ramach trzech odbić zespołu (Przepis 10.1).

11.3.2 Jeśli piłka spowoduje rozdarcie oczek w siatce lub jej zerwanie, akcja jest przerwana, a zagrywkę należy powtórzyć.

12. ZAWODNIK PRZY SIATCE

12.1 SIĘGANIE NAD SIATKĄ NA PRZECIWNĄ STRONĘ

12.1.1 Podczas blokowania blokujący może dotknąć piłkę znajdującą się po drugiej stronie siatki pod warunkiem, że nie utrudni to przeciwnikowi akcji przed lub w czasie jej wykonania.(Przepis 15.3).

12.1.2 Po ataku dozwolone jest przełożenie ręki na drugą stronę siatki pod warunkiem, że dotknięcie piłki miało miejsce we własnej przestrzeni.

12.2 PRZEJSCIE POD SIATKĄ

12.2.1 Dozwolone jest przekroczenie pod siatką przestrzeni przeciwnika pod warunkiem, że nie wpłynie to na grę przeciwnika.

12.2.2 Przejście na boisko przeciwnika poza linię środkową:

12.2.2.1 Dozwolone jest dotknięcie boiska przeciwnika stopą (stopami) lub dłonią (dłońmi) pod warunkiem, że co najmniej część stopy (stóp) lub dłoni ma kontakt z linią środkową lub znajduje się nad tą linią.

12.2.2.2 Dotknięcie boiska przeciwnika jakąkolwiek inną częścią ciała jest niedozwolone.

12.2.3 Zawodnik może wkroczyć na boisko przeciwnika w chwili gdy piłka jest poza grą (Przepis 9.2).

12.2.4 Zawodnik może wkroczyć w wolną strefę, obok boiska przeciwnika, pod warunkiem, że nie przeszkodzi to w grze przeciwnikowi.

12.3 KONTAKT Z SIATKĄ

12.3.1 Kontakt z siatką lub antenką (Przepis 12.4.4) nie jest błędem, z wyjątkiem gdy zawodnik dotyka siatki lub antenki podczas akcji z piłką lub gdy kontakt ten wpływa na przebieg gry.

12.3.2 Po odbiciu piłki zawodnik może dotknąć słupka, linki czy innych przedmiotów znajdujących się poza całą długością siatki pod warunkiem, że nie ma to wpływu na grę.

12.3.3 Nie jest błędem, jeśli piłka uderzona w siatkę spowoduje dotknięcie przez siatkę zawodnika zespołu przeciwnego.

12.4 BŁĘDY ZAWODNIKA PRZY SIATCE

12.4.1 Zawodnik dotyka piłki lub zawodnika zespołu przeciwnego w przestrzeni przeciwnika przed lub w trakcie wykonywania ataku przez zawodnika zespołu przeciwnego (Przepis 12.1.1).

12.4.2 Zawodnik wkracza pod siatkę w przestrzeń przeciwnika utrudniając mu grę (Przepis 12.2.1).

12.4.3 Zawodnik wkracza na boisko przeciwnika (Przepis 12.2.2.2).

12.4.4 Zawodnik dotyka siatki lub antenki podczas akcji z piłką lub kontakt ten ma wpływ na przebieg gry (Przepis 12.3.1).

13. ZAGRYWKA

Zagrywka jest to wprowadzenie piłki do gry przez prawego zawodnika linii obrony, znajdującego się w polu zagrywki (Przepis 13.4.1).

13.1 PIERWSZA ZAGRYWKA W SECIE.

13.1.1 Pierwsza zagrywka w pierwszym i decydującym (5-tym) secie wykonywana jest przez zespół ustalony w losowaniu (Przepis 7.1).

13.1.2 W pozostałych setach pierwszą zagrywkę wykonuje zespół, który nie wykonywał jej jako pierwszy w secie poprzednim.

13.2 KOLEJNOŚĆ ZAGRYWEK

13.2.1 Zawodnicy przystępują do wykonania zagrywki w kolejności zgodnej z zapisem na kartce z ustawieniem (Przepis 7.3.1.2).

13.2.2 Po pierwszej zagrywce w secie zawodnicy zagrywający wyznaczani są według zasady:

13.2.2.1 Jeśli zespół zagrywający wygra akcję, zawodnik, który zagrywał (lub zawodnik który go zmienił) będzie zagrywał nadal.

13.2.2.2 Jeśli zespół odbierający wygra akcję, uzyskuje prawo do zagrywki i dokonuje rotacji przed jej wykonaniem (Przepis 7.6.2). Zagrywkę będzie wykonywał zawodnik, który przechodzi z pozycji prawego ataku na prawego obrony.

13.3 ZEZWOLENIE NA WYKONANIE ZAGRYWKI

Sędzia pierwszy zezwala na wykonanie zagrywki po stwierdzeniu, że zawodnik zagrywający posiada piłkę i oba zespoły są przygotowane do gry.

13.4 WYKONANIE ZAGRYWKI

13.4.1 Piłka musi być uderzona dłonią lub dowolną częścią ręki po podrzuceniu jej w górę lub opuszczeniu w dół z dłoni i przed tym uderzeniem nie może dotknąć innej części ciała zagrywającego lub podłoża.

13.4.2 W momencie wykonywania zagrywki czy też w chwili odbicia przy zagrywce z wyskoku, zawodnik nie może dotknąć boiska (ani linii końcowej) oraz podłoża na zewnątrz pola zagrywki.

Po uderzeniu piłki zawodnik może opaść poza pole zagrywki lub na boisko.

13.4.3 Zawodnik musi wykonać zagrywkę w ciągu 8 sekund od gwizdka sędziego pierwszego na zagrywkę.

13.4.4 Zagrywka wykonana przed gwizdkiem sędziego pierwszego jest nieważna i musi być powtórzona.

13.5 ZASŁONA

13.5.1 Zawodnicy zespołu zagrywającego nie mogą przez stosowanie indywidualnej lub zbiorowej zasłony utrudniać przeciwnikowi obserwacji zagrywającego ani lotu piłki.

13.5.2 Zawodnik lub grupa zawodników zespołu zagrywającego tworzy zasłonę wymachując rękami, skacząc lub poruszając się na boki podczas wykonywania zagrywki, lub stojąc w grupie zasłaniając lot piłki.

13.6 BŁĘDY ZAGRYWKI

13.6.1 Błędy zagrywki:

Następujące błędy powodują zmianę zagrywki, nawet jeśli przeciwnik popełnia błąd ustawienia (Przepis 13.7.1).

Zawodnik zagrywający:

13.6.1.1 Narusza kolejność zagrywki (Przepis 13.2).

13.6.1.2 Nie wykonuje zagrywki w sposób właściwy (Przepis 13.4).

13.6.2 Błędy zagrywki po odbiciu piłki:

Po prawidłowo wykonanym uderzeniu z zagrywki zagrywka będzie uważana za błędną (chyba, że zawodnik popełnia błąd rotacji), jeśli piłka (Przepis 13.7.2):

13.6.2.1 Dotknie zawodnika zespołu zagrywającego lub nie przekroczy płaszczyzny pionowej siatki.

13.6.2.2 Wyjdzie na aut (Przepis 9.4).

13.6.2.3 Przeleci nad zasłoną (Przepis 13.5).

13.7 BŁĘDY PO WYKONANIU ZAGRYWKI I BŁĘDY USTAWIENIA

13.7.1 Jeżeli zagrywający popełnia błąd zagrywki w momencie uderzenia piłki (np.: niewłaściwe jej wykonanie, błędny porządek rotacji itd.) a zespół przeciwny popełnia błąd ustawienia, karany jest błąd zagrywki.

13.7.2 Jeżeli po prawidłowym uderzeniu piłki z zagrywki stanie się ona błędna (np.: wyjdzie na "aut", zasłona) błąd ustawienia jest traktowany jako pierwszy i jest karany.

14. ATAK

14.1 ATAK

14.1.1 Wszystkie akcje, w których piłka skierowana jest w stronę przeciwnika, z wyjątkiem zagrywki i bloku, uważane są za atak.

14.1.2 Podczas ataku dopuszcza się "kiwanie" (odbicie piłki palcami) pod warunkiem, że odbicie jest czyste i piłka nie jest złapana lub rzucona.

14.1.3 Atak jest spełniony, jeśli piłka przekroczy całkowicie pionową płaszczyznę siatki lub zostanie dotknięta przez przeciwnika.

14.2 OGRANICZENIA DOTYCZĄCE ATAKU

14.2.1 Zawodnik linii ataku może atakować każdą piłkę znajdującą się na dowolnej wysokości pod warunkiem, że piłka w momencie uderzenia znajduje się nad jego polem gry (z wyjątkiem Przepisu 14.2.4).

14.2.2 Zawodnik linii obrony może wykonać atak, gdy piłka znajduje się na dowolnej wysokości, spoza pola ataku:

14.2.2.1 Odbicie musi nastąpić z pola obrony, a stopa (stopy) zawodnika nie mogą dotykać ani przekraczać linii ataku.

14.2.2.2 Po uderzeniu zawodnik może opaść na pole ataku (Przepis 1.4.1).

14.2.3 Zawodnik linii obrony może także atakować z pola ataku, jeżeli w momencie uderzenia piłki nie znajduje się ona całkowicie powyżej górnej tamy siatki.

14.2.4 Żaden zawodnik nie może atakować piłki z zagrywki przeciwnika, gdy piłka znajduje się w polu ataku i jest całkowicie powyżej górnej tamy siatki.

14.3 BŁĘDY ATAKU

14.3.1 Zawodnik uderza piłkę nad polem gry zespołu przeciwnego (Przepis 14.2.1),

14.3.2 Zawodnik posyła piłkę na aut (Przepis 9.4),

14.3.3 Zawodnik grając w polu obrony atakuje w polu ataku piłkę znajdującą się całkowicie powyżej górnej tamy siatki (Przepis 14.2.3),

14.3.4 Zawodnik atakuje piłkę z zagrywki przeciwnika, znajdującą się w polu ataku całkowicie powyżej górnej tamy siatki (Przepis 14.2.4).

14.3.5 Libero (Przepis 8.5) atakuje piłkę z pola gry, która w momencie uderzenia znajduje się całkowicie powyżej górnej tamy siatki (Przepis 14.2.3).

14.3.6 Zawodnik atakuje piłkę znajdującą się powyżej górnej tamy siatki jeśli piłka ta została wystawiona palcami sposobem górnym przez Libero znajdującego się w polu ataku (Przepis 8.5.2.2 d).

15. BLOK

15.1 BLOKOWANIE

15.1.1 Blokowanie jest to akcja zawodników w pobliżu siatki, którzy sięgają powyżej górnej tamy siatki w celu uniemożliwienia przejścia piłki z pola przeciwnika. Jedynie zawodnicy linii ataku mogą uczestniczyć w bloku spełnionym.

15.1.2 Próba wykonania bloku:

Próba wykonania bloku jest to akcja blokowania bez dotknięcia piłki.

15.1.3 Blok spełniony

Blok jest spełniony, kiedy piłka jest dotknięta przez blokującego.

15.1.4 Blok grupowy

Blok grupowy jest to blok wykonywany przez dwóch lub trzech zawodników znajdujących się blisko siebie. Blok taki jest spełniony, jeśli co najmniej jeden z blokujących dotknie piłkę.

15.2 DOTKNIĘCIE PIŁKI W BLOKU

Następujące po sobie (szybkie i ciągłe) dotknięcia piłki przez zawodnika lub zawodników blokujących mogą wystąpić pod warunkiem, że są wykonane w jednej akcji.

15.3 BLOKOWANIE PO STRONIE PRZECIWNIKA

W chwili blokowania zawodnik może przekładać ręce nad siatką pod warunkiem, że czynność ta nie wpłynie na wykonanie akcji przez przeciwnika. Nie można więc dotykać piłki po stronie przeciwnika, jeśli przeciwnik nie wykonał jeszcze ataku.

15.4 BLOK I KOLEJNE ODBICIA ZESPOŁU

15.4.1 Dotknięcie piłki przez blokujących nie jest zaliczane jako odbicie piłki przez zespół (Przepis 10.1). Po dotknięciu piłki przez blokujących, zespół ma prawo do trzech odbić w celu przebicia piłki na stronę przeciwną.

15.4.2 Pierwsze odbicie piłki po bloku może być wykonane przez dowolnego z zawodników, również przez tego, który dotknął piłkę w czasie bloku.

15.5 BLOKOWANIE ZAGRYWKI

Blokowanie zagrywki przeciwnika jest zabronione.

15.6 BŁĘDY BLOKU

15.6.1. Zawodnik blokujący dotyka piłkę po stronie przeciwnika przed lub w czasie wykonywania ataku przez przeciwnika (Przepis 15.3).

15.6.2 Zawodnik linii obrony uczestniczy w spełnionym bloku indywidualnym lub grupowym (Przepisy 15.1.3 i 15.1.4).

15.6.3 Blokowanie zagrywki przeciwnika (Przepis 15.5).

15.6.4 Piłka po bloku upada na aut (Przepis 9.4).

15.6.5 Blokowanie piłki po stronie przeciwnika poza antenkami.

15.6.6 Libero blokuje lub wykonuje próbę bloku lub uczestniczy w spełnionym bloku (Przepis 15.1.3 i 15.1.4).

ROZDZIAŁ PIĄTY PRZERWY I OPÓNIENIA GRY

16. REGULAMINOWE PRZERWY W GRZE.

Regulaminowymi przerwami w grze są: PRZERWY NA ODPOCZYNEK i PRZERWY NA ZMIANĘ ZAWODNIKÓW.

16.1 ILOŚĆ PRZERW REGULAMINOWYCH

Każdy zespół ma prawo w każdym secie do maksimum dwóch przerw na odpoczynek i sześciu zmian zawodników.

16.2 PRÓBA O PRZERWĘ REGULAMINOWĄ

16.2.1 Próba o udzielenie przerw regulaminowych może być zgłaszana przez trenera lub kapitana zespołu i tylko przez nich.

Zgłoszenie jest wykonywane przez pokazanie odpowiedniego sygnału ręcznego, gdy piłka jest poza grą i przed gwizdkiem na zagrywkę.

16.2.2 Przed rozpoczęciem seta może być udzielona przerwa na dokonanie zmiany zawodnika; jest ona zapisana w protokole jako zmiana regulaminowa w tym secie.

16.3 SEKWENCJE PRZERW

16.3.1 Próba każdego zespołu o jedną lub dwie przerwy dla odpoczynku i próba o przerwę na zmianę zawodnika mogą następować po sobie bez konieczności wznawiania gry.

16.3.2 Zespół podczas jednej przerwy nie może zgłaszać następujących po sobie prób dotyczących zmiany zawodnika. Jednak dwóch lub więcej zawodników może być zmienionych podczas jednej przerwy. (Przepis 8.1.1)

16.4 PRZERWY NA ODPOCZYNEK I PRZERWY TECHNICZNE

16.4.1 Przerwa na odpoczynek trwa 30 sekund.

W światowych i oficjalnych zawodach FIVB występują następujące przerwy:

a) W setach 1 - 4 występują dodatkowo dwie przerwy techniczne w każdym secie trwające po 90 sekund każda. Przerwy są przyznawane automatycznie kiedy zespół prowadzący zdobędzie 8-my a następnie 16-ty punkt.

b) W secie decydującym (5-tym) nie ma przerw technicznych, tylko dwie regulaminowe przerwy na odpoczynek, po 30 sekund każda, które mogą być wykorzystane przez każdy zespół.

16.4.2 Podczas przerw na odpoczynek i przerw technicznych zawodnicy grający muszą zejść z boiska w wolną strefę w pobliże ławki dla rezerwowych.

16.5 ZMIANA ZAWODNIKA

(ograniczenia dotyczące zmian określone są w Przepisie 8.1).

(zastępowanie przez Libero określone jest w Przepisie 8.5).

16.5.1 Zmiana musi być wykonana w strefie zmian (Przepis 1.4.3).

16.5.2 Przerwa na dokonanie zmiany ograniczona jest czasem koniecznym do zapisania zmiany w protokole zawodów oraz czasem koniecznym na zejście i wejście zawodników.

16.5.3 W chwili żądania zmiany zawodnik (zawodnicy) musi być gotowy do wejścia na boisko i stać w pobliżu strefy zmian (Przepis 1.4.3). Jeśli nie jest to spełnione, nie zezwala się na dokonanie zmiany, a zespół jest karany za opóźnianie gry (Przepis 17.2).

Podczas światowych i oficjalnych zawodów FIVB w celu usprawnienia zmian stosowane są tabliczki z numerami zawodników.

16.5.4 Jeżeli trener żąda więcej zmian niż jedna, musi sygnalizować liczbę zmian w chwili próby. W tym przypadku zmiany muszą być dokonywane przez pary zawodników kolejno po sobie.

16.6 PRÓBY NIEUZASADNIONE

16.6.1 Nieuzasadnione są próby o udzielenie przerwy:

16.6.1.1 W momencie gry lub w momencie sygnału na wznowienie gry, jak też po tym sygnale (Przepis 16.2.1).

16.6.1.2 Zgłaszane przez nieuprawnionego do tego członka zespołu (Przepis 16.2.1).

16.6.1.3 Na dokonanie zmiany zawodnika po poprzedniej zmianie w tym samym zespole przed wznowieniem gry. (Przepis 16.3.2).

16.6.1.4 Po wyczerpaniu przerw regulaminowych na odpoczynek i na zmianę zawodników (Przepis 16.1).

16.6.2 Wszystkie próby nieuzasadnione, nie mające wpływu na grę oraz nie powodujące opóźnień gry, będą odrzucone bez sankcji, o ile nie będą powtarzały się w tym samym spotkaniu (Przepis 17.1.4).

17. OPÓŃNIANIE GRY

17.1 RODZAJE OPÓŃNIEŃ GRY

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

17.1.1 Opóźnienie dokonania zmiany zawodników.

17.1.2 Przedłużanie innych przerw po wezwaniu sędziego do wznowienia gry.

17.1.3 Prośba o zmianę nieregulaminową (Przepis 8.4).

17.1.4 Powtarzająca się prośba nieuzasadniona w tym samym spotkaniu (Przepis 16.6.2).

17.1.5 Opóźnianie gry przez zawodnika.

17.2 SANKCJE ZA OPÓŃNIANIE GRY

17.2.1 SANKCJE "UPOMNIENIE ZA OPÓŃNIANIE" lub "OSTRZEŻENIE ZA OPÓŃNIANIE" są sankcjami zespołowymi.

17.2.1.1 Sankcje za opóźnianie gry pozostają w mocy przez całe spotkanie.

17.2.1.2 Wszystkie sankcje za opóźnianie (w tym upomnienie) zapisywane są w protokole zawodów.

17.2.2 Za pierwsze opóźnianie gry przez członka zespołu w spotkaniu sankcją dla jego zespołu jest "UPOMNIENIE ZA OPÓŃNIANIE".

17.2.3 Drugie i następne opóźnienia dowolnego rodzaju spowodowane przez dowolnego członka tego samego zespołu w tym samym spotkaniu oznaczają błąd a sankcją jest "KARA ZA OPÓŃNIANIE": przegranie akcji (Przepis 6.1.2).

17.2.4 Sankcje za opóźnianie przed spotkaniem lub między setami nakładane są w następnym secie.

18. WYJĄTKOWE PRZERWY W GRZE

18.1 KONTUZJA

18.1.1 Jeśli w trakcie gry, w czasie akcji, zawodnik ulegnie poważnej kontuzji, sędzia musi natychmiast przerwać grę i zezwolić pomocy medycznej na wejście na boisko. Akcja jest następnie powtarzana.

18.1.2 Jeśli kontuzjowany zawodnik nie może być zmieniony regulaminowo ani w trybie narzuconym (Przepis 8.1 i 8.2), przyznaje się trzyminutową przerwę dla zawodnika kontuzjowanego, bez możliwości powtórzenia jej dla tego samego zawodnika w trakcie trwania spotkania.

Jeżeli zawodnik nie jest w stanie powrócić do gry, zespół zostaje zdekompletowany (Przepis 6.4.3 i 7.3.1.1).

18.2 ZEWNĘTRZNE ZDARZENIE WPŁYWAJĄCE NA GRĘ

Jeśli zewnętrzne zdarzenie wpłynie na przebieg gry, akcja musi być przerwana a następnie

powtórzona.

18.3 PRZEDŁUŻAJĄCE SIĘ PRZERWY W GRZE

18.3.1 Jeśli nieprzewidziane okoliczności powodują przerwanie spotkania, sędzia pierwszy, organizatorzy oraz jury (o ile jest) decydują o podjęciu odpowiednich środków w celu przywrócenia normalnych warunków.

18.3.2 W przypadku, jeśli jedna lub kilka przerw nie trwały łącznie dłużej niż 4 godziny:

18.3.2.1 Jeśli gra jest wznowiona na tym samym boisku, przerwany set jest kontynuowany normalnie, z zachowaniem wyniku, zawodników i ich ustawienia. Wyniki rozegranych już setów są zachowane.

18.3.2.2 Jeśli gra jest wznowiona na innym boisku, wynik przerwane seta zostaje anulowany.

Seta wznawia się z tymi samymi zawodnikami i w tym samym ustawieniu początkowym. Wyniki rozegranych już setów są zachowane.

18.3.3 W przypadku, jeśli jedna lub kilka przerw trwały łącznie dłużej niż 4 godziny, spotkanie musi być rozegrane od nowa.

19. PRZERWY MIĘDZY SETAMI I ZMIANA STRON BOISKA

19.1 PRZERWY MIĘDZY SETAMI

Wszystkie przerwy między setami trwają po trzy minuty każda. Przerwy przeznaczone są na zmianę stron i wpisanie ustawienia do protokołu.

W światowych i oficjalnych zawodach FIVB, przerwa pomiędzy drugim i trzecim setem trwa 10 minut.

19.2 ZMIANA STRON BOISKA

19.2.1 Po zakończeniu każdego seta zespoły zmieniają strony boiska z wyjątkiem seta decydującego (Przepis 7.1). Pozostali członkowie zespołu zajmują miejsca na ławce po stronie swojego zespołu.

19.2.2 W secie decydującym, kiedy prowadzący zespół zdobędzie 8 punktów, zespoły bez opóźnienia zmieniają strony boiska, a ustawienie zawodników pozostaje bez zmian. Jeżeli zmiana stron boiska nie zostanie dokonana po zdobyciu ośmiu punktów przez prowadzący zespół, musi ona nastąpić w chwili zauważenia tego błędu. Wynik w momencie takiej zmiany jest zachowany.

ROZDZIAŁ SZÓSTY

ZACHOWANIE UCZESTNIKÓW ZAWODÓW

20. WYMAGANIA DOTYCZĄCE ZACHOWANIA

20.1 ZACHOWANIE SPORTOWE

20.1.1 Zawodnicy muszą znać Oficjalne Przepisy Gry w Piłkę Siatkową" i ściśle je przestrzegać

20.1.2 Zawodnicy muszą przyjmować decyzje sędziów w duchu sportowym, bez dyskusji.

W przypadku wątpliwości, jedynie kapitan może prosić o wyjaśnienie

20.1.3 Zawodnicy powinni unikać czynności lub postaw mających na celu wpływanie na decyzję sędziów, a także ukrywających błędy swego zespołu.

20.2 FAIR - PLAY

20.2.1 Zawodnicy powinni zachowywać się uprzejmie i z szacunkiem, zgodnie z zasadami FAIR - PLAY, nie tylko w stosunku do sędziów, ale również do działaczy, przeciwników, partnerów i widzów.

20.2.2 W czasie całego spotkania dozwolone jest porozumiewanie się między wszystkimi członkami zespołu (Przepis 5.2.3.4).

21. NIEWŁACIWE ZACHOWANIE I SANKCJE

21.1 NIEWŁACIWE ZACHOWANIE NIE PODLEGAJĄCE SANKCJOM

Niewłaściwe zachowanie członka zespołu nie osiągające najniższej kategorii w klasyfikacji nie podlega sankcjom. W takim przypadku sędzia pierwszy zobowiązany jest do udzielenia zespołowi upomnienia słownego lub gestem ręką. Upomnienie udzielane jest w celu zapobieżenia stosowania sankcji w stosunku do zespołu, za pośrednictwem kapitana.

Takie upomnienie nie jest karą i nie ma natychmiastowych konsekwencji. Nie zapisywane jest ono w protokole zawodów.

21.2 NIEWŁACIWE ZACHOWANIE PODLEGAJĄCE SANKCJOM

Niewłaściwe zachowanie członka zespołu wobec działaczy, przeciwników, zawodników swego zespołu, lub publiczności, klasyfikowane jest w trzech kategoriach, w zależności od wagi przewinienia:

21.2.1 Zachowanie grubiańskie: czynności sprzeczne z dobrymi manierami, zasadami moralności lub wyrażanie się z pogardą.

21.2.2 Zachowanie obraźliwe: gesty lub obraźliwe wyrażanie się.

21.2.3 Agresja: atak fizyczny lub jego próba.

21.3 SKALA SANKCJI

Zgodnie z oceną sędziego pierwszego, w zależności od stopnia przewinienia, stosuje się następujące sankcje, które zapisywane są w protokole zawodów:

21.3.1 Kara - przegranie akcji

Pierwsze grubiańskie zachowanie w spotkaniu przez dowolnego członka zespołu karane jest przegraniem akcji (Przepis 6.1.2).

21.3.2 Wykluczenie

21.3.2.1 Członek zespołu ukarany wykluczeniem nie może grać do końca seta, lecz musi siedzieć w polu kar za ławką zespołu (Przepis 1.4.5, 5.3.2) bez innych konsekwencji. Wykluczony trener traci prawo do kierowania grą zespołu i musi siedzieć w polu kar za ławką zespołu (Przepis 1.4.5).

21.3.2.2 Pierwsze obraźliwe zachowanie członka zespołu karane jest wykluczeniem, bez innych konsekwencji.

21.3.2.3 Powtórne grubiańskie zachowanie w tym samym spotkaniu tego samego członka zespołu karane jest wykluczeniem, bez innych konsekwencji

21.3.3 Dyskwalifikacja

21.3.3.1 Członek zespołu ukarany dyskwalifikacją musi opuścić obszar kontrolowany przez komisję sędziowską do końca spotkania bez innych konsekwencji

21.3.3.2 Pierwsza agresja karana jest dyskwalifikacją, bez innych konsekwencji

21.3.3.3 Powtórne obraźliwe zachowanie tego samego członka zespołu w tym samym spotkaniu karane jest dyskwalifikacją bez innych konsekwencji

21.3.3.4 Trzecie grubiańskie zachowanie tego samego członka zespołu w tym samym spotkaniu karane jest dyskwalifikacją bez innych konsekwencji.

21.4 STOSOWANIE SANKCJI ZA NIEWŁACIWE ZACHOWANIE

21.4.1 Wszystkie sankcje są sankcjami indywidualnymi, pozostają w mocy przez całe spotkanie i są zapisywane w protokole zawodów.

21.4.2 Za powtórne niewłaściwe zachowanie tego samego członka zespołu w tym samym spotkaniu sankcje nakładane są progresywnie jak pokazano w Przepisie 21.3 (za każde kolejne niewłaściwe zachowanie tego samego członka zespołu stosowana jest wyższa sankcja).

21.4.3 Wykluczenie lub dyskwalifikacja za obraźliwe zachowanie lub agresję nie wymaga udzielania wcześniej kar niższych.

21.5 NIEWŁACIWE ZACHOWANIE PRZED I MIĘDZY SETAMI

Każde niewłaściwe zachowanie, mające miejsce przed lub między setami podlega sankcjom zgodnie z Przepisem 21.3, a sankcje nakładane są w następnym secie.

21.6. KARTKI DO SYGNALIZACJI KAR

Upomnienie: słownie lub gestem ręką, bez kartek

kara: żółta kartka

Wykluczenie: czerwona kartka

Dyskwalifikacja: żółta + czerwona kartka (razem).

CZĘŚĆ II

SĘDZIOWIE, ICH OBOWIĄZKI

I OFICJALNA SYGNALIZACJA

22. KOMISJA SĘDZIOWSKA I SPOSÓB SĘDZIOWANIA

22.1 SKŁAD KOMISJI SĘDZIOWSKIEJ

Komisja sędziowska składa się z:

- sędziego pierwszego,
- sędziego drugiego,
- sekretarza zawodów,
- czterech (dwóch) sędziów liniowych.

Rozmieszczenie komisji sędziowskiej pokazane jest na.

Podczas światowych i oficjalnych zawodów FIVB w skład komisji wchodzi także asystent sekretarza.

22.2 SPOSÓB SĘDZIOWANIA

22.2.1 Jedynie sędzia pierwszy i sędzia drugi mogą używać gwizdka podczas spotkania:

22.2.1.1 Sędzia pierwszy gwizdkiem daje sygnał na wykonanie zagrywki rozpoczynającej akcję.

22.2.1.2 Sędzia pierwszy i sędzia drugi używają gwizdka na zakończenie akcji pod warunkiem, że są pewni, iż błąd został popełniony i znają jego rodzaj.

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

22.2.3 Bezpośrednio po użyciu gwizdka na zakończenie akcji sędziowie muszą wskazać używając oficjalnej sygnalizacji (Przepis 27.1):

22.2.3.1 Jeśli błąd jest odgwizdany przez sędziego pierwszego, wskazuje on:

- a) zespół, który wygrał akcję
- b) rodzaj błędu;
- c) zawodnika, który popełnił błąd (jeśli to konieczne).

Sędzia drugi powtarza sygnalizację za sędzią pierwszym.

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

- a) rodzaj błędu;
- b) zawodnika, który popełnił błąd (jeśli to konieczne);
- c) zespół, który wygrał akcję, w ład za sędzią pierwszym.

W tym przypadku sędzia pierwszy nie pokazuje rodzaju błędu oraz zawodnika, który popełnił błąd, tylko zespół, który wygrał akcję.

22.2.3.3 W przypadku błędu obustronnego obaj sędziowie wskazują:

- a) rodzaj błędu;
- b) zawodników, którzy popełnili błąd (jeśli konieczne);
- c) zespół, który będzie zagrywał, zgodnie ze wskazaniem sędziego pierwszego.

23. SĘDZIA PIERWSZY

23.1 MIEJSCE SĘDZIEGO

Sędzia pierwszy wykonuje swe obowiązki siedząc lub stojąc na stanowisku, usytuowanym na jednym końcu siatki. Wzrok jego musi znajdować się około 50 cm ponad górną krawędzią siatki

23.2 UPRAWNIENIA

23.2.1 Sędzia pierwszy prowadzi spotkanie od początku do końca. Podlegają mu wszyscy członkowie komisji sędziowskiej i członkowie zespołów.

W trakcie spotkania jego decyzje są ostateczne. Może on unieważnić decyzje innych członków komisji sędziowskiej jeśli uzna, że są one błędne.

Sędzia pierwszy może również zamienić lub usunąć z komisji sędziego, jeśli uzna, że nie wykonuje on właściwie swoich obowiązków.

23.2.2 Sędzia pierwszy kontroluje również pracę podających piłki i wycierających podłogę.

23.2.3 Sędzia pierwszy ma prawo wydawania decyzji związanych z grą, jak też w sprawach nie objętych Przepisami.

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

Jednakże, na pytania kapitana, udziela wyjaśnień odnośnie zastosowania czy też interpretacji Przepisów, na podstawie których podjął swą decyzję.

Jeżeli kapitan nie zgadza się z wyjaśnieniem sędziego pierwszego i chce nadal protestować musi natychmiast zarezerwować sobie prawo do złożenia protestu i zapisania go po zakończeniu spotkania. Sędzia pierwszy musi zaakceptować prawo kapitana do tak zgłoszonego protestu. (Przepis 5.1.2.1 i 5.1.3.2).

23.2.5 Sędzia pierwszy decyduje przed i w czasie spotkania czy pole gry, wyposażenie i warunki zewnętrzne spełniają wymagania niezbędne do gry.

23.3 OBOWIĄZKI

23.3.1 Sędzia pierwszy przed spotkaniem:

23.3.1.1 Sprawdza stan pola gry, piłki i pozostały sprzęt.

23.3.1.2 Dokonuje losowania w obecności kapitanów zespołów.

23.3.1.3 Nadzoruje rozgrzewkę zespołów.

23.3.2 W trakcie spotkania tylko sędzia pierwszy jest uprawniony do:

23.3.2.1 Upominania zespołów.

23.3.2.2 Karania za niewłaściwe zachowanie i opóźnianie gry.

23.3.2.3 Wydawania decyzji o:

a) błędach zagrywki i błędach ustawienia zespołu zagrywającego, w tym dotyczących zasłony,

b) błędach odbicia piłki,

c) błędach nad siatką i na górnej jej części,

d) piłce przechodzącej pod siatką (Przepis 11.1.3).

23.3.3. Po zakończeniu spotkania, sędzia podpisuje protokół zawodów.

24. SĘDZIA DRUGI

24.1 MIEJSCE SĘDZIEGO

Sędzia drugi wykonuje swe obowiązki stojąc poza boiskiem w pobliżu słupka, po przeciwnej stronie sędziego pierwszego, twarzą do niego.

24.2 UPRAWNIENIA

24.2.1 Sędzia drugi pomaga sędziemu pierwszemu, ma też własny zakres obowiązków (Przepis 24.3).

Może on zastąpić sędziego pierwszego, jeśli ten stanie się niezdolny do wykonywania swoich obowiązków.

24.2.2 Sędzia drugi może również sygnalizować, bez użycia gwizdka, błędy nie leżące w jego kompetencji, ale nie może nalegać na sędziego pierwszego, aby te błędy uznał.

24.2.3 Sędzia drugi kontroluje pracę sekretarza (sekretarzy) zawodów.

24.2.4 Sędzia drugi kontroluje zachowanie członków zespołu siedzących na ławce i informuje sędziego pierwszego o ich niewłaściwym zachowaniu.

24.2.5 Sędzia drugi kontroluje zawodników w polu rozgrzewki (Przepis 4.2.3).

24.2.6 Sędzia drugi udziela przerw oraz kontroluje czas ich trwania i odrzuca próby nieuzasadnione.

24.2.7 Sędzia drugi kontroluje ilość przerw na odpoczynek i zmian zawodników w każdym zespole. Sygnalizuje sędziemu pierwszemu i trenerowi, którego to dotyczy, drugą przerwę oraz piątą i szóstą zmianę zawodników.

24.2.8 W przypadku kontuzji zawodnika sędzia drugi wyraża zgodę na zmianę narzuconą zawodnika (Przepis 8.2), lub też przyznaje 3 minutową przerwę dla zawodnika kontuzjowanego (Przepis 18.1.2).

24.2.9 Sędzia drugi sprawdza stan podłoża, zwłaszcza w polu ataku. Sprawdza również w czasie spotkania, czy piłki spełniają wymogi regulaminowe.

24.2.10. Sędzia drugi nadzoruje członków zespołu znajdujących się w polu kar i informuje o ich niewłaściwym zachowaniu sędziego pierwszego (Przepis 1.4.5).

24.3 OBOWIĄZKI

24.3.1 Na początku każdego seta, po zmianie stron boiska w secie decydującym oraz każdorazowo, jeśli jest to konieczne, sprawdza ustawienie zawodników z podanym na kartce.

24.3.2 Podczas spotkania sędzia drugi wydaje decyzje, gwizdząc i sygnalizując, dotyczące:

24.3.2.1 Błędu ustawienia zespołu przyjmującego zagrywkę (Przepis 7.5).

24.3.2.2 Błędneho kontaktu z dolną częścią siatki lub antenki po swojej stronie boiska podczas akcji z piłką lub gdy kontakt ten wpływa na przebieg gry (Przepis 12.3.1).

24.3.2.3 Przekroczenia pod siatką przestrzeni przeciwnika, przejścia na pole przeciwnika (Przepis 12.2).

24.3.2.4 Ataku lub bloku zawodnika pola obrony lub Libero (Przepisy 8.5.2.2, 14.3.3 i 15.6.2).

24.3.2.5 Przejścia piłki na drugą stronę siatki poza przestrzenią przejścia nad boisko przeciwnika lub dotknięcia przez piłkę antenki po swojej stronie boiska (Przepis 9.4.3 i 9.4.4).

24.3.2.6 Zetknięcia się piłki z ciałem obcym oraz upadku piłki na boisko w przypadku, gdy sędzia pierwszy nie jest w stanie tego zauważyć (Przepis 9.4.1 i 9.4.2).

24.3.2.7 Ataku zawodnika, który atakuje piłkę znajdującą się powyżej górnej tamy siatki, jeśli piłka ta została wystawiona palcami sposobem górnym przez Libero znajdującego się w polu ataku (Przepis 14.3.6).

24.3.3 Po zakończeniu spotkania sędzia podpisuje protokół zawodów.

25. SEKRETARZ

25.1 MIEJSCE SEKRETARZA

Sekretarz wypełnia swoje obowiązki siedząc przy stoliku na wprost sędziego pierwszego, po przeciwnej do niego stronie boiska.

25.2 OBOWIĄZKI

Sekretarz wypełnia protokół zawodów zgodnie z Przepisami, współpracując z sędzią drugim.

Używa on dzwonka lub innego urządzenia dźwiękowego w celu przekazywania sygnałów zgodnie z zakresem swoich obowiązków.

25.2.1 Przed spotkaniem i setem sekretarz:

25.2.1.1 Wpisuje dane dotyczące spotkania i zespołów zgodnie z ustaloną procedurą oraz zbiera podpisy kapitanów i trenerów.

25.2.1.2 Wpisuje ustawienie początkowe każdego z zespołów na podstawie kartek z ustawieniem.

Jeśli nie otrzyma tych kartek w odpowiednim czasie, musi poinformować o tym natychmiast sędziego drugiego.

25.2.1.3 Wpisuje numer i nazwisko Libero.

25.2.2 W czasie spotkania sekretarz:

25.2.2.1 Zapisuje zdobyte punkty i zapewnia, aby tablica wyników była zgodna ze stanem faktycznym.

25.2.2.2 Sprawdza kolejność zagrywek każdego zespołu i sygnalizuje sędziom wszystkie błędy bezpośrednio po wykonaniu zagrywki.

25.2.2.3 Wpisuje przerwy na odpoczynek i zmiany, kontroluje ich ilość i informuje o tym sędziego drugiego.

25.2.2.4 Sygnalizuje sędziom nieuzasadnione próby o przerwy.

25.2.2.5 Informuje sędziów o zakończeniu setów oraz o zdobyciu ósmego punktu w secie decydującym.

25.2.2.6 Zapisuje sankcje.

25.2.2.7 Instruowany przez sędziego drugiego zapisuje inne wydarzenia, takie jak: zmiana narzucona (Przepis 8.2), przerwę dla zawodnika kontuzjowanego (Przepis 18.1.2), przedłużające się przerwy w grze (Przepis 18.3), zewnętrzne zdarzenia wpływające na grę (Przepis 18.2) itd.

25.2.3 Po zakończeniu spotkania sekretarz:

25.2.3.1 Wpisuje wynik końcowy spotkania.

25.2.3.2 Po podpisaniu się na protokole, uzyskuje podpisy kapitanów zespołów a następnie sędziów.

25.2.3.3 W przypadku protestu, za uprzednią zgodą sędziego pierwszego, wpisuje lub zezwala kapitanowi na wpisanie do protokołu stwierdzenia dotyczącego przedmiotu protestu.

26. SĘDZIOWIE LINIOWI

26.1 MIEJSCE SĘDZIÓW LINIOWYCH

Jeżeli w obsadzie sędziowskiej jest tylko dwóch sędziów liniowych, stoją oni po przekątnej boiska (przy rogach boiska najbliższych prawej strony każdego z sędziów (pierwszego i drugiego) w odległości 1 do 2 m od rogu boiska. Każdy z nich obserwuje linię końcową i linię boczną.

Podczas światowych i oficjalnych zawodów FIVB musi być czterech sędziów liniowych. Stoją oni w wolnej strefie, w odległości od 1 do 3 m od każdego narożnika boiska, na umownym przedłużeniu linii, którą obserwują.

26.2 OBOWIĄZKI

Sędziowie wykonują swe funkcje stosując sygnalizację za pomocą chorągiewek (40 cm x 40 cm), jak pokazano na:

26.2.1 Pokazują upadek piłki na boisko lub na aut (Przepis 9.3 i 9.4) każdorazowo, gdy piłka upadnie obok obserwowanej przez nich linii.

26.2.2 Sygnalizują dotknięcie piłki "autowej" przez zespół odbierający.

26.2.3 Sygnalizują kiedy piłka dotknie antenki, przechodzi na drugą stronę siatki poza przestrzenią przejścia itd. (Przepis 9.4.3 i 9.4.4).

26.2.4 Sygnalizują jeśli w momencie zagrywki którykolwiek z grających zawodników (poza zagrywającym) wykracza poza swoje boisko.

26.2.5 Sędziowie liniowi odpowiedzialni za linie końcowe sygnalizują błąd stóp zawodnika zagrywającego (Przepis 13.4.2).

26.2.6. Na prośbę sędziego pierwszego sędziego liniowy musi powtórzyć sygnalizację.

27. OFICJALNA SYGNALIZACJA

27.1 OFICJALNA SYGNALIZACJA SĘDZIÓW.

Sędziowie muszą stosować oficjalną sygnalizację w celu pokazania rodzaju popełnionego błędu lub przyczyny przerwania gry. Sygnał musi być utrzymany przez moment. Jeśli wykonywany jest jedną ręką, to po stronie zespołu popełniającego błąd względnie zgłaszającego próbę

27.2 OFICJALNA SYGNALIZACJA SĘDZIÓW LINIOWYCH.

Sędziowie liniowi stosując sygnalizację oficjalną chorągiewkami muszą wskazywać rodzaj popełnianego błędu i utrzymać sygnał przez moment.

[Powrót do strony głównej](#)