

1. POLE GRY

SĘDZIOWIE muszą sprawdzić czy:

1. Płaszczyzna siatki jest prostopadła do boiska.

Uwaga: Długość każdej z krótkich przekątnych (11,31 m) na obydwu połowach boiska (w kwadracie 8 m x 8 m) musi być identyczna.

2. Pole gry, stan podłoża oraz wyposażenie pola gry nie stwarzają zagrożenia dla zawodników, sędziów oraz obsługi technicznej.

Uwaga: Jeżeli temperatura i/lub złe warunki pogodowe mogą wpływać na bezpieczny przebieg zawodów, ostateczną decyzję odnośnie przeprowadzenia zawodów podejmuje Delegat Techniczny FIVB.

Uwaga: Podczas rozgrzewki, przed rozpoczęciem każdego meczu, SĘDZIOWIE muszą przeprowadzić inspekcję boiska oraz wolnej strefy sprawdzając symetrię pola gry, bezpieczeństwo oraz warunki gry.

3. Boisko jest wyrównywane między setami.

Uwaga: Podczas gry powierzchnia boiska może stać się nierówna w pobliżu siatki, a w miejscach odbierania zagrywki mogą tworzyć się zagłębienia. SĘDZIOWIE muszą sprawdzać, czy piasek wyrównany jest wewnątrz boiska i w strefach zagrywki, a także zapewnić, że piasek jest wyrównany pod wszystkimi liniami boiska, zarówno wewnątrz, jak i na zewnątrz linii.

Uwaga: SĘDZIA DRUGI powinien sprawdzać, czy jest to właściwie wykonywane przez obsługę boiska.

4. Elementy mocujące linie boiska oraz same linie są właściwie zabezpieczone i nie stwarzają zagrożenia odniesienia kontuzji przez zawodników.

Uwaga: Niedozwolone są odsłonięte haki, metalowe elementy lub „śledzie” mocujące linie boiska.

Uwaga: W trakcie meczu SĘDZIOWIE oraz sędziowie liniowi powinni stale kontrolować stan linii oraz powierzchni boiska. Każde zraszanie lub wyrównywanie boiska, po akceptacji SĘDZIÓW, powinno zapewniać jednakowe warunki gry na obydwu połowach boiska.



2. SIATKA I SŁUPKI

SĘDZIOWIE muszą sprawdzić czy:

1. Wysokość siatki jest zgodna z Przepisem 2.4.

Uwaga: SĘDZIOWIE muszą sprawdzić wysokość siatki, po wcześniejszym wyrównaniu powierzchni boiska.

2. Wystające twarde lub ostre krawędzie siatki, słupków oraz stanowiska sędziego I są właściwie osłonięte i nie stwarzają zagrożenia odniesienia kontuzji przez zawodników.

Uwaga: Jeżeli SĘDZIOWIE stwierdzą, że wyposażenie jest niezgodne z przepisami muszą natychmiast poinformować o tym jedną z następujących osób: Delegata Technicznego FIVB, Delegata Sędziowskiego FIVB lub osobę odpowiedzialną za przygotowanie i stan boiska (ang. Court Manager), w celu rozwiązania problemu.

3. Podczas zawodów międzynarodowych używane jest tylko i wyłącznie wyposażenie zatwierdzone przez FIVB.

Uwaga: Wyposażenie musi być zgodne z Przepisami od 2.1 do 2.6.

4. Długość siatki wynosi 8,0 m, natomiast odległość pomiędzy miejscem przytwierdzenia słupków do podłoża a liniami bocznymi boiska wynosi 0,7 - 1.0 m.

Uwaga: Podczas zawodów FIVB SĘDZIOWIE muszą dopilnować, aby siatka spełniała wszystkie wymagania marketingowe FIVB.

3. PIŁKA

SĘDZIOWIE muszą sprawdzić czy:

1. Używana są wyłącznie piłki MIKASA VLS 200 (o obwodzie 67±1cm), oficjalna i jedyna piłka, która może być używana podczas oficjalnych zawodów międzynarodowych.

Uwaga: Homologowane przez FIVB piłki dostarczane są firmę Mikasa. Piłki są zatwierdzone przez Delegata Technicznego FIVB i sprawdzane przed każdym meczem przez SĘDZIÓW.

Uwaga: Zawodnicy nie mają prawa do decydowania, które piłki będą używane podczas ich meczu.

2. Cztery piłki meczowe (trzy piłki do gry i jedna piłka rezerwowa) są jednakowe, tzn. charakteryzują się takimi samymi parametrami.

Uwaga: Zgodnie z Przepisem 3.3, podczas zawodów międzynarodowych mecze są rozgrywane z użyciem trzech piłek

3. Ciśnienie oraz waga wszystkich czterech piłek meczowych są stałe w ciągu całego dnia zawodów.

4. ZESPOŁY

SĘDZIOWIE muszą sprawdzić, czy dwóch zawodników w każdym zespole, wpisanych do protokołu z meczu uczestniczy w meczu.

Uwaga: W każdym zespole, jeden z zawodników jest kapitanem zespołu. Przed rozpoczęciem meczu SĘDZIOWIE muszą sprawdzić, czy jest to prawidłowo zaznaczone w protokole z meczu.

5. WYPOSAŻENIE ZAWODNIKÓW

SĘDZIOWIE muszą sprawdzić czy:

1. Strój zawodników jest zgodny z wymaganiami określonymi w regulaminie turnieju.

Uwaga: Stroje są sprawdzane przed rozpoczęciem turnieju, jednak SĘDZIOWIE muszą stale kontrolować, czy strój zawodników, a przede wszystkim spodenki/majtki są zgodne z wymaganiami określonymi w regulaminie turnieju (m. in. wielkość powierzchni reklamowej sponsorów, ilość reklam, akcesoria i wyposażenie dodatkowe oraz nietrwałe tatuaże).

Uwaga: Sprawdzając stroje zawodników SĘDZIOWIE powinni zwrócić uwagę czy nie ma na nich haseł rasistowskich, obrażających uczucia religijne lub wyrażających poglądy polityczne zgodnie z obowiązującymi przepisami MKOl (ang. International Olympic Committee - IOC).

2. Zawodnicy mają na koszulkach właściwe numery (1 lub 2) odpowiadające ich nazwiskom w protokole.

Uwaga: Przydział krzesełek (stref odpoczynku) dla zawodników oraz wskazanie zespołu, który musi zmienić koszulki - w przypadku, gdy obydwa zespoły przybędą na mecz w koszulkach tego samego koloru - odbywa się zgodnie z przepisem 5.2.1 (tj. losowanie).

Uwaga: Jeżeli przed, w trakcie lub po meczu okaże się, że numery (1 lub 2) na strojach są niezgodne z numerami zapisanymi w protokole powinno to zostać skorygowane przez: zmianę strojów i/lub poprawienie zapisu w protokole i/lub zmianę zawodnika zagrywającego. Zespół nie jest karany.

3. SĘDZIA PIERWSZY może zezwolić jednemu lub kilku zawodnikom na grę w skarpetkach/obuwii.

Uwaga: Użycie skarpetek/obuwia może być wskazane ze względu na jakość (zanieczyszczenie) piasku lub możliwość odniesienia urazu, jednak zawodnicy muszą uzyskać zgodę SĘDZIEGO PIERWSZEGO na grę w skarpetkach/butach.

4. W przypadku niskiej temperatury SĘDZIA PIERWSZY może zezwolić zawodnikom na grę w strojach chroniących przed zimnem.

Uwaga: Gra w legginsach jest dozwolona, gdy temperatura spadnie poniżej 15° C.

Uwaga: W przypadku niskiej temperatury stroje noszone przez zawodników muszą być tego samego typu, w tym samym stylu, tego samego producenta, w tym samym kolorze oraz posiadać takie same nadruki reklamowe.

5. Zawodnicy nie mogą posiadać niedozwolonych przedmiotów, dających im sztuczną przewagę lub mogących spowodować zranienie siebie lub innych zawodników.

Uwaga: Zawodnicy na własne ryzyko mogą grać w okularach lub szklach kontaktowych.

6. Zawodnicy powinni mieć na sobie odpowiednie stroje od momentu wejścia na pole gry do momentu jego opuszczenia.

6. PRAWA I OBOWIĄZKI UCZESTNIKÓW ZAWODÓW

1. Obowiązkiem wszystkich uczestników zawodów jest znajomość i stosowanie się do Oficjalnych Przepisów Gry w Siatkówkę Piłową.

2. Uczestnikom zawodów nie wolno podejmować działań mających na celu ukrycie popełnionych błędów. Dotyczy to również celowego zatarcia śladu po upadku piłki, po gwizdku SĘDZIEGO przerywającym grę.



Uwaga: SĘDZIA PIERWSZY może poprosić innego członka komisji sędziowskiej o sprawdzenie miejsca upadku piłki (Przepis 6.1.4). W miarę możliwości SĘDZIOWIE muszą postępować zgodnie z Procedurą Sprawdzenia Miejsca Upadku Piłki (ang. Ball Mark Protocol) FIVB.

3. W czasie, gdy piłka jest „poza grą”, obaj zawodnicy (nie tylko kapitan) mają prawo rozmawiać z SĘDZIAMI, zgodnie z Przepisem 6.1.7 a) - c).

Uwaga: SĘDZIOWIE muszą respektować prawo zawodników do wyrażania swoich emocji w związku z podjętymi decyzjami, jakkolwiek emocjonalne reakcje zawodników nie powinny przekraczać ogólnie przyjętych norm zachowania i wpływać negatywnie na obraz meczu.

4. Zawodnicy nie mają prawa do kwestionowania wydanych orzeczeń oraz wymuszania na SĘDZIACH sprawdzenia miejsca upadku piłki. Zawodnicy mogą poprosić tylko o wyjaśnienie lub interpretację zastosowanego przepisu.

Uwaga: Zawodnikom nie wolno przechodzić pod siatką w celu obejścia miejsca upadku piłki. SĘDZIOWIE muszą ukarać czerwoną kartką za zachowanie naganne wszystkich zawodników przechodzących pod siatką.

5. Kapitan musi podpisać protokół oraz reprezentować swój zespół w losowaniu.

6. W czasie meczu niedozwolone jest przebywanie trenerów w obrębie pola gry. Jeżeli SĘDZIOWIE zauważą kogoś, kto pomaga zespołowi podczas meczu (coaching), muszą natychmiast poinformować o tym Delegata Technicznego. SĘDZIOWIE mogą zostać poproszeni przez Delegata Technicznego o formalne opisanie okoliczności, w jakich miał miejsce coaching.

7. Zespoły mają przydzielone strefy odpoczynku i muszą używać tych samych stref w ciągu całego meczu.

Uwaga: Wszelkie wątpliwości dotyczące przydziału stref odpoczynku rozstrzygane są przez losowanie (zgodnie z Przepisem 5.2.1)

8. Zawodnicy zgodnie z Procedurą Rozpatrzenia Protestu FIVB mają prawo do złożenia oficjalnego protestu dotyczącego decyzji podjętych przez sędziów przed, w czasie lub po zakończeniu meczu.

Uwaga: SĘDZIOWIE muszą znać wszystkie aspekty Procedury Rozpatrzenia Protestu, a w szczególności zastosowania dwóch Poziomów Protestu podczas meczu.

7. SPOSÓB LICZENIA PUNKTÓW

1. Mecz rozgrywany jest systemem „Punkt Za Akcję” (ang. Rally Point Scoring - RPS). Pierwsze dwa sety rozgrywane są do 21 punktów, z wymaganymi przynajmniej dwoma punktami przewagi. Nie ma punktu granicznego. Trzeci set, w przypadku remisu w setach, rozgrywany jest do 15 punktów z wymaganymi przynajmniej dwoma punktami przewagi, bez punktu granicznego.

2. Zespół, który odmówi gry, przegrywa mecz walkowerem. Mecz kończy się wynikiem 0-2 w setach oraz 0-21, 0-21 w punktach. (Przepisy 7.4.1 i 7.4.2)

3. W systemie „Punkt Za Akcję” (ang. RPS) punkt zdobywany jest po każdej akcji oraz w wyniku nałożenia kary (za niewłaściwe zachowanie lub za opóźnianie gry).

4. Zespół zdekompletowany zachowuje zdobyte punkty i sety, zaś zespołowi przeciwnemu dopisywane są punkty i sety konieczne do wygrania seta i meczu (Przepis 7.4.3).

8. PRZYGOTOWANIE DO MECZU

1. Losowanie przeprowadzane jest przed rozgrzewką, jednak nie wcześniej niż sekretarz przybędzie na boisko i będzie gotowy do zapisania wyniku losowania w protokole.

Uwaga: Po losowaniu kapitan musi podpisać protokół, w celu potwierdzenia danych zapisanych w protokole, a w szczególności, że właściwy numer (1 lub 2) jest wpisany do protokołu przy właściwym nazwisku zawodnika. Kapitanowie muszą także niezwłocznie podać kolejność zagrywki oraz stronę boiska, na której rozpoczną grę.

2. Ważne jest, aby SĘDZIOWIE przestrzegali przedmeczowego ceremoniału (przede wszystkim kontrolowali długość rozgrzewki), aby nie spowodować przedłużenia się turnieju w ciągu dnia. Przedmeczowy ceremoniał powinien być potwierdzony na Odprawie Technicznej. SĘDZIOWIE muszą znać przedmeczowy ceremoniał oraz nie dopuścić do wystąpienia opóźnień.

Uwaga: SĘDZIOWIE powinni dokładnie zapoznać się z Ceremoniałem przed rozpoczęciem i po zakończeniu meczu, a zwłaszcza z czasem trwania poszczególnych części i kluczowymi elementami Ceremoniału.

3. Ważne jest, aby postępować zgodnie z Ceremoniałem, w celu uniknięcia nieporozumień w przypadku zakończenia meczu walkowerem, z powodu nieobecności jednego z zespołów na boisku. SĘDZIOWIE nie powinni zakładać, że zespół nie przystąpi do gry, wiedząc, że zespół przegrał poprzedni mecz walkowerem. Należy upewnić się, że protokół jest prawidłowo wypełniony przed pozwoleniem komukolwiek na podpisanie protokołu. Należy również powiadomić Delegata Sędziowskiego (w rozgrywkach PZPS - Sędziego Głównego) o możliwości zakończenia meczu walkowerem. (Losowanie powinno być przeprowadzone. Obecni zawodnicy powinni zostać poinformowani gwizdkiem o rozpoczęciu i zakończeniu oficjalnej rozgrzewki. Następnie SĘDZIA gwizdże na rozpoczęcie meczu. Jeżeli w tym momencie zespół jest niekompletny, przyznaje się walkower).

Uwaga: SĘDZIA PIERWSZY musi postępować zgodnie z instrukcjami Delegata Sędziowskiego, zwłaszcza w przypadku wystąpienia nieprzewidzianych okoliczności. Jednocześnie SĘDZIA PIERWSZY musi na bieżąco informować zawodników oraz innych członków komisji sędziowskiej i obsługi technicznej o aktualnej sytuacji. Przez cały czas SĘDZIOWIE powinni postępować zgodnie z Procedurą Przyznania Walkovera FIVB.

9. USTAWIENIE ZESPOŁÓW

Zespół składa się wyłącznie z dwóch zawodników. Dlatego też nie ma zmian zawodników ani możliwości wymiany zawodnika w zespole (Przepisy 9.1, 9.2).

10. USTAWIENIE ZAWODNIKÓW NA BOISKU

1. W obrębie swojej połowy boiska zawodnicy mogą ustawiać się względem siebie w dowolny sposób. Dlatego też nie ma błędu ustawienia w momencie zagrywki.

Uwaga: W momencie zagrywki SĘDZIA DRUGI może patrzeć na obydwa zespoły, w celu pomocy w ocenie sytuacji SĘDZIEMU PIERWSZEMU, jednak musi to robić w taki sposób, aby przede wszystkim obserwować zespół przyjmujący zagrywkę.

2. Jeżeli niewłaściwy zawodnik wprowadzi piłkę do gry, po prawidłowej sygnalizacji kolejności zagrywki przez sekretarza, SĘDZIEGO DRUGIEGO lub SĘDZIEGO PIERWSZEGO, zespół jedynie traci prawo do wykonania kolejnej zagrywki (lub zdobyte punkty).

Uwaga: Jeżeli nie wystąpiła prawidłowa sygnalizacja kolejności zagrywki (np. zbyt późna sygnalizacja lub niewłaściwa sygnalizacja kolejności zagrywki przez sekretarza), kolejność zagrywki jest jedynie korygowana, zespół/zespoły zachowują zdobyte punkty, a następna zagrywka wykonywana jest przez właściwego zawodnika.

11. SYTUACJE W GRZE

1. Piłka jest "w grze" od momentu uderzenia jej przez zawodnika zagrywającego po gwizdku SĘDZIEGO PIERWSZEGO zezwalającego na wykonanie zagrywki.

2. Piłka jest "poza grą" w momencie gwizdka któregośkolwiek z SĘDZIÓW. SĘDZIOWIE muszą zagwizdać w momencie popełnienia błędu (np. piłka „w boisku” lub piłka „autowa”).

3. SĘDZIOWIE muszą pamiętać, że ślad po upadku piłki może być całkowicie poza liniami boiska. Piłka jest „w boisku”, jeżeli dotknie linii, która leżała na nierównej powierzchni piasku (Przepis 11.3).

Uwaga: SĘDZIOWIE muszą wiedzieć, że linia może się poruszyć, jeżeli w pobliżu linii upadnie piłka. Nie powinno mieć to wpływu na decyzję. Podstawą do podjęcia decyzji powinien być rzeczywisty kontakt, jaki piłka miała bądź nie miała z linią boiska.

4. Piłka jest „autowa”, jeżeli całkowicie przekroczy pionową płaszczyznę siatki w przestrzeni pod siatką pomiędzy przedłużeniem antenek, jednak taki błąd sygnalizowany jest tak, jak pokazano na Rysunku 22.

5. Zawodnicy mogą cofać piłkę, która przekroczyła pionową płaszczyznę siatki poza antenkami, pod warunkiem, że przekroczy ona ponownie pionową płaszczyznę siatki poza antenkami (tj. poza przestrzenią przejścia) po tej samej stronie boiska.

Uwaga: „Poza antenkami” oznacza przekroczenie pionowej płaszczyzny siatki całkowicie poza przestrzenią przejścia lub częściowo poza przestrzenią przejścia (tzn. nad antenką).

Uwaga: Piłka, która przechodzi pomiędzy sznurkami lub linkami służącymi do przymocowania siatki do słupków, jednak nie dotyka ich, nadal pozostaje „w grze”. Przestrzeń ta traktowana jest jako część przestrzeni zewnętrznej. Akcja, w której cofana piłka przechodzi całkowicie pomiędzy antenkami jest niezgodna z przepisami.

Uwaga: Wszystkie pozostałe przepisy 16.8a oraz 17.2.2 pozostają w mocy. Piłka może zostać odzyskana spoza wolnej strefy.

12. BŁĘDY W GRZE

1. SĘDZIOWIE oceniają błędy i nakładają kary zgodnie z Oficjalnymi Przepisami Gry.

2. Jeżeli bezpośrednio po sobie popełnione zostały dwa lub więcej błędów, konsekwencje wyciągane są tylko w stosunku do błędu, który popełniony został jako pierwszy. Z tego powodu, najważniejszą rzeczą dla SĘDZIÓW jest, aby zagwizdać, natychmiast po zauważeniu błędu. Jeżeli obaj SĘDZIOWIE użyją gwizdków w celu przerwania gry, pod uwagę bierze się pierwszy gwizdek.

3. Jeżeli dwa lub więcej błędów zostanie popełnionych równocześnie przez obydwa zespoły, następuje błąd obustronny, akcja jest przerywana, a następnie powtórzona.

4. W przypadku jakichkolwiek wątpliwości, co do kolejności popełnionych błędów, dobrą praktyką sędziowską jest krótka konsultacja decyzji lub wymiana informacji z pozostałymi członkami komisji sędziowskiej.

13. ODBICIE PIŁKI

1. Zespół ma prawo do najwyżej trzech odbić, w celu przebiecia piłki nad siatką na stronę przeciwnika. Jeżeli dwóch zawodników z tego samego zespołu równocześnie odbije piłkę, zespołowi zalicza się dwa odbicia (za wyjątkiem bloku). Trzecie odbicie może być wykonane przez dowolnego zawodnika.

2. Jeżeli dwaj zawodnicy z przeciwnych zespołów równocześnie dotkną piłkę nad siatką i piłka pozostanie w grze, zespołowi, na którego stronę spadła piłka przysługują trzy odbicia.

3. Jeżeli dwaj zawodnicy z przeciwnych zespołów równocześnie dotkną piłki nad siatką i piłka wyjdzie „na aut” na stronie jednego z zespołów, błąd popełnia zespół znajdujący się po przeciwnej stronie siatki. Jeżeli bezpośrednio po takiej akcji piłka uderzy w antenkę, akcja jest powtarzana.

Uwaga: Powyższa sytuacja musi być oceniana bardzo uważnie. W sytuacji, kiedy piłka przytrzymana jest nad siatką w wyniku równoczesnego dotknięcia przez zawodników z przeciwnych zespołów, żaden z zespołów nie popełnia błędu i po takiej akcji piłka może wyjść „na aut” lub dotknąć antenki.

4. Jeżeli w wyniku równoczesnego dotknięcia piłki nad siatką przez zawodników z przeciwnych zespołów piłka zostanie przytrzymana, gra może być kontynuowana.

5. Piłka musi być czysto odbita, nie może być złapana lub rzucona. Piłka może być skierowana w dowolną stronę.

Wyjątki: Patrz Przepis 13.4.2 a) - b).

Uwaga: W Siatkówce Płazowej występują różne sposoby wystawiania lub przebijania piłki. SĘDZIA musi rozumieć istotę tych odbić koncentrując się na początkowym i końcowym momencie kontaktu z piłką, na długości tego kontaktu (np. ang. deep dish) oraz na poprawności technicznej i czystości (np. podwójne odbicie) tego kontaktu.



Uwaga: SĘDZIOWIE muszą stosować niezmiennie i jednakowe kryteria oceny piłki wystawianej, odróżniając piłkę przytrzymaną i podwójne odbicie. Wymaga to od SĘDZIÓW zwrócenia szczególnej uwagi na przedłużony kontakt z piłką (wystawa deep dish). Wyjątkowo ważne jest, aby kryteria oceny odbicia piłki nie dawały żadnemu z zespołów przewagi, dzięki umiejętności przytrzymywania piłki, dającej większą kontrolę nad piłką, a tym samym nad atakiem. SĘDZIOWIE powinni starać się stosować niezmiennie i jednolite kryteria oceny odbicia piłki nie tylko w trakcie danego turnieju, ale również w kolejnych turniejach.

W akcji obronnej, przy silnej, trudnej do obrony piłce, piłka może być przez chwilę przytrzymana przy odbiciu palcami sposobem górnym. Dobrym sposobem na ocenę silnej, trudnej do obrony piłki jest czas, jaki ma zawodnik broniący, aby

zareagować na taki atak. Jeżeli zawodnik broniący miał czas na podjęcie decyzji lub zmianę techniki odbicia, piłka prawdopodobnie nie była silna i trudna do obrony.

Uwaga: Powyższą interpretację stosuje się także do drugiego odbicia zespołu, jeżeli kontakt piłki z blokiem był nieznaczny, a piłka nadal pozostaje trudna do obrony.

Uwaga: Silna, trudna do obrony piłka może być skierowana przez zawodnika stojącego na ziemi. Nie jest konieczne, aby zawodnik wyskoczył i zaatakował piłkę. SĘDZIOWIE muszą stosować niezmiennie kryteria oceny silnej, trudnej do obrony piłki, rozumiejąc naturę ataku, w momencie, kiedy piłka przekracza pionową płaszczyznę siatki lub kiedy piłka dotyka bloku lub siatki po przekroczeniu pionowej płaszczyzny siatki.

6. Przy pierwszym odbiciu zespołu piłka może być odbita kolejno różnymi częściami ciała, pod warunkiem, że ma to miejsce w jednej akcji i nie jest to odbicie palcami sposobem górnym.

Wyjątek: Silna, trudna do obrony piłka (Przepis 13.4.2a).

7. W obrębie pola gry zawodnikowi nie wolno korzystać z pomocy ani partnera z zespołu, ani żadnego innego przedmiotu w celu odbicia piłki.

8. Piłka może być odbita każdą częścią ciała (za wyjątkiem zagrywki).

9. Podczas gry, zawodnicy mają prawo do odbicia piłki spoza wolnej strefy (za wyjątkiem zagrywki). Piłka może być odzyskana z dowolnego miejsca, spoza wolnej strefy.

Uwaga: *W obrębie pola gry zawodnikowi nie wolno korzystać z pomocy ani partnera z zespołu, ani żadnego innego przedmiotu w celu odbicia piłki (Przepis 13.3).*

14. PIŁKA W POBLIŻU SIATKI

Jeżeli piłka skierowana w siatkę dotyka jej pomiędzy antenkami bez kontaktu z nimi, gra jest kontynuowana w ramach przysługującego zespołowi limitu trzech odbić.

15. ZAWODNIK PRZY SIATCE

Uwaga: W bieżącym sezonie testowany będzie przepis 15 zapisany w nowym brzmieniu: „Dotknięcie siatki lub antenki nie jest błędem, o ile nie miało miejsca w czasie akcji, w której odbywała się gra piłką lub o ile, nie miało wpływu na przebieg gry”. Jest to propozycja zmiany aktualnego zapisu. Więcej informacji na ten temat można znaleźć w 10-tym załączniku do RDM 2006.



1. Zwracamy uwagę na Przepis 15.3.3, który chociaż nie jest nowy, jest bardzo ważny, ponieważ często nie jest przestrzegany przez sędziów.

a) Jeżeli zawodnik jest gotowy do gry na swojej połowie boiska a piłka skierowana przez zespół przeciwny w siatkę spowoduje, że siatka dotknie zawodnika (Przepis 15.3.3), zawodnik nie popełnia błędu.

Uwaga: *Również przypadkowy kontakt siatki z zawodnikiem w sytuacji, kiedy siatka znacząco zmieniła swoje normalne położenie i kształt pod wpływem wiatru, nie powinien być traktowany jako niezgodny z przepisami i gra powinna być kontynuowana.*

2. Zawodnik może wejść w przestrzeń, na boisko i/lub w wolną strefę przeciwnika, o ile nie przeszkodzi to w grze zespołowi przeciwnemu (Przepis 15.2).

3. Ocena utrudniania gry pod siatką należy do podstawowych obowiązków SĘDZIEGO DRUGIEGO. Fizyczny kontakt zawodników nie zawsze powoduje utrudnianie gry. Jeżeli fizyczny kontakt jest przypadkowy i nie wpływa na możliwość kontynuowania gry przez zawodnika, nie ma błędu.

4. Utrudnianie gry może zostać odgwizdane, jeżeli nie nastąpił fizyczny kontaktu, w momencie, gdy istniała możliwość utrudnienia gry. Zawodnik utrudniający grę może znaleźć się na drodze zawodnika zmierzającego do piłki, zmuszając go tym samym do ominięcia swojej osoby, w celu odbicia piłki.

Uwaga: *Utrudnianie gry może być odgwizdane, jeżeli możliwość wykonania następnego lub kolejnego odbicia piłki jest utrudniona.*

4. Utrudnianie gry może zostać odgwizdane bez względu na pozycję zawodników na boisku lub w wolnej strefie. W niektórych przypadkach SĘDZIA może doskonale zauważyć, że zawodnik celowo i w istotny dla przebiegu gry sposób, zmienia swoją pozycję w celu utrudnienia zawodnikowi przeciwnej drużyny odbicia piłki. Takie zachowanie jest niezgodne z przepisami.

5. Zawodnik, który celowo wykonuje ruch w kierunku piłki i dotyka piłki przez siatkę, kiedy piłka jest po stronie przeciwnika, uniemożliwiając przeciwnikowi odbicie piłki, popełnia błąd. Odwracając sytuację, jeżeli piłka skierowana w siatkę przez jeden z zespołów spowoduje, że siatka dotknie zawodnika zespołu przeciwnego, a zawodnik ten nie zamierzał odbić piłki, nie ma błędu (np. w sytuacji, gdy zespół miał szansę na odbicie piłki lub zawodnicy nie zmienili swoich pozycji).

Uwaga: *Jeżeli zawodnik celowo spowoduje, że zawodnik zespołu przeciwnego zostanie dotknięty przez siatkę uznaje się, że zawodnik popełnia błąd dotknięcia siatki.*

16. ZAGRYWKA

1. Kolejność zagrywki musi być zachowana od początku do końca seta (zgodnie z kolejnością podaną przez kapitana zespołu po losowaniu). Sekretarz musi trzymać numerowane tabliczki (1 lub 2) wskazując właściwy numer zawodnika zagrywającego. W związku z tym błąd kolejności zagrywki nie powinien nigdy wystąpić chyba, że zawodnik upiera się, aby wykonać zagrywkę niezgodnie z kolejnością. W takiej sytuacji zawodnik popełnia błąd kolejności zagrywki, który karany jest przegraniem akcji.



Uwaga: *Jeżeli nie wystąpiła prawidłowa sygnalizacja kolejności zagrywki (np. zbyt późna sygnalizacja lub niewłaściwa sygnalizacja kolejności zagrywki przez sekretarza), kolejność zagrywki jest jedynie korygowana, zespół (zespoły) zatrzymuje (zatrzymują) zdobyte punkty, a następnie wykonywana jest kolejna zagrywka przez właściwego zawodnika.*

Uwaga: *Ta procedura dotyczy przypadku, gdy zagrywka wykonywana jest przez niewłaściwego zawodnika z drużyny, która powinna zagrywać. Jeżeli zagrywka wykonywana jest przez niewłaściwy zespół (nie ma znaczenia, który z zawodników wykonuje zagrywkę), gra musi być przerwana, a następnie wznowiona, przy czym żaden z zespołów nie zdobywa punktu. Taka sytuacja zazwyczaj występuje na początku seta.*

2. Zawodnik zagrywający nie musi przed wykonaniem zagrywki znajdować się w strefie zagrywki. W momencie wykonania zagrywki lub odbicia się w celu wykonania zagrywki w wyskoku, zawodnik zagrywający nie może dotykać boiska (łącznie z linią końcową) ani powierzchni pola gry poza strefą zagrywki. Stopa zawodnika zagrywającego nie może znajdować się pod linią. Po uderzeniu piłki, zawodnik może wejść na boisko lub wyładować poza strefą zagrywki lub na boisku.

Uwaga: *Zawodnik może otrzymać zezwolenie na wykonanie zagrywki, jeżeli znajduje się za linią końcową boiska lub jej przedłużeniem.*

3. SĘDZIOWIE muszą zdawać sobie sprawę, że linia końcowa boiska może poruszyć się w wyniku kopnięcia / popchnięcia piasku przez zawodnika zagrywającego. To oznacza, że poruszenie się linii końcowej boiska podczas wykonywania zagrywki niekoniecznie jest błędem.



Uwaga: SĘDZIA PIERWSZY powinien się dobrze zastanowić przed podjęciem decyzji o błędzie dotknięcia linii końcowej boiska podczas zagrywki. A przede wszystkim powinien zdać się na sędziego liniowego sygnalizującego błąd.

4. Na prośbę zespołu odbierającego partner zawodnika zagrywającego, musi przesunąć się na bok lub pochylić się, aby zawodnicy zespołu przeciwnego mogli obserwować zawodnika

zagrywającego. W związku z tym nigdy nie powinien wystąpić błąd zasłony. Obowiązkiem zawodników jest sygnalizowanie błędu zasłony przeciwnikom, przez podniesienie ręki lub słownie, dlatego też ustawienie może zostać skorygowane przez gwizdek na zagrywkę.

Uwaga: SĘDZIA PIERWSZY przed zezwoleniem na wykonanie zagrywki powinien upewnić się, że żaden z zawodników zespołu odbierającego nie sygnalizuje zasłony. Jeżeli zawodnik zagrywający istotnie zmieni swoją pozycję, należy ponownie upewnić się, czy żaden z zawodników zespołu odbierającego nie sygnalizuje zasłony.

5. Zawodnik ma tylko jedną próbę na wykonanie zagrywki po podrzuceniu lub upuszczeniu piłki (Przepisy 16.5.6, 16.5.7).

Uwaga: Wielu zawodników wypuszcza piłkę z rąk przed faktyczną zagrywką. SĘDZIA musi jasno rozumieć intencje zawodnika zagrywającego.

6. Jeżeli piłka po zagrywce dotknie siatki, nie ma błędu.

17. ATAК (UDERZENIE W ATAКU)



1. Wykonanie ataku otwartą dłonią przebijając piłkę palcami lub "kiwając" jest błędem. Dozwolone jest uderzenie piłki usztywnionymi palcami lub kostkami palców.

Uwaga: W przypadku kontaktu opuszków palców z piłką, palce dotykające piłkę muszą być usztywnione i trzymane razem.

Uwaga: Należy zwrócić uwagę na sytuację, w której zawodnik najpierw dotyka piłki palcami, a następnie pcha piłkę w blok powodując przytrzymanie piłki nad siatką. W takiej sytuacji zawodnik najpierw popełnia błąd ataku i błąd ten powinien zostać odgwizdany. Jeżeli piłka zostanie przytrzymana nad siatką w wyniku równoczesnego odbicia przez zawodników z przeciwnych zespołów nie ma błędu, a gra powinna być kontynuowana.

2. Zawodnik może wykonać atak przebijając piłkę palcami, zarówno do przodu jak i do tyłu, kiedy tor lotu piłki jest prostopadły do linii ramion zawodnika.

Uwaga: SĘDZIOWIE muszą zwrócić uwagę na linię ramion zawodnika w momencie pierwszego kontaktu z piłką. Pozycja ramion zawodnika musi być określona przed wykonaniem odbicia.

3. Zawodnik nie może atakować piłki z zagrywki, jeżeli piłka znajduje się całkowicie powyżej górnej krawędzi siatki. Taki atak jest niezgodny z przepisami.

Uwaga: *Tak samo blokowanie zagrywki jest niezgodne z przepisami.*

18. BLOK

1. Blokowanie jest akcją zawodników znajdujących się blisko siatki. Wykonywane jest poprzez umieszczenie rąk powyżej górnej krawędzi siatki, w celu nie dopuszczenia do przejścia na własną stronę piłki przebijanej przez zespół przeciwny (Przepis 18.1).

2. Dotknięcie piłki podczas bloku jest liczone jako odbicie piłki przez zespół.

3. Pierwsze odbicie po bloku może być wykonane przez dowolnego zawodnika, również przez zawodnika, który dotknął piłkę podczas bloku (Przepis 18.2). Będzie to drugie odbicie zespołu, ponieważ dotknięcie piłki podczas bloku liczone jest jako odbicie piłki przez zespół (Przepis 18.4.1).

19. PRZERWY DLA ZESPOŁU (TIME-OUTS)

1. Każdy zespół ma prawo do najwyżej jednej przerwy w secie. Długość przerwy dla zespołu wynosi 30 sekund. Przerwa nie może zostać skrócona.

Uwaga: *SĘDZIA powinien rozpocząć odmierzanie czasu trwania przerwy dla zespołu od momentu zakończenia sygnalizacji, kiedy nie ma wątpliwości, że obydwa zespoły widziały sygnalizację, a nie od momentu, kiedy ostatni zawodnik opuści boisko. Wykorzystując zdrowy rozsądek do określenia momentu rozpoczęcia odmierzania czasu, przekazuje się obydwu zespołom jednoznaczny informację, że gra jest przerywana i zaczyna się przerwa.*

Uwaga: *W normalnych warunkach, w celu odmierzenia czasu trwania przerwy dla zespołu należy postąpić zgodnie z poniższymi zasadami:*

- 15 sekund na opuszczenie boiska (rozpoczęcie odmierzania czasu zgodnie z tym, co napisano powyżej).
- 30 sekund przerwy dla zespołu w przydzielonej strefie odpoczynku.
- SĘDZIA DRUGI gwizdże po 45 sekundach od momentu rozpoczęcia przerwy i sygnalizuje zawodnikom, aby powrócili na boisko.
- SĘDZIA DRUGI wykazuje aktywność w sygnalizowaniu zawodnikom, aby powrócili na boisko.
- 15 sekund na powrót na boisko i przygotowanie się do wykonania zagrywki lub odbioru zagrywki.
- Długość całej przerwy nie powinna przekroczyć 1-ej minuty.



2. Każdy zawodnik może poprosić o udzielenie przerwy dla zespołu w momencie, gdy piłka jest „poza grą” i przed gwizdkiem na wykonanie zagrywki. Prośbie o udzielenie przerwy dla zespołu powinna towarzyszyć odpowiednia sygnalizacja. Jeżeli prośbie o udzielenie przerwy nie towarzyszy odpowiednia sygnalizacja, SĘDZIOWIE ignorują prośbę i natychmiast wznowiają grę.

3. W pierwszych dwóch setach, po zdobyciu przez obydwa zespoły łącznie 21 punktów, automatycznie następuje 30-sekundowa przerwa techniczna (ang. TTO).

Uwaga: Przerwa techniczna (ang. TTO) sygnalizowana jest tak zmiana stron boiska. Następnie postępuje się tak jak w przypadku przerwy dla zespołu.

20. OPÓŹNIENIA GRY

1. Przykładami opóźniania gry są:

- (a) Przedłużanie 12 sekundowych przerw pomiędzy akcjami bez zgody sędziów;
- (b) Próba spowolnienia tempa meczu;
- (c) Przedłużające się dyskusje z SĘDZIAMI na temat podjętych decyzji lub odmawianie wznowienia gry po dyskusji bez prośby o wszczęcie Procedury Rozpatrzenia Protestu;
- (d) Przedłużanie przerwy dla zespołu lub zmiany stron boiska;
- (e) Powtarzające się w tym samym secie prośby nieuzasadnione;
- (f) Powtarzające się pytania o liczbę wykorzystanych przerw dla zespołu;

Uwaga: Zawodnicy używają wielu różnych metod opóźniania gry, mających na celu spowolnienie tempa meczu. SĘDZIOWIE muszą dokładnie rozpoznać stosowane metody, zapewniając stałe tempo meczu i taką samą długość przerw między akcjami.

Uwaga: SĘDZIOWIE wyjaśniając swoje decyzje zawodnikom, muszą używać jasnych i zwięzłych sformułowań oraz odpowiedniej terminologii technicznej w języku angielskim. Wyjaśnieniu może towarzyszyć odpowiednia sygnalizacja. W sytuacji, gdy zawodnik nadal nie zgadza się z decyzją, należy zapytać się zawodnika czy wyraża chęć na przeprowadzenie Procedury Rozpatrzenia Protestu. Nie jest dozwolone dalsze opóźnianie gry, zaś zawodnicy powinni natychmiast wznowić grę.



2. Pierwsze opóźnianie gry przez zespół w secie karane jest ostrzeżeniem za opóźnianie gry (ang. Delay Warning).

3. Drugie i kolejne opóźnienia gry przez ten sam zespół, w tym samym secie karane jest upomnieniem za opóźnianie gry (ang. Delay Penalty).

21. WYJĄTKOWE PRZERWY W GRZE

1. Jeśli zdaniem SĘDZIÓW, kontuzja zawodnika nastąpiła w czasie gry i stan zawodnika może się pogorszyć, jeżeli akcja będzie kontynuowana, SĘDZIA musi natychmiast zagwizdać w celu przerwania gry. Akcja jest następnie powtarzana.

2. Kontuzjowanemu zawodnikowi przysługuje najwyżej jedna 5-minutowa przerwa w meczu na dojdzie do siebie. SĘDZIOWIE nie mogą pozwolić zawodnikom na nadużywanie tego przepisu. SĘDZIOWIE są odpowiedzialni za pomoc w określeniu rodzaju kontuzji, zadając kontuzjowanemu zawodnikowi pytania, jakiego rodzaju pomocy medycznej potrzebuje, w celu zawiadomienia odpowiednich służb medycznych. SĘDZIOWIE muszą również zwrócić uwagę na okoliczności, które doprowadziły do kontuzji.

Uwaga: To zawodnik podejmuje ostateczną decyzję czy jest w stanie kontynuować grę. Zawodnik może zdecydować się na kontynuowanie gry, nawet wbrew zaleceniom medycznym.

Uwaga: SĘDZIOWIE muszą w pełni rozumieć wszystkie procedury zawarte w Procedurze Postępowania w Przypadku Kontuzji FIVB, która określa role SĘDZIEGO PIERWSZEGO, SĘDZIEGO DRUGIEGO, akredytowanej pomocy medycznej, Delegata Technicznego FIVB i Delegata Sędziowskiego FIVB. Jest niezwykle ważne, aby wszystko odbywało się zgodnie z Procedurą Postępowania w Przypadku Kontuzji FIVB.

Uwaga: Przedstawiciele akredytowanej pomocy medycznej zespołu mogą wejść na boisko w czasie Procedury Postępowania w Przypadku Kontuzji, jakkolwiek odmierzenie czasu na dojście zawodnika do siebie rozpoczyna się w momencie przybycia na boisko właściwego przedstawiciela oficjalnej pomocy medycznej.

Uwaga: Przedstawiciele oficjalnej pomocy medycznej (lekarz i fizjoterapeuta) powinni znajdować się przy każdym boisku na turniejach rozgrywanych w oddalonych od siebie obiektach. Jeżeli spełniony jest powyższy warunek zawodnicy nie mają prawa prosić o przybycie konkretnego fizjoterapeuty FIVB itp..

Uwaga: W przypadku, kiedy służby medyczne zespołu poradzą sobie z kontuzją przed przybyciem poproszonego o pomoc przedstawiciela oficjalnej pomocy medycznej i zawodnik oświadczy, że jest gotowy do gry SĘDZIA nie musi czekać na przybycie przedstawiciela oficjalnej pomocy medycznej i gra powinna zostać wznowiona.



3. Jeżeli po zakończeniu 5-minutowej przerwy zawodnik nie jest w stanie kontynuować gry, zespół jest zdekompletowany (Przepis 7.5.3).

4. Jeżeli temperatura, światło lub warunki pogodowe zagrażają zawodnikom lub nie pozwalają na rozgrywanie meczu w normalnych warunkach, Delegat Techniczny FIVB (w rozgrywkach PZPS – Sędzia Główny), po konsultacji z Komitetem Organizacyjnym Turnieju podejmuje ostateczną decyzję o przerwaniu meczu / zawodów.

5. SĘDZIA PIERWSZY jest odpowiedzialny za ocenę wszystkich zdarzeń lub czynników zewnętrznych mających wpływ na rozgrywanie meczu, z uwzględnieniem obsługi boiska, widzów oraz innych obiektów / osób.

22. ZMIANY STRON BOISKA I PRZERWY MIĘDZY SETAMI

1. W systemie „Punkt Za Akcję”, po każdych 7-miu zdobytych punktach w pierwszym i w drugim secie (po każdych 5 zdobytych punktach w 3 secie), zespoły bez opóźniania gry zmieniają strony boiska. Jeżeli zespoły nie zmieniają stron boiska przy wielokrotności 7-miu punktów w pierwszych dwóch setach i 5-ciu punktów w trzecim secie, zmiana stron boiska musi nastąpić najszybciej, jak to jest możliwe, gdy piłka jest „poza grą”. Żaden z zespołów nie popełnia błędu, a punkty zdobyte przez obydwa zespoły są zachowane (zmiana stron boiska dokonana w niewłaściwym momencie nie ma wpływu na wynik seta). Gra jest kontynuowana, tak jakby zmiana stron boiska nastąpiła we właściwym momencie.

Uwaga: Aktualny wynik, przy jakim nastąpiła zmiana boisk zapisywany jest w protokole z meczu w kolumnie Wynik przy Zmianie Boisk, mimo że suma punktów nie jest wielokrotnością 7-miu (5-ciu w 3-cim secie).

2. Podczas zmiany stron boiska nie ma przerwy. Zespoły natychmiast muszą zmienić strony boiska, ale nie mogą tego zrobić przed gwizdkiem SĘDZIEGO na zmianę boisk.

Uwaga: Każda zmiana boisk dokonana przed gwizdkiem SĘDZIEGO na zmianę boisk jest traktowana jak opóźnienie gry i karana zgodnie z Tabelą Kar.

3. SĘDZIOWIE muszą dołożyć wszelkich starań, aby zawodnicy między akcjami przemieszczali się bezpośrednio w kierunku swoich pozycji w celu wykonania bądź odebrania zagrywki. Przerwa między akcjami powinna wynosić 12 sekund. W przypadku szczególnie niekorzystnych warunków pogodowych, takich jak duża wilgotność powietrza lub upał, za zgodą Delegata Technicznego (w rozgrywkach PZPS – Sędziego Głównego) przerwa może być wydłużona do 15 sekund.

Uwaga: Przerwy między akcjami mogą być skrócone, jeżeli obydwa zespoły są gotowe do gry.

Uwaga: SĘDZIA PIERWSZY może zezwolić na przedłużenie przerwy pomiędzy akcjami, jedynie w sytuacji, kiedy nie zezwalając na wydłużenie przerwy spowoduje znaczne zagrożenie bezpieczeństwa zawodników lub wpłynie negatywnie na obraz meczu. Należy zwrócić uwagę, aby zawodnicy poprzez poprawianie linii, przedłużające się rozmowy ze swoimi partnerami, używanie ręczników, wycieranie okularów itp. nie przedłużali 12-sekundowej przerwy pomiędzy akcjami. SĘDZIOWIE powinni w miarę możliwości utrzymywać taką samą długość przerw, zarówno między akcjami, jak i w przypadku zmiany boisk. Jednocześnie SĘDZIOWIE powinni być konsekwentni w stosowaniu słownych ostrzeżeń i udzielaniu kar za stosowanie podobnej taktyki opóźniającej rozpoczęcie gry.

Uwaga: W przypadku niewielkich opóźnień gry między akcjami SĘDZIA początkowo powinien ustnie ostrzec zespół (pokazując zespołom, aby wróciły do gry), jakkolwiek kontynuacja opóźnień powinna być ukarana.

Uwaga: Jeżeli zawodnicy chcą użyć ręcznika powinni zrobić to natychmiast po zakończeniu akcji, a nie po upływie 12 sekund.

4. Przerwa między setami trwa 1-ną minutę. W czasie przerwy między drugim a decydującym setem SĘDZIA PIERWSZY przeprowadza losowanie (Przepis 8.1).

Uwaga: W czasie przerwy pomiędzy 1 i 2 setem SĘDZIA PIERWSZY powinien pozostać na stanowisku sędziowskim.

23. NIEWŁAŚCIWE ZACHOWANIE



1. Ważne jest, aby SĘDZIOWIE rozróżniali kategorie kar za niewłaściwe zachowanie i stosowali dokładnie przepisy (Przepis 23). Jest to szczególnie ważne w systemie „Punkt Za Akcję”, kiedy kary za niewłaściwe zachowanie lub opóźnianie gry mogą prowadzić do zastosowania wielu przepisów, a tym samym mieć wpływ na wynik meczu.

2. SĘDZIOWIE muszą zrozumieć, że nie są policjantami, lecz nadzorują przebieg meczu. Normalne reakcje i okazywanie emocji po podjętych decyzjach niekoniecznie są wyrazem krytyki lub braku szacunku dla decyzji podjętych przez sędziów. Reakcje te mogą być naturalnym odruchem człowieka biorącego udział w zawodach sportowych. SĘDZIOWIE muszą oceniać takie reakcje w kontekście ogólnie przyjętych norm

zachowania, ich wpływu na obraz meczu oraz jednakowo traktować obydwa zespoły, jeśli chodzi o stosowanie kar.

Uwaga: SĘDZIOWIE muszą ukarać w sposób zdecydowany dyskusje pomiędzy zawodnikami a członkami komisji sędziowskiej, które przekraczają ogólnie przyjęte normy zachowania. Należy zwrócić uwagę na gesty, ton głosu, brak poszanowania wyposażenia

boiska (przede wszystkim piłki i siatki) oraz przedłużające się dyskusje z sędziami. SĘDZIOWIE mogą ukarać zawodnika upomnieniem za niewłaściwe zachowanie (czerwona kartka) bez wcześniejszego udzielenia ostrzeżenia.

Uwaga: Sytuacje, w których zawodnik w nadmiernym stopniu wykazuje brak poszanowania dla wyposażenia boiska uznawane są za zachowanie naganne nawet, jeżeli taka sytuacja miała miejsce po raz pierwszy.

Uwaga: W każdym przypadku, kiedy zawodnik „sędziuje”, próbując wpłynąć na decyzje sędziów, zawodnik musi ponieść konsekwencje takiego zachowania. Za pierwszym razem zawodnik musi być ustnie ostrzeżony. Drugie i kolejne zachowanie tego typu, w tym samym secie musi być ukarane z godnie z Tabelą Kar (zachowanie niesportowe).

3. Kumulacja kar odnosi się tylko do jednego seta. Zawodnik może być ukarany upomnieniem za niewłaściwe zachowanie więcej niż jeden raz w secie.

Uwaga: Zachowanie obraźliwe oraz agresja nie wymagają wcześniejszego karania.

Uwaga: Sekretarz oraz SĘDZIOWIE powinni umieć rozróżnić czerwoną kartkę przyznaną za powtórne niesportowe zachowania i czerwoną kartkę przyznaną za zachowanie naganne.

4. Zawodnik, który przechodzi pod siatką w celu obejrzenia miejsca upadku piłki musi być ukarany przez SĘDZIEGO PIERWSZEGO upomnieniem za zachowanie naganne.

Uwaga: SĘDZIOWIE muszą zwrócić szczególną uwagę na celowe kopnięcie (wykopanie poza pole gry) piłki po zakończeniu akcji. SĘDZIOWIE muszą rozróżnić charakter przewinienia (i zastosować odpowiednią karę) biorąc pod uwagę okoliczności towarzyszące przewinieniu, takie jak zamiar, stopień premedytacji oraz siłę, z jaką zawodnik dokonał przewinienia.

Uwaga: Najważniejszą rzeczą jest, aby SĘDZIOWIE stosowali te same kryteria udzielania kar za niewłaściwe zachowanie nie tylko w sędziowanym meczu, ale również w kolejnych turniejach.

24. KOMISJA SĘDZIOWSKA ORAZ ZASADY SĘDZIOWANIA

Jest ważne, aby SĘDZIOWIE odgwizdali koniec akcji, jeżeli przekonani są, że został popełniony błąd oraz wiedzą, jaki błąd został popełniony. Powinna temu towarzyszyć oficjalna sygnalizacja, wykonywana rękami.

Po gwizdku na zakończenie akcji SĘDZIA PIERWSZY musi pokazać używając oficjalnej sygnalizacji:

- zespół, który będzie zagrywał
- rodzaj błędu używając oficjalnej sygnalizacji wykonywanej rękami (jeśli jest to konieczne)
- zawodnika, który popełnił błąd (jeśli jest to konieczne).

Każdy z sygnałów należy zawsze pokazywać jeden po drugim w powyższej kolejności.

Uwaga: Pokazanie rodzaju błędu jest zazwyczaj wymagane w momencie, gdy:

- piłka dotyka powierzchni boiska („w boisku” lub „na aucie”) w pobliżu linii (do 2 metrów);
- piłka zostaje delikatnie dotknięta;
- istnieje potrzeba wyjaśnienia przyczyny podjętej decyzji, jeżeli mogą istnieć wątpliwości;
- w pozostałych innych przypadkach (piłka rzucona, dotknięcie siatki, itp.).



25. SĘDZIA PIERWSZY

1. SĘDZIA PIERWSZY musi zawsze współpracować z całą komisją sędziowską. Musi on umożliwiać pozostałym sędziom wykonywanie ich obowiązków w ramach przysługujących im kompetencji oraz respektować podjęte decyzje. SĘDZIA PIERWSZY może zmienić decyzje podjęte przez pozostałych sędziów, jeżeli uzna, że są one błędne. Jeżeli jeden z sędziów nie wypełnia właściwie swoich obowiązków SĘDZIA PIERWSZY ma prawo do wymiany takiego sędziego.

2. Dobra komunikacja pomiędzy członkami komisji sędziowskiej przed i w czasie meczu może zapobiec wielu nieporozumieniom.

Uwaga: Odnosi się to przede wszystkim do Procedury Sprawdzenia Miejsca Upadku Piłki (ang. Ball Mark Protocol), protestów oraz sygnalizacji błędu czterech odbić.

Uwaga: Odnosi się to także do sytuacji, kiedy sędziowie nie są pewni czy obsada pomocnicza oraz podawacze piłek posiadają odpowiednie umiejętności.



3. Ważne jest, aby SĘDZIOWIE posiadali całe niezbędne wyposażenie do przeprowadzenia meczu:

a) Zestaw kartek (żółta i czerwona).

Uwaga: SĘDZIOWIE powinni mieć kartki przy sobie przez cały czas. Kartki nie mogą zostać na stanowisku sędziowskim, gdyż SĘDZIA może ich potrzebować, aby ukarać zawodnika (np. podczas rozgrzewki, podczas przerwy pomiędzy drugim a trzecim setem, itp.).

Uwaga: SĘDZIOWIE muszą pamiętać, że nie na wszystkich turniejach organizatorzy zapewniają na każdym boisku zestaw kartek zawieszonych na słupku przy podeście sędziowskim.

b) Monetę do przeprowadzenia losowania.

c) Gwizdek.

Uwaga: Dobrym pomysłem jest, aby SĘDZIOWIE zawsze mieli przy sobie zapasowy gwizdek.

d) Zegarek z sekundnikiem, pokazujący prawidłowy czas.

4. SĘDZIOWIE muszą być w doskonałej kondycji fizycznej i psychicznej. Powinni być przygotowani do prowadzenia zawodów oraz w miarę możliwości powinni odpoczywać i odżywiać się w ciągu dnia, kiedy odbywają się zawody.

5. SĘDZIOWIE ponoszą odpowiedzialność za swoje decyzje oraz decyzje innych członków komisji sędziowskiej.

Uwaga: SĘDZIA PIERWSZY może poprosić członka komisji sędziowskiej o powtórzenie swojej sygnalizacji lub wyjaśnienie podjętej decyzji.

6. SĘDZIA PIERWSZY musi zaakceptować Protest (jeżeli prośba złożona jest zgodnie z obowiązującymi przepisami) oraz zawiadomić odpowiedniego Delegata FIVB (patrz Handbook FIVB oraz Procedura Rozpatrzenia Protestu FIVB), (w rozgrywkach PZPS - Sędziego Głównego).

7. SĘDZIA PIERWSZY musi nadzorować zachowanie / działania wszystkich członków komisji sędziowskiej oraz obsługi boiska po zakończonym meczu, umożliwiając rozpoczęcie przygotowań do kolejnego meczu.

8. W przypadkach, gdy mecze są transmitowane / rejestrowane wszyscy członkowie komisji sędziowskiej oraz obsługa boiska muszą współpracować z ekipą telewizyjną stosując się do przepisów FIVB oraz Procedury Pokazywania Powtórek.

9. SĘDZIA PIERWSZY musi postępować zgodnie z Procedurą Rozpatrzenia Protestu z uwzględnieniem zaleceń, co do podejmowanych działań przed rozpoczęciem Procedury Rozpatrzenia Protestu.

26. SĘDZIA DRUGI

1. SĘDZIA DRUGI musi posiadać takie same kwalifikacje sędziowskie jak SĘDZIA PIERWSZY. Jeżeli z jakichkolwiek powodów SĘDZIA PIERWSZY nie jest w stanie wykonywać swoich obowiązków, SĘDZIA DRUGI może go zastąpić.

2. Dobra komunikacja i współpraca z SĘDZIĄ PIERWSZYM jest obowiązkowa. Jeżeli z jakichkolwiek powodów SĘDZIA DRUGI nie zgadza się z decyzją podjętą przez SĘDZIEGO PIERWSZEGO nie wolno mu tego pokazywać ani zawodnikom ani widzom. Powinien on kontynuować swoją pracę oraz okazywać poparcie dla decyzji SĘDZIEGO PIERWSZEGO.

Uwaga: Dobrą komisję sędziowską charakteryzuje odpowiedni poziom komunikacji oraz poparcie dla podejmowanych decyzji. Taka postawa zwiększa zaufanie do komisji sędziowskiej oraz przyczynia się do stworzenia wspaniałego widowiska.

Uwaga: Miejsce, w którym SĘDZIA DRUGI wykonuje swoje obowiązki powinno sprzyjać komunikacji / współpracy z SĘDZIĄ PIERWSZYM.

3. SĘDZIA DRUGI powinien posiadać takie same wyposażenie jak SĘDZIA PIERWSZY (włączając w to zestaw kartek). SĘDZIA DRUGI nie ma uprawnień do karania zawodników, ale jeśli z jakichkolwiek powodów będzie musiał zastąpić SĘDZIEGO PIERWSZEGO, musi być na to przygotowany i posiadać całe niezbędne wyposażenie sędziego.

4. SĘDZIA DRUGI powinien dokładnie powtarzać sygnalizację SĘDZIEGO PIERWSZEGO. W przypadku, gdy SĘDZIA DRUGI odgwiszduje błąd powinien:

- a) Odgwiszduć błąd
- b) Zasygnalizować rodzaj błędu, używając oficjalnej sygnalizacji;
- c) Wskazać zawodnika popełniającego błąd (jeśli jest to konieczne);
- d) Pokazać, który zespół będzie zagrywał (razem z SĘDZIĄ PIERWSZYM).



W przypadku błędu obustronnego SĘDZIA DRUGI powinien:

- a) Odgwiszduć błąd;
- b) Zasygnalizować błąd obustronny;
- c) Wskazać zawodników popełniających błąd (jeśli jest to konieczne);
- d) Pokazać, który zespół będzie zagrywał (razem z SĘDZIĄ PIERWSZYM).

5. SĘDZIA DRUGI nadzoruje pracę sekretarza, upewniając się, że zakończył on niezbędne czynności administracyjne i zapis w protokole. Tu także dobra komunikacja pomiędzy tymi członkami komisji sędziowskiej jest kluczowa.

Uwaga: SĘDZIA DRUGI powinien w każdej chwili meczu znać wynik spotkania. Istnieje wiele sposobów zapamiętania wyniku przez SĘDZIEGO DRUGIEGO w systemie „Punkt Za Akcję”.

27. SEKRETARZ

1. Praca sekretarza jest bardzo ważna. Sekretarz musi ściśle współpracować z SĘDZIĄ DRUGIM. Jeżeli z jakichkolwiek powodów sekretarz nie jest gotowy do kontynuowania zapisu musi on powiadomić o tym fakcie SĘDZIEGO DRUGIEGO. SĘDZIA DRUGI nie powinien zezwolić na rozpoczęcie kolejnej akcji przed zakończeniem pracy przez sekretarza.

2. Bardzo ważne jest, aby sekretarz sygnalizował kolejność zagrywki, pokazując tabliczkę z numerem właściwego zawodnika zagrywającego (sekretarz powinien trzymać tabliczkę do momentu wykonania zagrywki). Pokazywanie tabliczek musi się odbywać szybko, aby nie powodować opóźnień gry.

Uwaga: Jeżeli niewłaściwy zawodnik zagrywający kieruje się do strefy zagrywki lub jest w posiadaniu piłki, sekretarz powinien poinformować o tym fakcie SĘDZIEGO DRUGIEGO oraz zawodnika(ów) w celu dokonania korekty.

3. Jeżeli niewłaściwy zawodnik wykona zagrywkę, sekretarz powinien użyć brzęczka / dzwonka (lub innego wyposażenia), aby zasygnalizować, że wystąpił błąd kolejności zagrywki.

4. Sekretarz powinien poinformować SĘDZIEGO DRUGIEGO o brakujących podpisach oraz innych nieprzekazanych informacjach przed rozpoczęciem meczu.

Uwaga: Dotyczy to przede wszystkim informacji o zespole zagrywającym, kolejności zagrywki oraz stronach boiska wybranych przez zespół.

5. System „Punkt Za Akcję” wywiera na sekretarzu presję czasu, gdyż musi on po każdej akcji zapisywać zdobyte punkty, zaznaczyć zawodnika zagrywającego oraz opisać wydarzenia, które powinny być odnotowane w protokole. Jeżeli z jakichkolwiek powodów sekretarz nie nadąży z zapisem w protokole, powinien on natychmiast poinformować o tym fakcie sędziów.

28. SĘDZIOWIE LINIOWI



1. Sędziowie liniowi powinni znajdować się w pobliżu pola boiska przynajmniej 15 minut przed zaplanowaną godziną meczu. SĘDZIOWIE PIERWSZY i DRUGI spotykają się z nimi o tej porze.

2. Oprócz sygnalizowania piłki „w boisku” lub piłki „autowej”, sędziowie liniowi muszą zwrócić szczególną uwagę na dotknięcie piłki podczas bloku. W przypadku wystąpienia takiej sytuacji muszą pomóc SĘDZIOM we właściwej ocenie sytuacji, sygnalizując dotknięcie bloku, ponieważ

takie dotknięcie (odbicie) uznawane jest za pierwsze odbicie zespołu, zaś zespół może popełnić błąd czterech odbić.

3. Sędziowie liniowi powinni sygnalizować błędy do momentu zobaczenia sygnalizacji przez SĘDZIÓW.

4. Sędzia liniowy musi jednoznacznie rozumieć definicję piłki „autowej” (przechodzącej całkowicie za antenkami lub nad antenkami) oraz konsekwencje swojej sygnalizacji (kiedy sygnalizować, rodzaj sygnalizacji, etc.). Istnieje wiele różnych sytuacji, które mogą wystąpić w trakcie meczu.

5. Sędzia liniowy może być poproszony o uczestniczenie w procedurze Sprawdzenia Miejsca Upadku Piłki. Sędzia liniowy musi wskazać na piasku właściwy ślad po upadku piłki na piasku oraz odpowiedzieć na pytania zadane przez SĘDZIÓW.

29. OFICJALNA SYGNALIZACJA

1. Obowiązkiem sędziów jest stosowanie oficjalnej sygnalizacji zgodnie z obowiązującymi przepisami.

2. Sędziowie muszą jednoznacznie, dokładnie oraz we właściwej kolejności używać gwizdka oraz sygnalizacji.

3. Wyjątkiem od reguły opisanej w punkcie 2 (powyżej) jest zezwolenie na wykonanie zagrywki, kiedy SĘDZIA PIERWSZY równocześnie gwizdze i wykonuje sygnał ręką.

4. W sytuacji, kiedy nie można zastosować oficjalnej sygnalizacji, SĘDZIOWIE mogą wskazać odpowiedni obiekt, w celu wyjaśnienia podjętej decyzji. Na przykład: błąd dotknięcia stopą linii podczas zagrywki, zagrywka spoza strefy zagrywki i odbicie z pomocą.

5. SĘDZIA PIERWSZY musi stosować sygnalizację pokazaną na rysunkach w przepisach, w szczególności zezwalając na wykonanie zagrywki oraz sygnalizując piłkę „w boisku”.

