Przepisy Gry
4 x 4 na piasku
Polskiej Ligi Siatkówki

SPIS TREŚCI

ROZDZIAŁ PIERWSZY: WARUNKI GRY I WYPOSAŻENIE

1. POLE GRY
2. SIATKA I SŁUPKI
3. PIŁKI

ROZDZIAŁ DRUGI: UCZESTNICY ZAWODÓW

4. ZESPOŁY
5. OSOBY PROWADZĄCE ZESPÓŁ

ROZDZIAŁ TRZECI: STRUKTURA GRY

6. ZDOBYCIE PUNKTU, WYGRANIE SETA I MECZU
7. STRUKTURA GRY

ROZDZIAŁ CZWARTY: SYTUACJE W GRZE

8. SYTUACJE W GRZE
9. GRA PIŁKĄ
10. PIŁKA PRZY SIATCE
11. ZAWODNIK PRZY SIATCE
12. ZAGRYWKA
13. ATAK
14. BLOK

ROZDZIAŁ PIĄTY: PRZERWY I OPÓŹNIENIA GRY

15. REGULAMINOWE PRZERWY W GRZE
16. OPÓŹNIANIE GRY
17. WYJĄTKOWE PRZERWY W GRZE
18. PRZERWY I ZMIANA STRON BOISKA

ROZDZIAŁ SZÓSTY: ZACHOWANIE UCZESTNIKÓW ZAWODÓW

19. WYMAGANIA DOTYCZĄCE ZACHOWANIA
20. NIEWŁAŚCIWE ZACHOWANIE I SANKCJE

ROZDZIAŁ SIÓDMY: SĘDZIOWIE

21. KOMISJA SĘDZIOWSKA I PROCEDURY
22. SĘDZIA PIERWSZY
23. SĘDZIA DRUGI
24. SEKRETARZ
25. ASYSTENT SEKRETARZA
26. SĘDZIOWIE LINIOWI
27. OFICJALNA SYGNALIZACJA

ROZDZIAŁ PIERWSZY: WARUNKI GRY I WYPOSAŻENIE

1 POLE GRY

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

1.1 WYMIARY

Boisko jest prostokątem o wymiarach 18 x 9 m, otoczonym wolną strefą musi mieć wymiary co najmniej 5 m i nie więcej niż 6 m licząc od linii końcowych i bocznych, z przestrzenią wolną od jakichkolwiek konstrukcji (zadaszenia). Regulaminy poszczególnych rozgrywek mogą określać większe wymagane wymiary wolnej strefy.

1.2 POWIERZCHNIA POLA GRY

1.2.1 Pole gry musi być umieszczone na możliwie jak najbardziej równym, płaskim oraz jednolitym terenie piaszczystym, wolnym od kamieni, muszelek i innych przedmiotów mogących spowodować skaleczenie lub kontuzję zawodników

1.2.2 Warstwa sypkiego, nieubitego piasku musi mieć co najmniej 40 cm głębokości.

1.2.3 Powierzchnia pola gry nie może stwarzać żadnego niebezpieczeństwa spowodowania kontuzji zawodników.

1.2.4 Podczas oficjalnych zawodów PLS piasek powinien być przesiany do odpowiedniej wielkości. Piasek nie może być gruboziarnisty oraz nie może zawierać kamieni i innych niebezpiecznych cząsteczek. Piasek nie może być również zbyt drobny i miałki, aby nie przyklejał się do skóry zawodników. Piasek nie może się kurzyć.

1.3 LINIE BOISKA

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

1.3.2 Dwie linie boczne i dwie linie końcowe wyznaczają boisko do gry. Nie ma linii środkowej. Wszystkie linie końcowe i boczne wykreślone są wewnątrz boiska do gry. Linie boiska powinny być wykonane z taśmy o dużej trwałości, zaś wszystkie elementy mocujące powinny być wykonane z miękkiego i elastycznego materiału.

1.4 STREFY I POLA

1.4.1 Strefa ataku – całe boisko

Po każdej stronie boiska strefa ataku ograniczona jest przez oś linii środkowej.

1.4.2 Strefa zagrywki

Strefa zagrywki o szerokości 9 m znajduje się za każdą linią końcową boiska.

Głębokość strefy zagrywki ograniczona jest szerokością wolnej strefy.

1.4.3 Strefa zmian

Strefa zmian umiejscowiona jest przy siatce nie dalej niż 3 metry od niej przy stanowisku Sędziego drugiego, w bezpośrednim kontakcie wzrokowym do stolika sekretarza/protokolanta.

1.4.5 Pole rozgrzewki

Pola rozgrzewki znajdują się w obu rogach po stronie ławek, za wolną strefą.

1.4.6 Pole kar

Pola kar wyposażone w dwa krzesła, znajdują się w strefie kontrolowanej przez komisję sędziowską za przedłużeniem linii końcowych.

1.5 WARUNKI POGODOWE

Warunki pogodowe nie mogą stwarzać zagrożenia odniesienia kontuzji przez zawodników.

1.6 OŚWIETLENIE

Dopuszcza się rozgrywanie meczów przy sztucznym oświetleniu, wymagane natężenie oświetlenia pola gry określa prowadzący rozgrywki w oddzielnym komunikacie.

2 SIATKA I SŁUPKI

2.1 WYSOKOŚĆ SIATKI

2.1.1 Siatka umieszczona jest pionowo nad linią środkową, 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 boiska do gry. Wysokość siatki (nad obiema liniami bocznymi) musi być dokładnie taka sama i nie może być większa niż 2 cm ponad wysokość przepisową.

2.2 STRUKTURA

Szerokość siatki wynosi 1 m, a jej długość 9,5 do 10 m (z odcinkami o dł. 25–50 cm za taśmami bocznymi z każdej strony siatki). Siatka wykonana jest w formie kwadratowych czarnych oczek 4,5 x 4,5 cm.

Górna część siatki obszyta jest po obu stronach poziomą białą płócienną taśmą, która tworzy 10- centymetrową krawędź na całej jej długości. Na każdym końcu taśmy znajduje się otwór do przewleczenia linki mocującej taśmę do słupków i zapewniającej jej napięcie. Elastyczna linka wewnątrz taśmy zapewnia przywiązanie siatki do słupków i jej napięcie. Dolna część siatki obszyta jest poziomą taśmą o szerokości 10 cm, podobną do taśmy górnej. Przez dolną taśmę przeciągnięta jest linka, która służy do przywiązania siatki do słupków i odpowiedniego napięcia dolnej części siatki.

2.3 TAŚMY BOCZNE

Dwie białe taśmy przymocowane są pionowo do siatki dokładnie nad każdą linia boczną. Taśmy mają długość 1 m i szerokość 5 cm i 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. Na zewnętrznej krawędzi każdej taśmy bocznej zamocowana jest antenka. Antenki są umieszczone po przeciwnych stronach siatki. Górna część antenki, wystająca 80 cm ponad siatkę, pomalowana jest w 10-centymetrowej szerokości paski w kontrastujących kolorach (zaleca się kolor biały i czerwony). Antenki traktowane są jako część siatki i ograniczają po bokach przestrzeń przejścia.

2.5 SŁUPKI

2.5.1 Słupki podtrzymujące siatkę osadzone są w podłożu w odległości 0,50–1,00 m za liniami bocznymi. Słupki mają 2,55 m wysokości i powinny pozwalać na regulację.

2.5.2 Słupki są zaokrąglone i gładkie, przytwierdzone do podłoża bez odciągów. Wszystkie urządzenia stwarzające niebezpieczeństwo są zabronione.

2.6 WYPOSAŻENIE DODATKOWE

Wyposażenie dodatkowe określają regulaminy rozgrywek.

3 PIŁKI

3.1 CHARAKTERYSTYKA

Piłka musi mieć kształt kulisty. Powinna być wykonana z materiału elastycznego (syntetyczna skóra lub podobny materiał), odpornego na wilgoć i niepochłaniającego wody tzn. powinna być przystosowana do gry na świeżym

powietrzu podczas deszczu. Wewnątrz piłki powinien znajdować się balon wykonany z gumy lub podobnego materiału, Kolor: Jasny lub kombinacja kolorów, Obwód piłki: 66-68 cm Masa (ciężar) piłki: 260-280 g, Ciśnienie wewnątrz piłki: (0,175-0,225 kg/cm2 (171-221 mbar lub hPa)

3.2 PODOBIEŃSTWO PIŁEK

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

3.3 UŻYWANIE PIŁEK

Podczas oficjalnych zawodów PLS mecze powinny być rozgrywane z użyciem pięciu piłek. W takim przypadku sześciu podawaczy piłek powinno znajdować się w wolnej strefie otaczającej boisko, po jednym w każdym rogu wolnej strefy oraz po jednym za każdym z sędziów.

ROZDZIAŁ DRUGI: UCZESTNICY ZAWODÓW

4 ZESPOŁY

4.1 SKŁAD ZESPOŁU

4.1.1 Zespół może składać się maksymalnie z 8 zawodników oraz 5 osób sztabu trenersko – medycznego.

Tylko osoby wymienione w protokole mogą wchodzić w kontrolowaną strefę zawodów oraz uczestniczyć w oficjalnej rozgrzewce i meczu.

4.1.2 Jeden z zawodników jest kapitanem zespołu i powinien być zaznaczony w protokole zawodów.

4.1.3 Jedynie zawodnicy wpisani do protokołu zawodów mogą wejść na boisko i grać w meczu. Po podpisaniu protokołu zawodów przez kapitana i trenera wpisani zawodnicy nie mogą być zmienieni.

4.2 ROZMIESZCZENIE ZESPOŁU

4.2.1 Zawodnicy rezerwowi powinni siedzieć na ławce swojego zespołu lub znajdować się w swoim polu rozgrzewki. Trener i pozostali członkowie zespołu powinni siedzieć na ławce, lecz mogą ją chwilowo opuszczać. Ławki zespołów znajdują się po bokach stolika sekretarza zawodów, poza wolną strefą.

4.2.2 Jedynie członkowie zespołu mogą siedzieć na ławce w czasie meczu oraz uczestniczyć w rozgrzewce.

4.2.3 Zawodnicy nieuczestniczący w grze mogą rozgrzewać się bez piłek następująco:

4.2.3.1 podczas gry – w polu rozgrzewki,

4.2.3.2 podczas przerw na odpoczynek – w wolnej strefie za linią końcową po swojej stronie boiska.

4.2.4 Podczas przerwy między setami zawodnicy mogą się rozgrzewać w swojej wolnej strefie używając piłek. Jeżeli przerwa między 2 i 3 setem została wydłużona, zawodnicy mogą rozgrzewać się także na swoim boisku.

4.3 WYPOSAŻENIE

Wyposażenie zawodnika to strój składający się z koszulki, spodenek.

4.3.1 Kolor i wzór koszulek, spodenek musi być jednakowy dla całego zespołu. Stroje muszą być czyste.

4.3.2 Koszulki zawodników mogą być ponumerowane od 1 do 99.

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

4.3.2.2 Wysokość numerów musi wynosić co najmniej 15 cm na piersiach i 20 cm na plecach w przypadku koszulek lub co najmniej 10 cm na piersiach i 10 cm na plecach w przypadku damskich topów sportowych.

4.3.3 Kapitan zespołu musi być oznaczony na koszulce naszywką o wymiarach 8 x 2 cm, stanowiącą podkreślenie

numeru na piersiach.

4.3.4 Zabronione jest noszenie stroju w innym kolorze niż pozostali zawodnicy zespołu lub bez regulaminowej numeracji.

4.4 ZMIANA WYPOSAŻENIA

Sędzia pierwszy może zezwolić na to, aby jeden lub więcej zawodników:

4.4.1 zmieniło mokre lub uszkodzone stroje między setami bądź po dokonaniu zmiany zawodników, o ile kolor, wzór i numery nowych strojów są takie same;

4.4.3 grało w dresach, jeśli temperatura jest niska, o ile dresy są tego samego koloru i wzoru dla całego zespołu, a ich numeracja jest zgodna z Przepisem

4.5 ZABRONIONE PRZEDMIOTY

4.5.1 Zabrania się noszenia przedmiotów, które mogą spowodować uszkodzenie ciała lub dawać zawodnikom sztuczną przewagę.

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

4.5.3 W celu ochrony lub wsparcia zawodnicy mogą nosić ochraniacze (ściągacze, stabilizatory).

5 OSOBY PROWADZĄCE ZESPÓŁ

Obaj: kapitan zespołu i trener odpowiedzialni są za zachowanie i dyscyplinę swoich członków zespołu.

5.1 KAPITAN ZESPOŁU

5.1.1 PRZED MECZEM kapitan zespołu podpisuje protokół zawodów i reprezentuje swój zespół podczas losowania.

5.1.2 PODCZAS MECZU, jeśli jest na boisku, kapitan zespołu pełni funkcję grającego kapitana. W przypadku, gdy kapitan nie znajduje się na boisku, trener lub sam kapitan zespołu wyznacza innego grającego zawodnika do pełnienia funkcji grającego kapitana. Tak wyznaczony grający kapitan pełni swoją funkcję do czasu, aż zostanie zmieniony, powróci do gry kapitan zespołu lub skończy się set. W czasie, gdy piłka jest poza grą, wyłącznie grający kapitan jest upoważniony do rozmowy z sędziami w celu poproszenia o wyjaśnienie zastosowania lub interpretacji Przepisów Gry, a także przekazania próśb i pytań stawianych przez członków swojego zespołu. Jeśli grający kapitan nie zgadza się z wyjaśnieniami sędziego pierwszego, może złożyć protest przeciwko danej decyzji i musi natychmiast zgłosić sędziemu pierwszemu, że rezerwuje sobie prawo do wpisania oficjalnego protestu w protokole zawodów po zakończeniu meczu. W celu uzyskania zgody na zmianę całości lub części wyposażenia, sprawdzenie ustawienia zespołów, sprawdzenie powierzchni boiska, siatki, piłki itd. w przypadku nieobecności trenera – w celu uzyskania przerw na odpoczynek lub na zmianę zawodników.

5.1.3 PO MECZU kapitan zespołu dziękuje sędziom i podpisuje protokół zawodów w celu zatwierdzenia wyniku, może potwierdzić i wpisać w protokole zawodów oficjalny protest dotyczący zastosowania i interpretacji Przepisów, jeśli w odpowiednim czasie zostało to zgłoszone sędziemu pierwszemu.

5.2 TRENER

5.2.1 PRZED MECZEM trener wpisuje lub sprawdza nazwiska i numery swoich zawodników na liście zawodników w protokole zawodów, a następnie podpisuje go.

5.2.3 PODCZAS MECZU trener spoza boiska kieruje grą swojego zespołu. Trener ustala ustawienie początkowe zespołu, dokonuje zmian zawodników i bierze przerwy na odpoczynek. Wykonując powyższe czynności trener zwraca się oficjalnie do sędziego drugiego, przed każdym setem wręcza sędziemu drugiemu lub sekretarzowi prawidłowo

wypełnioną i podpisaną kartkę (kartki) z ustawieniem początkowym zespołu, siedzi na ławce zespołu najbliżej sekretarza zawodów, może ją jednak opuszczać, prosi o przerwy na odpoczynek i na zmianę zawodników, może, jak i inni członkowie zespołu, udzielać rad zawodnikom na boisku. Trener może także udzielać rad stojąc lub chodząc w wolnej strefie przed ławką swojego zespołu między umownym przedłużeniem linii ataku a swoim polem rozgrzewki, o ile to nie przeszkadza w grze i jej nie opóźnia.

5.3 ASYSTENT TRENERA

Asystent trenera siedzi na ławce zespołu, bez prawa interweniowania. Jeśli z jakiegokolwiek powodu, w tym w wyniku nałożenia sankcji, ale z wyłączeniem wejścia na boisko jako zawodnik, zajdzie konieczność opuszczenia zespołu przez trenera, na czas nieobecności jego funkcję – na prośbę grającego kapitana i za zgodą sędziego pierwszego – może przejąć asystent trenera.

ROZDZIAŁ TRZECI: STRUKTURA GRY

6 ZDOBYCIE PUNKTU, WYGRANIE SETA I MECZU

6.1 ZDOBYCIE PUNKTU

6.1.1 Zespół zdobywa punkt:

6.1.1.1 po skutecznym umieszczeniu piłki w boisku po stronie przeciwnika,

6.1.1.2 kiedy przeciwny zespół popełni błąd,

6.1.1.3 kiedy na zespół przeciwny zostanie nałożona kara.

6.1.2 Zespół popełnia błąd, wykonując akcję niezgodną z przepisami (lub naruszając je w inny sposób). Sędziowie oceniają błędy i określają ich konsekwencje zgodnie z Przepisami Gry:

6.1.2.1 jeśli kolejno popełnione są dwa błędy lub więcej, tylko pierwszy z nich jest brany pod uwagę;

6.1.2.2 jeśli równocześnie popełnione są dwa błędy lub więcej przez przeciwne zespoły, odgwizdywany jest BŁĄD OBUSTRONNY i wymiana jest powtarzana.

6.1 Wymiana i wymiana zakończona. Wymiana jest ciągiem zagrań od momentu uderzenia piłki przez zagrywającego, do momentu, gdy piłka jest poza grą. Wymiana zakończona to ciąg zagrań, w wyniku którego przyznany jest punkt, co obejmuje przyznanie kary, utratę prawa do wykonania zagrywki wynikającą z przekroczenia limitu czasu na jej wykonanie. Jeśli zespół zagrywający wygrywa wymianę – zdobywa punkt i zagrywa dalej. Jeśli zespół odbierający wygrywa wymianę – zdobywa punkt i wykonuje następną zagrywkę.

6.2 WYGRANIE SETA

Set (z wyjątkiem seta decydującego – 3-go) wygrywa zespół, który pierwszy uzyska 25 punktów z różnicą minimum dwóch punktów.

W przypadku remisu 24:24 gra jest kontynuowana do uzyskania różnicy dwóch punktów (26:24; 27:25; itd...).

6.3 WYGRANIE MECZU

6.3.1 Mecz wygrywa zespół, który wygra dwa sety.

6.3.2 W przypadku remisu 1:1 w setach, rozgrywany jest set 3 decydujący do momentu uzyskania przez jeden z zespołów 15 punktów z różnicą minimum dwóch punktów.

6.4 WALKOWER, ZESPÓŁ ZDEKOMPLETOWANY

6.4.1 Jeżeli zespół, pomimo wezwania przez sędziego, odmówi gry, przegrywa mecz walkowerem z wynikiem 0:2 w

setach i 0:25 w każdym secie.

6.4.2 Zespół, który bez uzasadnionych powodów nie stawi się na boisku w wyznaczonym terminie, przegrywa mecz walkowerem z takim samym wynikiem jak w Przepisie 6.4.1.

6.4.3 Zespół ZDEKOMPLETOWANY w secie czy meczu przegrywa set lub mecz. Zespołowi przeciwnemu przyznaje się punkty lub punkty i sety potrzebne do wygrania seta lub meczu. Zespół zdekompletowany zachowuje zdobyte punkty i wygrane sety.

7 STRUKTURA GRY

7.1 LOSOWANIE

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

Jeśli rozgrywany jest set decydujący, przed jego rozpoczęciem ponownie przeprowadza się losowanie.

7.1.1 Losowanie dokonywane jest w obecności obu kapitanów zespołów.

7.1.2 Wygrywający losowanie wybiera:

7.1.2.1 prawo do wykonania lub odbioru zagrywki,

ALBO

7.1.2.2 stronę boiska.

Przegrywający losowanie wybiera z pozostałych możliwości.

7.2 ROZGRZEWKA

7.2.1 Przed rozpoczęciem meczu zespoły mogą rozgrzewać się wspólnie przy siatce przez 6 minut, o ile miały wcześniej do własnej dyspozycji inne boisko, lub przez 10 minut, jeżeli takiej możliwości nie miały.

7.2.2 Jeśli któryś z kapitanów poprosi o osobną rozgrzewkę, zespoły mogą rozgrzewać się przy siatce kolejno po sobie, przez 3 lub 5 minut każdy.

7.2.3 W przypadku osobnej rozgrzewki, jako pierwszy rozgrzewa się przy siatce zespół, który będzie pierwszy zagrywał.

7.3 USTAWIENIE POCZĄTKOWE ZESPOŁU

7.3.1 W grze musi zawsze uczestniczyć po czterech zawodników w każdym zespole.

Ustawienie początkowe zespołów określa porządek rotacji zawodników na boisku. Porządek ten musi być zachowany w ciągu całego seta.

7.3.2 Przed rozpoczęciem każdego seta trener musi przekazać kartkę z ustawieniem początkowym swojego zespołu lub poprzez urządzenie elektroniczne, o ile jest używane. Prawidłowo wypełniona i podpisana kartka przekazywana jest sędziemu drugiemu lub sekretarzowi.

7.3.3 Zawodnicy niewystępujący w ustawieniu początkowym są zawodnikami rezerwowymi w tym secie.

7.3.4 Po dostarczeniu kartki z ustawieniem początkowym zespołu do sędziego drugiego lub sekretarza, w ustawieniu zawodników nie może być dokonana żadna zmiana poza zmianą regulaminową.

7.3.5 Niezgodności między ustawieniem zawodników na boisku a zapisem na kartce z ustawieniem początkowym zespołu są korygowane następująco:

7.3.5.1 jeśli przed rozpoczęciem seta stwierdzono niezgodność między zapisem na kartce a ustawieniem zawodników na boisku, ustawienie to należy skorygować na zgodne z zapisanym na kartce – bez sankcjonowania zespołu;

7.3.5.2 jeśli przed rozpoczęciem seta okazuje się, że zawodnik znajdujący się na boisku nie jest wpisany na kartce z ustawieniem początkowym zespołu, zawodnik ten musi być wymieniony zgodnie z zapisem na kartce – bez sankcjonowania zespołu;

7.3.5.3 jeżeli jednak trener zdecyduje się pozostawić na boisku zawodnika (lub zawodników) niewpisanego na kartce z ustawieniem początkowym zespołu, musi poprosić o dokonanie zmiany (lub zmian) regulaminowej (poprzez użycie stosownej sygnalizacji), która zostanie zapisana w protokole zawodów.

Jeżeli rozbieżności zaistniałe między ustawieniem na boisku a tym wpisanym na kartce z ustawieniem początkowym zespołu zauważono później, zespół musi ustawić się prawidłowo. Wszystkie punkty zdobyte przez ten zespół od momentu powstania rozbieżności do momentu ich wykrycia są anulowane. Zespół przeciwny zachowuje dotychczas zdobyte punkty i dodatkowo przyznaje mu się punkt i następną zagrywkę.

7.3.5.4 Jeżeli na boisku znalazł się zawodnik, który nie jest wpisany w protokole na liście zawodników zespół przeciwny zachowuje dotychczas zdobyte punkty i dodatkowo przyznaje mu się punkt i zagrywkę. Zespół popełniający błąd traci wszystkie punkty oraz sety (0:25, jeśli to konieczne) zdobyte od momentu wejścia niezapisanego zawodnika na boisko. Zespół ten będzie musiał również przedstawić poprawioną kartkę z ustawieniem początkowym oraz wprowadzić na boisko właściwego zawodnika w miejsce zawodnika niezapisanego w protokole.

7.4 USTAWIENIE W CZASIE GRY

W momencie uderzenia piłki przez zagrywającego, każdy zespół musi znajdować się na własnej stronie boiska (z wyjątkiem zawodnika zagrywającego).

7.5 BŁĄD USTAWIENIA

7.5.1 Zespół popełnia błąd ustawienia, jeżeli którykolwiek z grających zawodników w momencie uderzenia piłki przez zagrywającego nie znajduje na boisku. Jeżeli zawodnik znajduje się na boisku w wyniku zmiany nieregulaminowej, a gra została wznowiona, to należy to uznać jako błąd ustawienia z konsekwencjami jak dla zmiany nieregulaminowej.

7.5.2 Jeżeli zawodnik zagrywający popełni błąd zagrywki w momencie uderzenia piłki, błąd ten uważany jest za pierwszy w stosunku do błędu ustawienia.

7.5.3 Jeśli po uderzeniu piłki zagrywka stanie się błędna, błąd ustawienia będzie liczony jako pierwszy.

7.5.4 Błąd ustawienia pociąga za sobą następujące konsekwencje:

7.5.4.1 zespół przeciwny zdobywa punkt i zagrywkę,

7.5.4.2 ustawienie zawodników jest korygowane.

7.6 ROTACJA ZAWODNIKÓW

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 zdobywa prawo do wykonywania zagrywki, zawodnicy dokonują rotacji zgodnie z ruchem wskazówek zegara: zawodnik z pozycji 2 przechodzi na pozycję 1 i będzie zagrywał, zawodnik z pozycji 1 przechodzi na pozycję 4 itd.

7.7 BŁĄD ROTACJI

7.7.1 Błąd rotacji powstaje, gdy ZAGRYWKA nie jest wykonana zgodnie z porządkiem rotacji. W konsekwencji:

7.7.1.1 Protokolant przerywa grę przez wciśnięcie sygnalizatora; zespół przeciwny zdobywa punkt i prawo do zagrywki;

Jeśli błąd rotacji zostanie rozpoznany dopiero po zakończonej wymianie, która rozpoczęła się od błędu rotacji, tylko jeden punkt zostanie przyznany przeciwnikowi niezależnie od wyniku rozegranej wymiany.

7.7.1.2 kolejność rotacji w zespole popełniającym błąd musi zostać skorygowana.

7.7.2 Dodatkowo protokolant powinien określić, w którym momencie powstał błąd, i wszystkie punkty zdobyte przez zespół popełniający błąd od momentu jego powstania muszą zostać anulowane.

Punkty zdobyte przez przeciwnika zostają zachowane.

Jeśli nie można ustalić momentu powstania błędu, anulowanie punktów nie następuje, a jedyną konsekwencją dla zespołu popełniającego błąd jest przyznanie punktu i zagrywki zespołowi przeciwnemu.

ROZDZIAŁ CZWARTY: SYTUACJE W GRZE

8 SYTUACJE W GRZE

8.1 PIŁKA W GRZE

Piłka jest w grze od momentu uderzenia piłki przez zawodnika wykonującego zagrywkę, na którą zezwolił sędzia pierwszy.

8.2 PIŁKA POZA GRĄ

Piłka jest poza grą od momentu popełnienia błędu, który został odgwizdany przez jednego z sędziów; w przypadku niewystąpienia błędu, piłka jest poza grą od momentu gwizdka sędziego.

8.3 PIŁKA „W BOISKU”: Piłka jest „w boisku”, jeżeli w którejkolwiek fazie kontaktu z podłożem dotyka boiska, włączając w to linie ograniczające.

8.4 PIŁKA „AUTOWA”: Piłka jest „autowa”, gdy:

8.4.1 Każda część piłki, która dotyka podłoża, jest całkowicie poza liniami ograniczającymi boisko;

8.4.2 dotknie przedmiotu poza boiskiem lub osoby nieuczestniczącej w grze;

8.4.3 dotknie antenek, linek, słupków lub siatki za taśmami bocznymi;

8.4.4 przekroczy całkowicie lub częściowo pionową płaszczyznę siatki poza przestrzenią przejścia.

8.4.5 przekroczy całkowicie pionową płaszczyznę siatki w przestrzeni pod siatką.

9 GRA PIŁKĄ

Każdy zespół musi grać we własnym polu gry i własnej przestrzeni. Piłka może być odzyskiwana spoza własnej wolnej strefy.

9.1 ODBICIA PIŁKI PRZEZ ZESPÓŁ

Odbicie jest to jakikolwiek kontakt z piłką przez zawodnika uczestniczącego w grze.

Zespół ma prawo maksymalnie do trzech odbić piłki (nie licząc bloku) w celu przebicia jej na stronę przeciwnika. Jeśli nastąpi więcej odbić, zespół popełnia błąd: „CZTERY ODBICIA".

9.1.1 KOLEJNE ODBICIA PIŁKI

Ten sam zawodnik nie może odbić piłki kolejno dwa razy (z wyjątkiem Przepisów 9.2.3, 14.2 i 14.4.2).

9.1.2 JEDNOCZESNE ODBICIA PIŁKI

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

9.1.2.1 Kiedy dwóch (trzech) zawodników tego samego zespołu odbije piłkę jednocześnie, liczone są dwa (trzy) odbicia (z wyjątkiem bloku). Jeśli piłkę odbije jeden zawodnik z dwóch (trzech) stykających się, zaliczone jest jedno odbicie

piłki. Zderzenie się zawodników próbujących sięgnąć po piłkę nie jest błędem.

9.1.2.2 Kiedy zawodnicy przeciwnych zespołów dotkną jednocześnie piłkę znajdującą się nad siatką i piłka pozostanie w grze, zespół, na którego stronę przeleci piłka, ma prawo do trzech kolejnych odbić. Jeżeli bezpośrednio po takim zagraniu piłka stanie się „autowa", błąd popełnia zespół po przeciwnej stronie boiska.

9.1.2.3 Jeżeli przy jednoczesnym dotknięciu piłki nad siatką przez dwóch zawodników zespołów przeciwnych piłka zostanie przetrzymana, gra jest kontynuowana.

9.1.3 ODBICIE Z POMOCĄ

Wewnątrz pola gry zawodnikowi nie wolno korzystać z pomocy członka swojego zespołu lub dowolnego przedmiotu w celu odbicia piłki.

Jednakże zawodnik, znajdujący się w sytuacji, w której może popełnić błąd (dotknąć siatkę, przekroczyć linię środkową boiska itd.), może być zatrzymany lub przytrzymany przez członka swojego zespołu.

9.2 CHARAKTERYSTYKA ODBICIA PIŁKI

9.2.1 Piłka może dotykać każdej części ciała.

9.2.2 Piłka nie może być złapana i/lub rzucona. Piłka może odbić się w dowolnym kierunku.

9.2.3 Piłka może dotykać kilku części ciała, pod warunkiem że jest to kontakt jednoczesny.

Wyjątki:

9.2.3.1 w bloku mogą nastąpić po sobie kolejne dotknięcia piłki wykonane przez jednego lub kilku zawodników, pod warunkiem że kontakt z piłką ma miejsce w jednym zagraniu;

9.2.3.2 przy pierwszym odbiciu piłki przez zespół piłka może być dotknięta kolejno kilkoma częściami ciała, pod warunkiem że kontakt z piłką ma miejsce w jednym zagraniu.

9.3 BŁĘDY W GRZE PIŁKĄ

9.3.1 CZTERY ODBICIA: zespół wykonuje cztery odbicia zanim przebije piłkę na stronę przeciwnika.

9.3.2 ODBICIE Z POMOCĄ: zawodnik korzysta z pomocy członka swojego zespołu lub dowolnego przedmiotu w celu odbicia piłki wewnątrz pola gry.

9.3.3 PIŁKA RZUCONA: piłka została złapana i/lub rzucona, a nie odbita.

9.3.4 PODWÓJNE ODBICIE: zawodnik odbija piłkę dwa razy bezpośrednio po sobie lub piłka dotyka kolejno różnych części jego ciała.

10 PIŁKA PRZY SIATCE

10.1 PRZEJŚCIE PIŁKI NAD SIATKĄ

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

10.1.1.1 od dołu – górną krawędzią siatki;

10.1.1.2 po bokach – przez antenki i ich umowne przedłużenie;

10.1.2 Piłka, która przeszła pionową płaszczyznę siatki w kierunku wolnej strefy przeciwnika całkowicie lub częściowo przez przestrzeń zewnętrzną, może być skierowana z powrotem w ramach przysługujących zespołowi odbić, pod warunkiem, że:

10.1.2.1 boisko przeciwnika nie zostało dotknięte przez zawodnika;

10.1.2.2 piłka grana z powrotem przekracza ponownie pionową płaszczyznę siatki całkowicie lub częściowo w

przestrzeni zewnętrznej po tej samej stronie boiska.

Zespół przeciwny nie może zapobiegać wykonywaniu takiego zagrania.

10.1.3 Piłka kierowana na pole przeciwnika przez dolną przestrzeń pod siatką jest w grze do momentu, aż nie przekroczy całkowicie pionowej płaszczyzny siatki.

10.1.4 Zawodnik może wejść na boisko przeciwnika w celu odbicia piłki, zanim ta całkowicie przekroczy pionową płaszczyznę siatki w przestrzeni pod siatką lub w celu skierowania z powrotem na w przestrzeni pod siatką.

10.2 PIŁKA DOTYKAJĄCA SIATKI

Piłka może dotykać siatki przy przechodzeniu przez jej płaszczyznę.

10.3 PIŁKA W SIATCE

10.3.1 Piłka skierowana w siatkę może być ponownie odbita w ramach trzech odbić zespołu.

10.3.2 Jeśli piłka spowoduje rozdarcie oczek w siatce lub jej zerwanie, wymiana jest przerywana i powtarzana.

11 ZAWODNIK PRZY SIATCE

11.1 SIĘGANIE NAD SIATKĄ NA STRONĘ PRZECIWNIKA

11.1.1 Podczas blokowania blokujący może dotykać piłkę znajdującą się po drugiej stronie siatki, pod warunkiem, że nie wpływa na grę przeciwnika przed lub w czasie wykonywania przez niego ataku.

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

11.2 PRZEJŚCIE POD SIATKĄ

11.2.1 Dozwolone jest wkroczenie pod siatką w przestrzeń przeciwnika, pod warunkiem, że nie wpływa to na jego grę.

11.2.2 Zawodnik może wejść na boisko przeciwnika w czasie, gdy piłka jest poza grą.

11.2.3 Zawodnik może wkroczyć w wolną strefę po stronie przeciwnika, pod warunkiem, że nie wpływa to na grę przeciwnika.

11.3 KONTAKT Z SIATKĄ

11.3.1 Kontakt zawodnika z siatką pomiędzy antenkami podczas gry piłką jest błędem. Gra piłką obejmuje między innymi wyskok, uderzenie piłki (albo jego próbę) i bezpieczne lądowanie, dające gotowość do nowej akcji.

11.3.2 Zawodnik może dotknąć słupka, linki lub innego przedmiotu znajdującego się na zewnątrz antenek, z siatką włącznie, pod warunkiem, że nie ma to wpływu na przebieg gry.

11.3.3 Nie jest błędem, jeśli siatka, w którą została skierowana piłka, dotknie zawodnika zespołu przeciwnego.

11.4 BŁĘDY ZAWODNIKA PRZY SIATCE

11.4.1 Zawodnik dotyka piłkę lub zawodnika drużyny przeciwnej w przestrzeni przeciwnika przed lub w czasie wykonania przez przeciwnika ataku.

11.4.2 Zawodnik wpływa na grę przeciwnika, wkraczając pod siatką w jego przestrzeń.

11.4.3 Zawodnik dotyka całą stopą (stopami) boisko przeciwnika.

11.4.4 Zawodnik wpływa na grę przeciwnika przez (między innymi): dotknięcie siatki pomiędzy antenkami lub antenki w czasie jego gry piłką, korzystanie z pomocy siatki pomiędzy antenkami dla podparcia albo stabilizacji, stwarzanie sobie nieuczciwej przewagi nad przeciwnikiem, działanie, które przeszkadza przeciwnikowi w próbie gry piłką, łapanie / trzymanie się siatki. Uznaje się, że każdy zawodnik znajdujący się blisko piłki lub który próbuje ją odbić, gra piłką, nawet jeśli jej nie dotyka. Jednakże dotknięcie siatki poza antenkami nie jest błędem.

12 ZAGRYWKA

Zagrywka jest to wprowadzenie piłki do gry przez prawego zawodnika linii obrony, znajdującego się w strefie zagrywki.

12.1 PIERWSZA ZAGRYWKA W SECIE

12.1.1 Pierwsza zagrywka w pierwszym secie, podobnie jak w secie decydującym (3-m), wykonywana jest przez zespół ustalony w wyniku losowania.

12.1.2 W pozostałych setach pierwszą zagrywkę wykonuje zespół, który nie zagrywał pierwszy w secie poprzednim.

12.2 KOLEJNOŚĆ ZAGRYWEK

12.2.1 Zawodnicy muszą przestrzegać kolejności wykonywania zagrywek, określonej na kartce z ustawieniem początkowym zespołu.

12.2.2 Jeśli zespół zagrywający wygrał wymianę, zawodnik, który zagrywał (lub zawodnik, który go zmienił) będzie zagrywał nadal;

12.2.3 Jeśli zespół odbierający wygrał wymianę, uzyskuje prawo do zagrywki i dokonuje rotacji przed jej wykonaniem. Zagrywkę będzie wykonywał zawodnik, który przechodzi z pozycji prawego ataku na pozycję prawego obrony.

12.3 ZEZWOLENIE NA WYKONANIE ZAGRYWKI

Sędzia pierwszy zezwala na wykonanie zagrywki po sprawdzeniu, że obydwa zespoły są przygotowane do gry i zawodnik zagrywający jest w posiadaniu piłki.

12.4 WYKONANIE ZAGRYWKI

12.4.1 Piłka musi być uderzona dłonią lub dowolną częścią ręki po podrzuceniu jej w górę lub upuszczeniu w dół z jednej lub obydwu dłoni.

12.4.2 Dozwolone jest tylko jedno podrzucenie lub upuszczenie piłki.

12.4.3 W momencie uderzenia piłki przy zagrywce lub w momencie odbicia się przy zagrywce z wyskoku, zagrywający nie może dotykać boiska (łącznie z linią końcową) oraz podłoża na zewnątrz strefy zagrywki.

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

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

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

12.5 ZASŁONA

12.5.1 Zawodnicy zespołu zagrywającego nie mogą przez stosowanie indywidualnej lub zbiorowej zasłony utrudniać przeciwnikowi obserwacji zawodnika zagrywającego i lotu piłki.

12.5.2 Zawodnik lub grupa zawodników zespołu zagrywającego tworzy zasłonę podczas wykonywania zagrywki, wymachując rękami, skacząc lub poruszając się na boki, lub stojąc w grupie, zasłaniając zarówno zawodnika zagrywającego jak i lot piłki aż piłka dotrze do pionowej płaszczyzny siatki.

12.6 BŁĘDY PODCZAS WYKONYWANIA ZAGRYWKI

12.6.1 Błędy zagrywki. Zawodnik zagrywający popełnia błąd powodujący utratę zagrywki, nawet, jeśli przeciwnik popełnia błąd ustawienia, jeżeli narusza kolejność zagrywki lub nie wykonuje zagrywki w sposób właściwy.

12.6.2 Błędy zagrywki po jej wykonaniu. Po prawidłowo wykonanym uderzeniu piłki przy zagrywce, zagrywka staje się błędna (chyba, że popełniono błąd ustawienia), jeśli piłka dotyka zawodnika zespołu zagrywającego lub nie przekracza pionowej płaszczyzny siatki całkowicie przez przestrzeń przejścia, staje się „autowa", przelatuje nad

zasłoną.

12.7 BŁĘDY ZAGRYWKI I BŁĘDY USTAWIENIA

12.7.1 Jeżeli zawodnik zagrywający popełnia błąd zagrywki w momencie uderzenia piłki (niewłaściwe jej wykonanie, błędny porządek rotacji itd.), a zespół przeciwny popełnia błąd ustawienia, błąd zagrywki jest traktowany jako popełniony wcześniej.

12.7.2 Jeżeli natomiast po prawidłowym uderzeniu piłki przy zagrywce staje się ona błędna (wychodzi na aut, przelatuje nad zasłoną, itd.), błąd ustawienia jest traktowany jako popełniony wcześniej i jest sankcjonowany.

13 ATAK

13.1 CHARAKTERYSTYKA ATAKU

13.1.1 Każde zagranie, w wyniku, którego piłka kierowana jest na stronę przeciwnika – z wyjątkiem zagrywki i bloku – jest atakiem.

13.1.2 Podczas ataku dopuszcza się „kiwanie" (odbicie piłki końcami palców), pod warunkiem, że odbicie jest czyste i piłka nie jest złapana lub rzucona.

13.1.3 Atak staje się spełniony w momencie, gdy piłka przekroczy całkowicie pionową płaszczyznę siatki lub zostanie dotknięta przez przeciwnika.

13.2 OGRANICZENIA DOTYCZĄCE ATAKU

13.2.1 Zawodnik może wykonać spełniony atak, uderzając piłkę znajdującą się na dowolnej wysokości, pod warunkiem, że ma kontakt z piłką w swojej przestrzeni.

13.2.2 Zawodnik będący w strefie 1 /zagrywka/ może także wykonać spełniony atak.

13.2.3 Żaden zawodnik nie może wykonać spełnionego ataku uderzając piłkę z zagrywki PRZECIWNIKA, gdy piłka znajduje się nad strefą ataku i jest całkowicie powyżej górnej krawędzi siatki.

13.3 BŁĘDY ATAKU

13.3.1 Zawodnik dotyka piłkę nad polem gry zespołu przeciwnego.

13.3.2 Piłka po odbiciu staje się „autowa”.

13.3.3 Zawodnik wykonuje spełniony atak, uderzając piłkę z zagrywki przeciwnika, a piłka w momencie uderzenia znajduje się nad polem ataku, całkowicie powyżej górnej krawędzi siatki.

14 BLOK

14.1 BLOKOWANIE

14.1.1 Blokowanie jest to zagranie zawodników znajdujących się w pobliżu siatki, którzy sięgają powyżej jej górnej krawędzi w celu uniemożliwienia przejścia piłki ze strony przeciwnika – bez względu na to, na jakiej wysokości następuje kontakt z piłką. Jedynie zawodnicy linii ataku mogą wykonać blok spełniony, jednak w momencie kontaktu z piłką przynajmniej część ciała musi znajdować się powyżej górnej krawędzi siatki.

14.1.2 Próba wykonania bloku. Próba wykonania bloku jest to blokowanie bez dotknięcia piłki.

14.1.3 Blok spełniony. Blok staje się spełniony w momencie dotknięcia piłki przez zawodnika blokującego.

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

14.2 DOTKNIĘCIE PIŁKI W BLOKU

Mogą wystąpić następujące po sobie (zarówno szybkie, jak i ciągłe) dotknięcia piłki przez zawodnika lub zawodników blokujących, pod warunkiem, że są wykonane w jednym zagraniu.

14.3 BLOKOWANIE PO STRONIE PRZECIWNIKA

W chwili blokowania zawodnik może przekładać ręce nad siatką, pod warunkiem, że nie wpływa to na grę przeciwnika. Dotknięcie piłki po stronie przeciwnika nie jest, zatem dozwolone, dopóki przeciwnik nie wykona ataku.

14.4 BLOK I KOLEJNE ODBICIA ZESPOŁU

14.4.1 Dotknięcie piłki przez blokujących nie jest liczone jako odbicie piłki przez zespół. Po dotknięciu piłki przez blokujących zespół ma, zatem prawo do trzech odbić w celu przebicia piłki na stronę przeciwną.

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

14.5 BLOKOWANIE ZAGRYWKI

Blokowanie zagrywki przeciwnika jest zabronione.

14.6 BŁĘDY BLOKU

14.6.1 Zawodnik blokujący dotyka piłkę po stronie PRZECIWNIKA przed lub w czasie wykonywania ataku przez przeciwnika.

14.6.2 Zawodnik strefy nr 1 /zagrywka/ wykonuje spełniony blok lub uczestniczy w spełnionym bloku.

14.6.3 Blokowanie zagrywki przeciwnika.

14.6.4 Piłka po bloku staje się „autowa”.

14.6.5 Blokowanie piłki po stronie przeciwnika za antenkami.

ROZDZIAŁ PIĄTY: PRZERWY I OPÓŹNIENIA GRY

15 PRZERWY W GRZE

Przerwa w grze jest to czas między wymianą zakończoną a gwizdkiem sędziego pierwszego na następną zagrywkę. Regulaminowymi przerwami w grze są PRZERWY NA ODPOCZYNEK i ZMIANY ZAWODNIKÓW.

15.1 LICZBA REGULAMINOWYCH PRZERW W GRZE

15.1.1 Każdy zespół ma prawo w każdym secie do jednej przerwy na odpoczynek i nieograniczonej liczby zmian zawodników, którzy muszą być zmieniani parami.

15.2 SEKWENCJE PRZERW

15.2.1 Prośba każdego zespołu o przerwę na odpoczynek oraz jedna prośba o zmianę zawodników mogą następować kolejno po sobie bez konieczności wznawiania gry.

15.2.2 Podczas tej samej przerwy w grze zespół nie może zgłaszać więcej niż jednej prośby o zmianę zawodników. Jednak dwóch lub więcej zawodników może być zmienionych podczas jednej prośby o zmianę zawodników.

15.2.3 Między dwoma oddzielnymi prośbami o zmianę zawodników tego samego zespołu musi zostać rozegrana wymiana zakończona. Wyjątek: wymuszona zmiana w wyniku kontuzji lub wykluczenia/dyskwalifikacji

15.3 PROŚBA O REGULAMINOWE PRZERWY W GRZE

15.3.1 Prośby o udzielenie regulaminowych przerw w grze mogą być zgłaszane przez trenera lub, w przypadku

nieobecności trenera, przez grającego kapitana i tylko przez nich.

15.3.2 Zmiana zawodników przed rozpoczęciem seta jest możliwa i powinna być zapisana w protokole zawodów jako zmiana regulaminowa w tym secie.

15.4 PRZERWY NA ODPOCZYNEK

15.4.1 Prośba o przerwę na odpoczynek musi być zgłoszona przez pokazanie odpowiedniego sygnału ręcznego, gdy piłka jest poza grą oraz przed gwizdkiem na zagrywkę. Przerwy na odpoczynek trwają po 30 sekund.

15.4.2 W czasie wszystkich przerw dla odpoczynku zawodnicy muszą zejść z boiska w wolną strefę w pobliże swojej ławki.

15.5 ZMIANA ZAWODNIKÓW

15.5.1 Zmiana to procedura, w której zawodnicy zmieniani są parami. Po zapisaniu zmiany przez sekretarza wchodzi do gry, zajmując w ustawieniu miejsce innego zawodnika, który w tym samym czasie musi opuścić boisko.

15.9 PROCEDURA ZMIANY

15.9.1 Zmiana musi być wykonana w strefie zmian.

15.9.2 Zmiana powinna trwać tylko tyle czasu, ile trzeba do zapisania jej w protokole zawodów.

15.9.3a Faktyczną prośbą o zmianę jest wejście podczas przerwy w grze gotowego do gry zmieniającego zawodnika (ów) w strefę zmian.

15.9.3b Jeśli zawodnik nie jest gotowy, nie zezwala się na dokonanie zmiany, a zespołowi jest udzielana sankcja za opóźnianie gry.

15.9.3c Prośba o zmianę zawodników jest przyznana i potwierdzona przez sekretarza zawodów lub sędziego drugiego używających odpowiednio sygnalizatora dźwiękowego lub gwizdka.

15.9.4 Jeżeli zespół zamierza równocześnie dokonać zmiany więcej niż jednego zawodnika, wszyscy zmieniający zawodnicy muszą znaleźć się w strefie zmian jednocześnie, by można było uznać to jak jedną (tą samą) prośbę o zmianę. W tym przypadku zmiany są dokonywane parami zawodników kolejno po sobie.

15.10 PROŚBY NIEUZASADNIONE

15.10.1 Nieuzasadnione są prośby o udzielenie regulaminowej przerwy w grze podczas trwania wymiany albo w momencie gwizdka na zagrywkę lub po nim, zgłaszane przez nieuprawnionego do tego członka zespołu, na dokonanie drugiej zmiany przed wznowieniem gry po poprzedniej zmianie w tym samym zespole (tzn. przed końcem następnej wymiany zakończonej), za wyjątkiem przypadku kontuzji/choroby grającego zawodnika, po wyczerpaniu limitu przerw na odpoczynek.

15.10.2 Pierwsza prośba nieuzasadniona zespołu w meczu, która nie ma wpływu na grę oraz nie powoduje opóźnienia gry, jest odrzucana, ale musi być odnotowana w protokole bez innych konsekwencji.

15.10.3 Każda kolejna prośba nieuzasadniona tego samego zespołu w meczu jest opóźnianiem gry.

16 OPÓŹNIANIE GRY

16.1 RODZAJE OPÓŹNIEŃ GRY

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

16.1.1 opóźnianie przeprowadzenia regulaminowych przerw w grze,

16.1.2 przedłużanie innych przerw w grze po wezwaniu przez sędziego do wznowienia gry,

16.1.3 prośba o zmianę nieregulaminową,

16.1.4 powtarzające się prośby nieuzasadnione,

16.1.5 opóźnianie gry przez członka zespołu.

16.2 SANKCJE ZA OPÓŹNIANIE GRY

16.2.1 UPOMNIENIE ZA OPÓŹNIANIE i KARA ZA OPÓŹNIANIE są sankcjami zespołowymi i pozostają w mocy przez cały mecz. Wszystkie sankcje za opóźnianie gry są zapisywane w protokole zawodów.

16.2.2 Za pierwsze opóźnienie gry w meczu przez dowolnego członka zespołu udzielane jest UPOMNIENIE ZA OPÓŹNIANIE.

16.2.3 Drugie i każde następne opóźnienie gry dowolnego rodzaju, spowodowane w tym samym meczu przez któregokolwiek z członków tego samego zespołu, stanowi błąd i jest sankcjonowane KARĄ ZA OPÓŹNIANIE: przyznaniem punktu i zagrywki zespołowi przeciwnemu.

16.2.4 Sankcje za opóźnianie gry przed lub między setami nakładane są w następnym secie.

17 WYJĄTKOWE PRZERWY W GRZE

17.1 KONTUZJA

17.1.1 Jeśli w trakcie wymiany zdarzy się poważny wypadek, sędzia musi natychmiast przerwać grę i zezwolić pomocy medycznej na wejście na boisko. Wymiana jest następnie powtarzana.

17.1.2 Jeśli kontuzjowany zawodnik nie może być zmieniony regulaminowo ani w trybie narzuconym, przyznaje się 3-minutową przerwę dla zawodnika kontuzjowanego, bez możliwości powtórzenia jej dla tego samego zawodnika w tym samym meczu. Jeżeli zawodnik nie jest w stanie powrócić do gry, jego zespół zostaje zdekompletowany.

17.2 ZEWNĘTRZNE ZDARZENIE WPŁYWAJĄCE NA GRĘ

Jeśli w trakcie meczu nastąpi zewnętrzne zdarzenie wpływające na grę, należy ją przerwać, a wymianę powtórzyć.

17.3 PRZEDŁUŻAJĄCE SIĘ PRZERWY W GRZE

17.3.1 Jeśli nieprzewidziane okoliczności powodują przerwanie meczu, sędzia pierwszy, organizatorzy oraz komitet kontrolny (o ile taki został wyznaczony) decydują o podjęciu odpowiednich środków w celu przywrócenia normalnych warunków.

17.3.2 W przypadku, gdy jedna lub kilka przerw nie trwały łącznie dłużej niż 4 godziny jeśli mecz jest wznowiony na tym samym boisku, przerwany set jest kontynuowany normalnie, z zachowaniem wyniku, tych samych zawodników (z wyjątkiem wykluczonych lub zdyskwalifikowanych) i ich ustawienia. Wyniki rozegranych już setów zostają zachowane, jeśli gra jest wznowiona na innym boisku, set zostaje anulowany i rozegrany od nowa z tymi samymi członkami zespołów i w tych samych ustawieniach początkowych (z wyjątkiem wykluczonych lub zdyskwalifikowanych) i z utrzymaniem wszystkich odnotowanych sankcji. Wyniki rozegranych już setów zostają zachowane.

17.3.3 W przypadku, gdy jedna lub kilka przerw trwało łącznie dłużej niż 4 godziny, mecz musi być powtórzony.

18 PRZERWY I ZMIANA STRON BOISKA

18.1 PRZERWY

Przerwa to czas między setami. Wszystkie przerwy trwają po 5 minut, chyba że regulamin rozgrywek ustala inaczej. W czasie przerw następuje zmiana stron boiska i wpisanie ustawienia początkowego zespołów do protokołu zawodów.

18.2 ZMIANA STRON BOISKA

18.2.1 Po zakończeniu każdego seta, z wyjątkiem seta decydującego, zespoły zmieniają strony boiska.

18.2.2 W każdym secie kiedy jeden z zespołów zdobędzie 8, 16, 24, 32, 40, 48 itd. punkt, drużyny niezwłocznie zmieniają strony boiska, a ustawienie zawodników pozostaje bez zmian. Jeżeli zmiana stron boiska nie zostanie dokonana po zdobyciu 8, 16, 24, 32, 40, 48 itd. punktu przez prowadzący zespół, musi nastąpić w chwili zauważenia tego błędu. Wynik w momencie takiej zmiany jest zachowany.

ROZDZIAŁ SZÓSTY: ZACHOWANIE UCZESTNIKÓW ZAWODÓW

19 WYMAGANIA DOTYCZĄCE ZACHOWANIA

19.1 ZACHOWANIE SPORTOWE

19.1.1 Uczestnicy muszą znać "Przepisy gry 4x4 PLS w piłkę siatkową na piasku" i ściśle je przestrzegać.

19.1.2 Uczestnicy muszą przyjmować decyzje sędziów w duchu sportowym, bez dyskusji. W przypadku wątpliwości jedynie grający kapitan może prosić o wyjaśnienie.

19.1.3 Uczestnicy powinni unikać czynności i postaw mających na celu wpływanie na decyzje sędziów lub ukrywanie błędów swojego zespołu.

19.2 FAIR PLAY

Uczestnicy muszą zachowywać się uprzejmie i z szacunkiem, zgodnie z zasadami FAIR PLAY, nie tylko w stosunku do sędziów, ale również do działaczy, przeciwników, członków swojego zespołu i widzów. Dozwolone jest porozumiewanie się członków zespołu ze sobą w czasie meczu.

20 NIEWŁAŚCIWE ZACHOWANIE I SANKCJE

20.1 NIEWŁAŚCIWE ZACHOWANIE NIEPODLEGAJĄCE SANKCJOM

Niewłaściwe zachowanie członka zespołu, nieosiągające najniższej kategorii w klasyfikacji, nie podlega sankcjom. Obowiązkiem sędziego pierwszego jest zapobieganie osiąganiu przez zespół poziomu zachowania podlegającego sankcjom.

etap pierwszy: ustne upomnienie za pośrednictwem grającego kapitana.

etap drugi: żółta kartka dla członka(-ów) zespołu. Takie upomnienie nie jest sankcją a tylko informacją o udzielonym upomnieniu dla członka zespołu (a pośrednio dla całego zespołu). Upomnienie takie jest zapisywane w protokole zawodów, ale nie powoduje żadnych innych konsekwencji.

20.2 NIEWŁAŚCIWE ZACHOWANIE PODLEGAJĄCE SANKCJOM

Niewłaściwe zachowanie członka zespołu wobec sędziów, działaczy, przeciwników, członków swojego zespołu lub publiczności, klasyfikowane jest w trzech kategoriach w zależności od wagi przewinienia.

20.2.1 Zachowanie grubiańskie: gesty lub słowa pogardliwe, sprzeczne z dobrymi manierami lub zasadami moralnymi.

20.2.2 Zachowanie obraźliwe: zniesławiające lub obraźliwe gesty lub słowa.

20.2.3 Agresja: atak fizyczny, agresja lub grożenie.

20.3 SKALA SANKCJI

Zgodnie z oceną sędziego pierwszego i w zależności od stopnia przewinienia, stosuje się i zapisuje w protokole zawodów następujące sankcje: KARA, WYKLUCZENIE lub DYSKWALIFIKACJA.

20.3.1 Kara. Pierwsze grubiańskie zachowanie w meczu przez dowolnego członka zespołu karane jest przyznaniem

punktu i zagrywki przeciwnikowi.

20.3.2 Wykluczenie. Członek zespołu, któremu udzielono sankcji wykluczenia, do końca seta musi siedzieć w polu kar bez prawa do udziału w grze, bez innych konsekwencji. Jeśli wykluczony zawodnik jest na boisku musi zostać natychmiast zamieniony regulaminowo. Wykluczony trener traci prawo do kierowania grą zespołu do końca seta i musi w tym czasie siedzieć w polu kar. Pierwsze obraźliwe zachowanie członka zespołu jest sankcjonowane wykluczeniem, bez innych konsekwencji. Drugie grubiańskie zachowanie w tym samym meczu tego samego członka zespołu sankcjonowane jest wykluczeniem, bez innych konsekwencji.

20.3.3 Dyskwalifikacja. Członek zespołu, któremu udzielono sankcji dyskwalifikacji, musi opuścić obszar kontrolowany przez komisję sędziowską do końca meczu, bez innych konsekwencji. Jeśli zdyskwalifikowany zawodnik jest na boisku musi zostać natychmiast zamieniony regulaminowo. Pierwsze zachowanie agresywne, a także groźba agresji jest sankcjonowane dyskwalifikacją, bez innych konsekwencji. Drugie zachowanie obraźliwe tego samego członka zespołu w tym samym meczu jest sankcjonowane dyskwalifikacją, bez innych konsekwencji. Trzecie grubiańskie zachowanie tego samego członka zespołu w tym samym meczu jest sankcjonowane dyskwalifikacją, bez innych konsekwencji.

20.4 STOSOWANIE SANKCJI ZA NIEWŁAŚCIWE ZACHOWANIE

20.4.1 Wszystkie sankcje za niewłaściwe zachowanie są sankcjami indywidualnymi, pozostają w mocy przez cały mecz i są zapisywane w protokole zawodów.

20.4.2 Za powtórne niewłaściwe zachowanie tego samego członka zespołu w tym samym meczu, sankcje nakładane są progresywnie (za każde kolejne niewłaściwe zachowanie tego samego członka zespołu stosowana jest wyższa sankcja).

20.4.2 Wykluczenie lub dyskwalifikacja za zachowanie obraźliwe lub agresywne nie wymagają udzielania wcześniej niższych sankcji.

20.5 NIEWŁAŚCIWE ZACHOWANIE PRZED I MIĘDZY SETAMI

Każde niewłaściwe zachowanie, mające miejsce przed lub między setami, podlega sankcjonowaniu zgodnie z Przepisem 20.3, a sankcje są nakładane w następnym secie.

20.6 KARTKI DO SYGNALIZOWANIA SANKCJI

etap pierwszy: upomnienie słowne, kara, wykluczenie, dyskwalifikacja:

etap drugi: żółta kartka czerwona kartka trzymane razem, żółta i czerwona kartka trzymane osobno

ROZDZIAŁ SIÓDMY: SĘDZIOWIE ICH OBOWIĄZKI I OFICJALNA SYGNALIZACJA RĘCZNA

21 KOMISJA SĘDZIOWSKA I PROCEDURY

21.1 SKŁAD. Komisja sędziowska na mecz składa się z sędziego pierwszego, sędziego drugiego, protokolanta, dwóch sędziów liniowych.

21.2 SPOSÓB SĘDZIOWANIA (PROCEDURY)

Jedynie sędzia pierwszy i sędzia drugi mogą używać gwizdka podczas meczu. Sędzia pierwszy gwizdkiem daje sygnał na wykonanie zagrywki rozpoczynającej wymianę. Sędzia pierwszy i sędzia drugi sygnalizują gwizdkiem zakończenie wymiany, pod warunkiem że są pewni, iż błąd został popełniony i znają jego rodzaj. Sędziowie mogą używać gwizdka w czasie, gdy piłka jest poza grą, dla wskazania, że zgadzają się lub nie z prośbą zespołu.

Natychmiast po gwizdku sędziego sygnalizującym zakończenie wymiany, sędziowie muszą wskazać używając oficjalnej sygnalizacji. Jeśli błąd jest odgwizdany przez sędziego pierwszego, wskazuje on kolejno zespół, który będzie zagrywał, rodzaj błędu, zawodnika (-ów), który popełnił błąd (jeśli to konieczne). Jeśli błąd jest odgwizdany przez sędziego drugiego, wskazuje on rodzaj błędu, zawodnika, który popełnił błąd (jeśli to konieczne), zespół, który będzie zagrywał, podążając za sygnalizacją sędziego pierwszego. W tym przypadku sędzia pierwszy nie sygnalizuje rodzaju błędu ani zawodnika popełniającego błąd, a jedynie zespół, który będzie zagrywał. W przypadku błędu ataku zawodnika linii obrony. W przypadku błędu obustronnego obaj sędziowie wskazują kolejno: rodzaj błędu, zawodników, którzy popełnili błąd (jeśli to konieczne). Sędzia pierwszy wskazuje następnie zespół, który będzie zagrywał.

22 SĘDZIA PIERWSZY

22.1 MIEJSCE SĘDZIEGO

Sędzia pierwszy wykonuje swoje obowiązki stojąc na stanowisku usytuowanym na jednym końcu siatki, po przeciwnej stronie do sekretarza. Jego wzrok musi znajdować się około 50 cm ponad górną krawędzią siatki. 22.2

22.2 UPRAWNIENIA

Sędzia pierwszy prowadzi mecz od początku do końca. Podlegają mu wszyscy członkowie komisji sędziowskiej i członkowie zespołów. W trakcie meczu decyzje sędziego pierwszego są ostateczne. Jest upoważniony do zmiany decyzji innych członków komisji sędziowskiej, jeśli uzna, że są błędne. Sędzia pierwszy może zmienić członka komisji sędziowskiej, który nie wykonuje właściwie swoich obowiązków. Sędzia pierwszy kontroluje również pracę osób podających piłki. Sędzia pierwszy ma prawo decydować o wszystkich sprawach dotyczących meczu, w tym również w sprawach nieobjętych Przepisami Gry, nie może zezwolić na żadne dyskusje związane z podjętymi przez siebie decyzjami. Jednak na prośbę grającego kapitana, sędzia pierwszy udziela wyjaśnień odnośnie zastosowania lub interpretacji Przepisów gry w piłkę siatkową, na podstawie, których podjął swoją decyzję. Jeżeli grający kapitan nie zgadza się z wyjaśnieniami sędziego pierwszego i zamierza złożyć protest, musi natychmiast zgłosić prawo do jego zapisania w protokole zawodów po zakończeniu meczu. Sędzia pierwszy musi zaakceptować prawo grającego kapitana do tak zgłoszonego protestu. Sędzia pierwszy decyduje przed i podczas meczu, czy wyposażenie pola gry i warunki spełniają wymagania niezbędne do gry

22.3 OBOWIĄZKI

Przed meczem sędzia pierwszy sprawdza stan pola gry, liczbę piłek i pozostały sprzęt, dokonuje losowania w obecności kapitanów zespołów, nadzoruje rozgrzewkę zespołów. W trakcie meczu sędzia pierwszy jest uprawniony do upominania zespołów, udzielania sankcji za niewłaściwe zachowanie i opóźnianie gry, decydowania o błędach zawodnika zagrywającego i błędach ustawienia zespołu zagrywającego, w tym dotyczących zasłony, błędach odbicia piłki, błędach nad siatką oraz błędach kontaktu zawodnika z siatką, głównie po stronie ataku, błędach ataku zawodnika linii obrony, piłce przekraczającej całkowicie pionową płaszczyznę siatki w przestrzeni pod siatką, spełnionym bloku zawodników linii obrony, piłkę przekraczającą płaszczyznę siatki całkowicie lub częściowo poza przestrzenią przejścia w kierunku boiska przeciwnika lub mającą kontakt z antenką po swojej stronie boiska, piłkę z zagrywki lub po trzecim odbiciu przechodzącą nad lub poza antenką po swojej stronie boiska. Po zakończeniu meczu sędzia pierwszy sprawdza i podpisuje protokół zawodów.

23 SĘDZIA DRUGI

23.1 MIEJSCE SĘDZIEGO

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

23.2 UPRAWNIENIA

Sędzia drugi pomaga sędziemu pierwszemu, ale ma również własny zakres obowiązków. Sędzia drugi może zastąpić sędziego pierwszego, jeżeli ten stanie się niezdolny do wykonywania swoich obowiązków. Sędzia drugi może także, bez użycia gwizdka, sygnalizować nieleżące w jego kompetencji błędy, ale nie może nalegać na sędziego pierwszego, aby je uznał. Sędzia drugi kontroluje pracę sekretarza (sekretarzy). Sędzia drugi nadzoruje członków zespołu siedzących na ławce i informuje sędziego pierwszego o ich niewłaściwym zachowaniu. Sędzia drugi kontroluje zawodników w polach rozgrzewki. Sędzia drugi udziela regulaminowych przerw w grze, kontroluje czas ich trwania i odrzuca prośby nieuzasadnione. Sędzia drugi kontroluje liczbę przerw na odpoczynek. Sygnalizuje sędziemu pierwszemu i trenerowi, którego to dotyczy, drugą przerwę dla odpoczynku. W przypadku kontuzji zawodnika sędzia drugi wyraża zgodę na zmianę narzuconą zawodnika lub przyznaje 3-minutową przerwę dla zawodnika kontuzjowanego. Sędzia drugi sprawdza stan podłoża, zwłaszcza w strefie ataku. Sprawdza również w czasie meczu, czy piłki spełniają wymogi regulaminowe. Sędzia drugi nadzoruje członków zespołu znajdujących się w polach kar i informuje sędziego pierwszego o ich niewłaściwym zachowaniu.

23.3 OBOWIĄZKI

Na początku każdego seta, po zmianie stron boiska w secie decydującym oraz każdorazowo, jeśli jest to konieczne, sprawdza, czy faktyczne ustawienie zawodników na boisku jest zgodne z podanym na kartce z ustawieniem początkowym zespołu. Podczas meczu sędzia drugi gwiżdżąc i sygnalizując decyduje kontakcie z boiskiem po stronie przeciwnika i wkroczeniu pod siatką w przestrzeń przeciwnika, błędnym kontakcie zawodnika z siatką głównie po stronie bloku, lub z antenką po stronie sędziego drugiego, spełnionym bloku zawodników strefy zagrywki i ataku zawodników strefy zagrywki, zetknięciu się piłki z ciałem obcym, zetknięciu się piłki z podłożem w przypadku, gdy sędzia pierwszy nie jest w stanie tego zauważyć, piłce przekraczającej pionową płaszczyznę siatki w kierunku boiska przeciwnika całkowicie lub częściowo poza przestrzenią przejścia lub mającej kontakt z antenką po stronie sędziego drugiego, piłce z zagrywki lub po trzecim odbiciu przechodzącą nad lub poza antenką po swojej stronie boiska. Po zakończeniu meczu sprawdza i podpisuje protokół zawodów

24 PROTOKOLANT

24.1 MIEJSCE SĘDZIEGO

Protokolant wypełnia swoje obowiązki siedząc przy stoliku po stronie boiska przeciwnej do sędziego pierwszego, twarzą do niego.

24.2 OBOWIĄZKI

Protokolant wypełnia protokół zawodów zgodnie z Przepisami Gry 4x4 na piasku, współpracując z sędzią drugim. Używa brzęczka lub innego sygnalizatora dźwiękowego w celu zgłoszenia nieprawidłowości lub przekazania sygnału sędziom zgodnie z zakresem swoich obowiązków. Przed meczem i setem protokolant wpisuje dane dotyczące meczu i zespołów, włącznie z nazwiskiem i numerem zgodnie z obowiązującymi procedurami, oraz uzyskuje podpisy kapitanów i trenerów, wpisuje ustawienie początkowe każdego z zespołów na podstawie kartek z ustawieniem zawodników (lub sprawdza dane przekazane elektronicznie). Jeśli nie otrzyma tych kartek w

odpowiednim czasie, musi natychmiast poinformować o tym sędziego drugiego. W czasie meczu protokolant zapisuje zdobyte punkty, sprawdza kolejność wykonywania zagrywek w każdym zespole i sygnalizuje sędziom każdy błąd natychmiast po wykonaniu zagrywki, jest upoważniony do przyjmowania i ogłaszania próśb o zmianę zawodników przez użycie brzęczka, zapisywania zmian zawodników i przerw na odpoczynek oraz, informowania o nich sędziego drugiego, sygnalizuje sędziom niezgodne z przepisami prośby o przerwę, informuje sędziów o zakończeniu setów oraz o zdobyciu 8, 16, 24, 32, 40 punktu, zapisuje upomnienia, sankcje i prośby nieuzasadnione, instruowany przez sędziego drugiego zapisuje inne wydarzenia, takie jak: zmiana narzucona przerwa dla zawodnika kontuzjowanego, przedłużające się przerwy w grze, zewnętrzne zdarzenia wpływające na grę, kontroluje czas przerw między setami. Po zakończeniu meczu protokolant zapisuje wynik końcowy meczu, w przypadku protestu, za uprzednią zgodą sędziego pierwszego, wpisuje lub zezwala kapitanowi zespołu na wpisanie do protokołu zawodów treści protestu, po podpisaniu się w protokole zawodów uzyskuje podpisy kapitanów zespołów a następnie sędziów.

25 ASYSTENT PROTOKOLANTA

25.1 MIEJSCE SĘDZIEGO

Asystent Protokolanta wypełnia swoje obowiązki siedząc przy stoliku obok protokolanta zawodów.

25.2 OBOWIĄZKI

Pomaga protokolantowi w obowiązkach administracyjnych. Jeżeli protokolant stanie się niezdolny do wykonywania swoich obowiązków, asystent zastępuje protokolanta. Przed meczem i przed każdym setem asystent, przygotowuje rezerwowy protokół zawodów. Podczas meczu, obsługuje ręczną lub elektroniczną tablicę wyników na stoliku, sprawdza zgodność wyników na pozostałych tablicach, jeśli jest potrzeba, aktualizuje rezerwowy protokół i przekazuje go protokolantowi. Po zakończeniu meczu asystent podpisuje protokół zawodów.

26 SĘDZIOWIE LINIOWI

26.1 MIEJSCE SĘDZIÓW

Jeżeli w obsadzie sędziowskiej jest tylko dwóch sędziów liniowych, stoją oni przy rogach boiska po prawej stronie każdego z sędziów (pierwszego i drugiego), po przekątnej w odległości 0,5 do 2 m od narożnika boiska. Każdy z nich obserwuje linię końcową i linię boczną po swojej stronie. W przypadku czterech sędziów liniowych stoją oni w wolnej strefie w odległości 1–3 m od każdego narożnika boiska, na umownym przedłużeniu linii, którą obserwują.

26.2 OBOWIĄZKI

Sędziowie wykonują swoje funkcje używając chorągiewek (40 x 40 cm) sygnalizując piłkę „w boisku” lub piłkę „autową”, gdy upada ona w pobliżu obserwowanych przez nich linii, dotknięcie piłki „autowej” przez zespół, po którego stronie upada piłka, dotknięcie antenki przez piłkę, przejście piłki z zagrywki lub po trzecim odbiciu na drugą stronę siatki poza przestrzenią przejścia itd., wyjście przez któregokolwiek z zawodników (z wyjątkiem zawodnika zagrywającego) poza swoje boisko w momencie wykonania zagrywki, błędy stopy zawodnika zagrywającego, każdy kontakt z antenką po swojej stronie boiska któregokolwiek z zawodników w czasie gry piłką lub gdy wpływa to na grę, przejście piłki przez pionową płaszczyznę siatki poza przestrzenią przejścia nad boisko przeciwnika lub dotknięcie antenki przez piłkę po swojej stronie boiska. Na prośbę sędziego pierwszego sędzia

liniowy musi powtórzyć swoją sygnalizację.

27 OFICJALNA SYGNALIZACJA

27.1 SYGNALIZACJA RĘCZNA SĘDZIÓW

Sędziowie muszą wskazać za pomocą oficjalnej ręcznej sygnalizacji powód ich gwizdka (rodzaj odgwizdanego błędu lub rodzaj przyznanej przerwy w grze). Sygnał musi być utrzymany przez moment i jeśli wykonywany jest jedną ręką, to ręka sygnalizująca musi odpowiadać stronie zespołu, który popełnił błąd lub zgłosił prośbę.

27.2 SYGNALIZACJA SĘDZIÓW LINIOWYCH

Sędziowie liniowi muszą wskazać za pomocą oficjalnej sygnalizacji chorągiewką rodzaj popełnianego błędu i utrzyma.

Polska Liga Siatkówki 2024