1. POLE GRY



1. Na dzień przed rozpoczęciem zawodów Delegaci Zawodów FIVB (w Polsce Sędzia Główny) w asyście SĘDZIÓW, muszą sprawdzić i potwierdzić czy wymiary jak też jakość i bezpieczeństwo linii boiska i pozostałego wyposażenia pola gry spełnia wymogi regulaminowe.

2. Każdorazowo przed rozpoczęciem w danym dniu nowej sesji SĘDZIOWIE muszą sprawdzić czy:

2.1 płaszczyzna siatki jest prostopadła do płaszczyzny boiska, wymiary linii boiska oraz wolnej strefy są prawidłowe.

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

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

Uwaga: *Linie pola gry muszą być odpowiednio zabezpieczone i nie mogą stwarzać zagrożenia dla zawodników. Nie wolno stosować wystających haków, metalowych elementów mocujących czy szpilek do mocowania linii.*

Uwaga: *Jeżeli temperatura i/lub złe warunki pogodowe mogą wpływać na bezpieczny przebieg zawodów, ostateczną decyzję odnośnie przeprowadzenia zawodów podejmuje odpowiedni Delegat/ci FIVB (w Polsce Komisarz lub Sędzia Główny).*

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

Uwaga: *Podczas gry SĘDZIA DRUGI musi zwracać uwagę na strefę wolną boiska, która musi być zawsze wolna od wszelkich przedmiotów, które mogą spowodować kontuzję członka zespołu (butelki, statyw kamery telewizyjnej, grabie obsługi boiska, itp.)*

4. Boisko jest utrzymywane w w należytym stanie przez obsługę techniczną boiska, która ma obowiązek wyrównywać powierzchnię boiska w czasie meczu, pomiędzy setami oraz pomiędzy meczami. Sześć osób z obsługi boiska jest ustawiona poza polem gry zgodnie z rysunkiem nr 6 w Przepisach Gry. Dwie osoby wyrównują boisko pod siatką, następne dwie osoby linie boiska, zaś pozostałe dwie strefę odbioru zagrywki oraz pole zagrywki.

Uwaga: *Głównym celem tej procedury jest:*

- *Zapewnienie równomiernej płaszczyzny wewnątrz boiska i w strefie zagrywki – piasek ma tendencję do przemieszczania się ze strefy obioru zagrywki tworząc zagłebienia w tej strefie jak też ze strefy przy siatce, powodując w tym miejscu nierówności;*
- *Zapewnienie jednakowych i bezpiecznych warunków gry obydwu zespołom;*
- *Przygotowanie piasku by zapewnić dobre decyzje sędziowskie – istniejąca płaska powierzchnia w pobliżu linii ograniczającej boisko zarówno wewnątrz jak i na zewnątrz linii boiska celem ułatwienia pracy SĘDZIÓW LINIOWYCH i SĘDZIÓW w ocenie piłki w boisku i autu.*

Uwaga: *SĘDZIA DRUGI powinien sprawdzać, czy jest to właściwie wykonywane przez obsługę boiska i wspólnie z SĘDZIAMI LINIOWYMI powinni ciągle w trakcie meczu monitorować stan linii i boiska zapewniając obydwu połowom boiska takie same warunki techniczne.*

Uwaga: *Te same pryncypia dotyczą zraszania boiska, które z kolei wymaga zgody odpowiedniego Delegata lub Delegatów FIVB (w Polsce Komisarza lub Sędziego Głównego).*

2. SIATKA I SŁUPKI

SĘDZIOWIE muszą sprawdzić czy:

1. Wysokość siatki jest zgodna z Przepisem 2.1.

Uwaga: *Przed każdym meczem, po wcześniejszym wyrównaniu powierzchni boiska przed rozpoczęciem losowania SĘDZIA DRUGI jest odpowiedzialny za sprawdzenie wysokości siatki. Sędzia pierwszy towarzyszy sędziemu drugiemu nadzorując weryfikację wysokości siatki.*

2. Wystające twarde lub ostre krawędzie siatki, słupków oraz stanowiska SĘDZIEGO PIERWSZEGO 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 (w Polsce Komisarza lub Sędziego Głównego i obsługę techniczną boiska) lub osobę odpowiedzialną za przygotowanie i stan boiska (ang. Court Manager), w celu rozwiązania problemu.*

3. Długość siatki wynosi 8.5 m, natomiast odległość pomiędzy miejscem przytwierdzenia słupków do podłoża a liniami bocznymi boiska wynosi 0.7 - 1.0 m.

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

Uwaga: *Podczas meczu (a zwłaszcza przed rozpoczęciem każdego seta) SĘDZIA / SĘDZIOWIE LINIOWI muszą sprawdzać czy taśma boczna po ich stronie boiska jest dokładnie prostopadła do powierzchni boiska i czy umieszczona jest nad linią boczną boiska, oraz czy antenka jest przymocowana do zewnętrznej krawędzi taśmy bocznej. Jeżeli nie jest spełniony jeden z powyższych punktów należy go niezwłocznie skorygować.*

4. Wyposażenie musi być zgodne z Przepisami od 2.1 do 2.6. Podczas zawodów międzynarodowych używane jest tylko i wyłącznie wyposażenie zatwierdzone przez FIVB.

Uwaga: *Wyposażenie dodatkowe: ławki dla zawodników, stolik SEKRETARZA, podest SĘDZIEGO PIERWSZEGO, przyrząd do mierzenia siatki, ciśnieniomierz do pomiaru ciśnienia wewnątrz piłek meczowych, pompka, zestaw tabliczek z numerami 1 i 2, tablica ręczna, zestaw 4 chorągiewek dla SĘDZIÓW LINIOWYCH, co najmniej 2 sztuki grabi do wyrównywania boiska, co najmniej 8 ręczniczków dla SĘDZIÓW LINIOWYCH i podawaczy, lodówka, apteczka, taśma miernicza co najmniej 20m, tablica wyników, system zraszania boiska są niezbędne w rozgrywkach międzynarodowych FIVB.*

Uwaga: *Organizator musi również zapewnić wyposażenie rezerwowe takie jak parasole czy lodówkę z wodą umieszczoną w strefie dla zawodników. Podczas meczu obowiązkiem SĘDZIEGO DRUGIEGO jest pilnowanie, aby zawodnikom nie brakowało wody do picia.*

3. PIŁKI

1. Piłka MIKASA VLS 300 (o obwodzie 67±1cm), jest to jedyna i oficjalna piłka, która może być używana podczas oficjalnych międzynarodowych zawodów FIVB.

Uwaga: *Podczas światowych i oficjalnych zawodów FIVB, homologowane przez FIVB piłki dostarczane są przez firmę Mikasa. Piłki są zatwierdzone przez Delegata Technicznego FIVB i sprawdzane przed każdym meczem przez SĘDZIÓW.*

2. SĘDZIA DRUGI przed meczem ma obowiązek zebrać cztery piłki meczowe i sprawdzić czy wszystkie charakteryzują się tymi samymi parametrami (kolor, obwód, waga i ciśnienie). W asyście SĘDZIEGO PIERWSZEGO wybiera trzy piłki meczowe i jedną rezerwową. SĘDZIA DRUGI jest odpowiedzialny za

piłki w trakcie trwania całego meczu, a po zakończeniu powinien przekazać je osobie odpowiedzialnej za boisko (and. Court Manger).

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

3. Rezerwowy zestaw czterech piłek meczowych powien znajdować się na boisku na wypadek deszczu. Jeżeli w wyniku opadów deszczu piłki staną się nadmiernie ciężkie SĘDZIA DRUGI jest odpowiedzialny za wymianę 4 piłek meczowych podczas przerwy między setami.;

4. Zgodnie z Przepisem 3.3, podczas zawodów międzynarodowych FIVB mecze są rozgrywane z użyciem trzech piłek. Sześciu podawaczy piłek rozmieszczonych jest w wolnej strefie boiska zgodnie z Diagramem 6 w Przepisach Gry. Przed rozpoczęciem pierwszego seta SĘDZIA DRUGI ma obowiązek przekazać 3 piłki meczowe w kolejności: do podawaczy na pozycjach 2 i 5, a następnie do zawodnika zagrywającego. Przed rozpoczęciem 3 seta, SĘDZIA DRUGI podaje piłkę do zawodnika zagrywającego. W trakcie trwania meczu, kiedy piłka jest poza grą:

4.1 Jeśli piłka wypadnie poza pole gry powinna być odzyskana przez najbliżej stojącego podawacza piłek i niezwłącznie podana do podawacza, który oddał swoją piłkę zawodnikowi zagrywającemu.

4.2 Jeżeli piłka znajduje się na boisku najbliżej stojący podawacz piłek najlepiej z pozycji 3 lub 6 powinien jak najszybciej zabrać piłkę i potoczyć ją do podawacza, który przed chwilą podał piłkę zawodnikowi zagrywającemu.

4.3 W momencie gdy piłka jest poza grą, podawacze na pozycjach 2 i 5 muszą jak najszybciej podać piłkę zawodnikowi zagrywającemu, aby zagrywka mogła być wykonana bez opóźnienia.

Piłka pomiędzy podawaczami podawana jest przez toczenie jej po piasku (a nie rzucanie), w momencie gdy piłka jest poza grą, wskazane jest aby toczenie piłek miało miejsce po stronie przeciwnej do stolika sekretarza.

4. ZESPOŁY

1. SĘDZIOWIE muszą sprawdzić, czy dwóch zawodników w każdym zespole, wpisanych do protokołu meczowego 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 meczowym.*

2. SĘDZIOWIE muszą zweryfikować czy w obu zespołach jest po dwóch zawodników. W przypadku gdy zawodnik bądź cały zespół nie znajduje się na boisku, SĘDZIA DRUGI musi niezwłocznie poinformować odpowiedniego delegata z ramienia FIVB (w Polsce sędziego głównego), aby spróbować znaleźć brakującego zawodnika/zespół.

3. Podczas światowych i oficjalnych zawodów FIVB trener bądź inna osoba kierująca grą zespołu z zewnątrz nie może przebywać w polu gry podczas meczu. Jednakże zezwala się trenerom na przebywanie w polu gry podczas rozgrzewki ich drużyny do momentu rozpoczęcia oficjalnego ceremoniału przedmeczowego (ang. Match Protocol).

Uwaga: *W czasie meczu niedozwolone jest przebywanie trenerów w obrębie pola gry. Jeżeli któraś z drużyn informuje, że przeciwnicy korzystają z zewnętrznej pomocy, lub SĘDZIOWIE wyraźnie widzą kogoś, kto pomaga zespołowi podczas meczu (coaching), muszą natychmiast poinformować o tym odpowiedniego Delegata/ów. Sędziowie mogą zostać poproszeni przez Delegata Technicznego o formalne opisanie okoliczności, w jakich miał miejsce coaching.*

4. 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 4.4).*

5. 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 SĘDZIA PIERWSZY powinen zwrócić uwagę czy nie ma na nich haseł rasistowskich, obrażających uczucia religijne lub wyrażających poglądy polityczne zgodnie z obowiązującymi przepisami MKOl (ang. International Olimpic Committee - IOC).*

6. SĘDZIA PIERWSZY musi zweryfikować czy 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 4.4 (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: zamianę strojów i/lub poprawienie zapisu w protokole i/lub zmianę zawodnika zagrywającego. Zespół nie jest karany.*

7. SĘDZIA PIERWSZY może zezwolić jednemu lub kilku zawodnikom na grę w skarpetkach/obuwiu.

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.*

8. 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^{O} 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.*

9. 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 szkłach kontaktowych.*

10. Przepis 4.5.3 mówi, że „Zawodnicy mogą nosić ochraniacze (ściągacze, stabilizatory). Podczas seniorskich światowych i oficjalnych zawodów FIVB ochraniacze muszą być w tym samym kolorze, co część stroju sportowego."

Uwaga: *W związku z tym, że koszulki/topy dostarczane są przez organizatora turnieju wyklucza to jakąkolwiek możliwość przygotowania zgodnego z przepisami koloru ściągaczy na przedramiona, dlatego ich kolor powinien być taki sam jak kolor spodenek/majtek (u kobiet). Bielizna musi mieć taki sam kolor jak spodenki.*

11. Zawodnicy muszą mieć na sobie oficjalne stroje od momentu wejścia na pole gry do momentu jego opuszczenia.

5. KAPITAN ZESPOŁU

1. Jedynie kapitan zespołu ma prawo do rozmowy z SĘDZIAMI w czasie gdy piłka jest poza grą, z zastrzeżeniem, że odbywa się to zgodnie z przepisem 5.1.2. Zawodnik NIE MA prawa kwestionować decyzji sędziowskich, włącznie (ale nie jedynie) z oceną odbicia piłki sposobem górnym podczas wystawy. Rozmowa może dotyczyć wyłącznie aplikacji lub interpretacji przepisów.

Uwaga: *SĘDZIOWIE muszą być przez cały czas świadomi, którzy z zawodników pełnią rolę kapitana zespołu.*

Uwaga: *Wyjaśnienia SĘDZIÓW, jeśli są wymagane, powinny być jasne i zwięzłe, z użyciem poprawnej Technicznej Terminologii w języku Angielskim (w Polsce obowiązkuje język polski, chyba, że mecz rozgrywany jest przez obcokrajowców), która może w niektórych przypadkach być podparta sygnalizacją ręczną. Nie można dopuścić do dalszych dyskusji, a zawodnicy powinni być ponagleni do niezwłocznego wznowienia gry.*

2. Kapitan zespołu ma prawo do zgłoszenia Oficjalnego Protestu dotyczącego decyzji lub interpretacji przepisów, przed, w trakcie i po zakończeniu meczu. Niewłaściwym jest dla SĘDZIEGO PIERWSZEGO przyjęcie protestu, który dotyczy gry piłką, czy nałożonej sankcji chyba, że istnieje możliwość błędnego zinterpretowania Przepisów Gry. Jedynie wymienione poniżej kryteria muszą być brane pod uwagę podczas rozważania czy protest jest zasadny czy nie:

2.1. Sędzia błędnie interpretuje lub błędnie stosuje Przepisy Gry i wytyczne, lub nie przyjmuje konsekwencji swoich decyzji.

2.2. Wystąpił błąd sekretarza (błąd rotacji lub błędny wynik).

2.3. Techniczne warunki meczowe (pogoda, światło itp.)

Uwaga: *SĘDZIOWIE uczestniczący w zawodach międzynarodowych FIVB muszą znać wszystkie aspekty procedury protestu (FIVB Protest Protocol), a zwłaszcza aplikacji dwóch poziomów protestu podczas meczu (Poziom 1 – rozstrzygnięty podczas zgłoszenia protestu; Poziom 2 – rozstrzygnięty po zakończeniu meczu).*

3. Kapitan zespołu musi podpisać protokół oraz reprezentować swój zespół w losowaniu.

6. FORMAT GRY

1. SĘDZIOWIE oceniają błędy i określają ich konsekwencje zgodnie z 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. Jeśli równocześnie popełnione są dwa lub więcej błędów przez przeciwne zespoły, odgwizdywany jest błąd obustronny i wymiana jest powtarzana.

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..

5. 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.

6. Zespół, który odmówi gry, przegrywa mecz walkowerem. Mecz kończy się wynikiem 0-2 w setach oraz 0-21, 0-21 w punktach. (Przepisy 6.4.1 i 6.4.2)

7. 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).

8. Zespół zdekompletowany zachowuje zdobyte punkty i sety, zaś zespołowi przeciwnemu dopisywane są punkty i sety konieczne do wygrania seta i meczu (Przepis 6.4.3).

Uwaga: *Podczas światowych i oficjalnych zawodów FIVB, jeżeli zastosowana jest forma rozgrywek grupowych, przepis 6.4 może ulec zmianie zgodnie z zapisami w Specyficznym Regulaminie Rozgrywek (ang. Specific Competition Regulation) wydanym przez FIVB, ustanawiający warunki traktowania drużyn w przypadku walkowera i zespołu zdekompletowanego.*

7. STRUKTURA GRY

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. SĘDZIA DRUGI może przeprowadzić losowanie między setem 2 i 3, jeżeli jest to konieczne. Następnie musi przekazać wszystkie istotne informacje SEKRETARZOWI (Przepis 23.2.9) i SĘDZIEMU PIERWSZEMU.

3. 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 jego części i kluczowymi elementami Ceremoniału.*

4. 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 gwiżdże 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 Walkowera FIVB.*

5. Zespół składa się wyłącznie z dwóch zawodników. Dlatego też nie ma zmian zawodników ani możliwości wymiany zawodnika w zespole (Przepisy 7.3.1, 15.2.2).

6. 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.*

7. 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.*

8. 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 któregokolwiek 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 znajdować się całkowicie poza liniami boiska, a piłka może być uznana jako piłka „w boisku”, jeżeli dotknie linii, która była lekko podniesiona przez górkę usypaną z piasku (Przepis 8.3).

Uwaga: *SĘDZIOWIE muszą wiedzieć, że linia może się poruszyć, jeżeli w pobliżu linii upadnie piłka. Nie powinno mieć to wpływu na podejmowaną decyzęj, która powinna bazować jedynie na tym czy wystąpił rzeczywisty kontakt piłki z linią boiska.*

Uwaga: *Kapitan zespołu nie ma prawa nalegać, aby SĘDZIA sprawdził miejsce upadku piłki, jedynie w przypadku poważnych wątpliwości w podjęciu decyzji czy piłka jest w boisku czy jest autowa SĘDZIA PIERWSZY powinien zainicjować rozpoczęcie Procedury Sprawdzenia Śladu Upadku Piłki.*

4. Piłka jest “autowa”, jeżeli całkowicie przekroczy pionową płaszczyznę siatki w przestrzeni pod siatką pomiędzy przedłużeniem antenek, jednak taki błąd SĘDZIOWIE sygnalizują przez wskazanie umownej linii środkowej boiska zgodnie z Rysuniem 22 w Przepisach Gry.

Uwaga: *W obowiązkach SĘDZIEGO DRUGIEGO leży odgwizdanie piłki przekraczającej całkowicie pionową płaszczyznę siatki w przestrzeni pod siatką (Przepis 23.3.2.6).*

9. GRA PIŁKĄ

1. Podczas wymiany, zawodnicy mają prawo do gry piłką spoza wolnej strefy (wyjątek zagrywka). Oznacza to, że piłka może być odzyskiwana z dowolnego miejsca na zewnątrz wolnej strefy.

2. Zespół ma prawo do najwyżej trzech odbić, w celu przebicia 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.



3. 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.

4. Jeżeli dwaj zawodnicy z przeciwnych zespołów równocześnie dotkną piłkę nad siatką i piłka wyjdzie “na aut” po 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.*

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

6. W polu gry zawodnik nie może korzystać z pomocy członka swojego zespołu lub dowolnego przedmiotu w celu odbicia piłki (Przepis 9.1.3).7. Piłka może dotykać każdej części ciała (z wyjatkiem zagrywki).

8. Piłka nie może być złapana i/lub rzucona. Piłka może odbić się w dowolnym kierunku.
Wyjątki: Patrz Przepis 9.2.2.1 oraz 9.2.2.2.

9. Podczas rozgrywania piłki palcami oburącz sposobem górnym piłka musi być odbita w jednym krótkim ruchu. Podczas kontaktu rąk z piłką nie może być widocznego znacznego ruchu w dół , piłka nie może zauważalnie zostać zatrzymana w rękach zawodnika.

Uwaga: *Technicznie podczas każdego rozegrania piłki palcami piłka podczas kontaktu z dłońmi porusza się w dół i zostaje w pewnym momencie w punkcie martwym. Szybkość wykonania odbicia determinuje czy „głębokość" ruchu rąk w dół lub długość kontaktu piłki z dłońmi jest zauważalna, a w kosekwencji czy następuje błąd odbicia.*

Uwaga: *W Siatkówce Plażowej występują różne sposoby wystawiania lub przebijania piłki. SĘDZIA musi rozumieć istotę tych odbić koncentrując się na ich długości (przy ocenie piłkirzuconej) oraz jak technicznie poprawne i czyste było odbicie (przy ocenie piłki podwójnej rotacja piłki nie jest wyznacznikiem lecz oczywisty błąd – różnica w czasie kontaktu obu dłoni z piłką, jeżeli wystąpiła i była zauważona przez SĘDZIEGO).*

Uwaga: *SĘDZIOWIE muszą być konsekwentni w ocenie długości kontaktu z piłką i starać się utrzymywać jednakowe kryteria nie tylko z dnia na dzień, ale także z turnieju na turniej.*



10. W akcji obronnej, przy silnej, trudnej do obrony piłce, kontakt piłki z dłońmi może być przedłużony 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: *Powyższa interpretację stosuje się także do drugiego odbicia zespołu, jeżeli kontakt piłki z blokiem był nieznaczny, a piłka nadal pozostaje trudna do obrony, lub obrony (pierwsze odbicie zespołu) po odbiciu piłki od bloku.*

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 niezmienne 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.*

11. 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 9.2.2.1).

10. PIŁKA PRZY SIATCE

1. Przepis 10.1.2 mówi o tym, iż zawodnik ma prawo do grania piłką w wolnej strefie zespołu przeciwnego. SĘDZIA DRUGI oraz SĘDZIOWIE LINIOWI muszą dobrze rozumieć ten przepis! Podczas meczu, muszą oni zauważyć i odpowiednio się przemieścić, aby dać miejsce zawodnikowi, który będzie odzyskiwał piłkę! Jeśli piłka przekroczy pionową płaszczyznę siatki w przestrzeni przejścia kierując się do wolnej streny przeciwnika, a następnie zostanie dotknięta przez zawodnika próbującego odzyskać piłkę, SĘDZIOWIE muszą odgwizdać błąd w momencie kontaktu i pokazać "piłkę autową".

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

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

11. ZAWODNIK PRZY SIATCE



1. Zawodnik może wejść w przestrzeń, na boisko i/lub w wolną strefę przeciwnika, o ile nie przeszkodzi to w grze zespołowi przeciwnemu (Przepis 11.2).

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

3. Jednakże utrudnianie gry może zostać odgwizdane mimo że nie nastąpił fizyczny kontakt, lecz było zagrożenie kontaktu. 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 odbicie piłki. Takie zachowanie jest niezgodne z przepisami.

5. Należy zwrócić uwagę na Przepis dotyczący kontaktu zawodnika z siatką: „**Kontakt zawodnika z siatką pomiędzy antenkami podczas gry piłką jest błędem. Gra piłką obejmuje między innymi wyskok, uderzenie piłki (albo jego próbę) oraz lądowanie.**"

6. Akcja, w której odbywa się gra piłką to akcja w której zawodnik znajduje się w pobliżu piłki starając się ją odbić. Należy zwrócić uwagę na następujące sytuacje:

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 11.3.3), zawodnik nie popełnia błędu.

b) Przypadkowy kontakt siatki z zawodnikiem w sytuacji, kiedy siatka znacząco zmieniła swoje normalne położenie i kształt pod wpływem wiatru, nie powinien być traktowany jako błędny, a gra powinna być kontynuowana.

c) Przypadkowe dotknięcię siatki włosami nie jest traktowane jako błąd, chyba, że oczywiste jest, że kontakt ten przeszkadzał/utrudniał przeciwnikowi próbę gry piłką lub przerwał wymianę (np. kucyk, który zaplątał się w oczka siatki).

7. Jeżeli zawodnik wpływa na grę przeciwnika przez):

a) korzystanie z pomocy siatki pomiędzy antenkami dla podparcia albo stabilizacji,

b) stwarzanie sobie nieuczciwej przewagi nad przeciwnikiem poprzez dotknięcie siatki,

c) działanie, które przeszkadza przeciwnikowi w próbie gry piłką,

d) łapanie / trzymanie się siatki.

należy odgwizdać odpowiednio:

Błąd dotknięcia siatki, jeśli kontakt z siatką miał wpływ na grę, lub

Przeszkadzanie, jeżeli zawodnik wpływa na grę przeciwnika, wkraczając pod siatką w jego przestrzeń.

8. SĘDZIOWIE muszą zwrócić szczególną uwagę na fakt, iż linki od naciągu siatki poza 8.00/8.50m nie należą do siatki. Reguła ta dotyczy słupków, a także części siatki, która znajduje się poza antenkami (w przypadku siatki o długości 8.50 m). Jeżeli zawodnik dotyka zewnętrznej części siatki (górnej taśmy poza antenkami, linek, słupków itp.) nie może to być uznane za błąd, chyba że ma wpływ na integralność strukturalną samej siatki.

9. 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). Patrz punkt 7b) oraz c) powyżej.

Uwaga: *Pierwsza z opisanych powyżej sytuacji jest traktowana jako błąd dotknięcia siatki ponieważ zawodnik rozmyślnie powoduje, że zostanie dotknięty przez siatkę a nie piłka spowoduje, że siatka dotknie zawodnika.*

10. Ze względu na wysoki poziom uczestniczących zespołów, gra w pobliżu siatki nabiera istotnego znaczenia, z tego powodu SĘDZIOWIE muszą być szczególnie czujni, zwłaszcza w przypadkach, gdy piłka ociera się o ręce blokujących.

Uwaga: *To jest równie ważne w sytuacji, gdy piłka po otarciu o blok wypada na aut lub sytuacja, gdy piłka po kontakcie z blokiem pozostaje w grze, gdzie jest to uznawane jako pierwsze odbicie zespołu.*

11. W celu ułatwienia współpracy pomiędzy SĘDZIAMI ustala się następujący podział obowiązków: SĘDZIA PIERWSZY będzie - po ocenie poprawności wykonania ataku - koncentrować się na całej długości siatki (od górnej do dolnej taśmy) po stronie zespołu atakującego, a SĘDZIA DRUGI będzie koncentrować się na całej długości siatki po stronie zespołu blokującego.

12. ZAGRYWKA



1. Kolejność zagrywki musi być zachowana od początku do końca seta (zgodnie z kolejnością podaną przez kapitana zespołu po losowaniu). ASYSTENT SEKRETARZA 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 ASYSTENTA 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 z 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 wylądować poza strefą zagrywki lub na boisku.

Uwaga: *Aby zezwolić na wykonanie zagrywki, nie jest konieczne sprawdzenie czy zawodnik zagrywający jest gotowy, a jedynie czy zawodnik zagrywający jest w posiadaniu piłki.*

Uwaga: *Jeżeli zawodnik zagrywający nie udaje się do strefy zagrywki po zakończeniu akcji lub nie akceptuje piłki podanej przez podawacza, celowo opóźniając grę, zespół może zostać ukarany sankcją za opóźnianie.*



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

Uwaga: *SĘDZIA PIERWSZY powinien być bardzo ostrożny w podejmowaniu decyzji o błędzie dotknięcia linii końcowej boiska podczas zagrywki, przede wszystkim powinien polegać na sędziu liniowym sygnalizującym błąd.*

4. Zawodnik ma tylko jedną próbę wykonania zagrywki po podrzuceniu lub upuszczeniu piłki (Przepis 12.4.6, 12.4.7).

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

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

6. Jeżeli przeciwnik poprosi zawodnika zespołu zagrywającego o zmianę pozycji, ponieważ tworzy on zasłonę, SĘDZIA PIERWSZY powinien dać możliwie krótki czas zawodnikowi na przesunięcie się w bok lub schylenie się, aby zawodnik odbierający zagrywkę miał możliwość obserwacji zawodnika zagrywającego. Jeśli jednak zawodnik zespołu zagrywającego zignoruje prośbę przeciwnika, SĘDZIA PIERWSZY powinien zwrócić szczególną uwagę na zasłonę podczas wykonywania zagrywki. Zawodnik zespołu zagrywającego tworzy zasłonę stojąc w takiej pozycji, że uniemożliwia obserwację zawodnika zagrywającego oraz piłka po zagrywce przelatuje tuż nad partnerem zawodnika zagrywającego (oznacza to, iż. obydwa kryteria muszą być spełnione aby działanie/pozycja gracza mogła zostać oceniona jako zasłona).

13. ATAK



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

3. Zawodnik może wykonać atak przebijając piłkę palcami sposobem górnym, 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.*

14. 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 14.1.1).

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 14.4.2). Będzie to drugie odbicie zespołu, ponieważ dotknięcie piłki podczas bloku liczone jest jako odbicie piłki przez zespół (Przepis 14.4.1).
Uwaga: *Blokowanie zagrywki jest niezgodne z przepisami.*

15. PRZERWY

1. Przerwa w grze jest to czas między wymianą zakończoną, a gwizdkiem sędziego pierwszego na następną zagrywkę, jedynymi regulaminowymi przerwami w grze są przerwy na odpoczynek zawodników.

Uwaga: *Na czas wszystkich regulaminowych przerw w grze i pomiędzy setami zawodnicy muszą udać się do wyznaczonych dla nich stref odpoczynku*.

2. 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 jednoznaczną informację, że gra jest przerwana 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 gwiżdże po 45 sekundach od momentu rozpoczęcia przerwy i sygnalizuje 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.*

3. Kapitan zespołu 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 wznawiają grę.

Uwaga: *Prośba nieuzasadniona powodująca opóźnienie w grze, powinna być sankcjonowana za opóźnienie w grze. SĘDZIOWIE muszą uważnie zapoznać się z brzmieniem przepisu „rodzaje opóźnień w grze" (patrz Przepis 15.5).*

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

Uwaga: *ASYSTENT SEKRETARZA rozpoczyna i kończy przerwę techniczną (ang. TTO) używając sygnalizatora dźwiękowego/buzzera, zespoły postępują tak jak w przypadku przerwy dla zespołu.*

Uwaga: *Na zakończenie przerwy technicznej, kiedy zespoły zaczną wracać na boisko, SĘDZIA DRUGI gwiżdże i sygnalizuje zmianę stron boiska.*

16. OPÓŹNIANIE GRY

1. Przykładami opóźniania gry są:



(a) Przedłużanie 12 sekundowych przerw pomiędzy akcjami bez zgody sędziów;
(b) Próba spowolnienia tempa meczu;
(c) Dyskusje z SĘDZIAMI na temat podjętych decyzji lub nałożonej kary;
(d) Przeciągające się dyskusje kapitana zespołu z sędziami na temat interpretacji przepisów gry i/lub ich zastosowania, lub odmowy kontynuowanie gry po otrzymaniu wyjaśnienia od SĘDZIÓW;
(e) Przedłużanie przerwy dla zespołu lub zmiany stron boiska;
(f) Powtarzające się w tym samym secie prośby nieuzasadnione;
(g) 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 miedzy akcjami. SĘDZIOWIE muszą być niezmienni w stosowaniu ostrzeżeń i nakładaniu kar za podobne taktyki opóźniania meczu.*

2. SĘDZIOWIE muszą nalegać, aby zawodnicy udali się na swoje miejsca w celu przygotowania się na wykonanie zagrywki czy odbioru. Czas pomiędzy akcjami powinien wynosić 12 sekund. Ze względu na warunki atmosferyczne (upał, duża wilgotność powietrza) czas ten może być wydłużony do 15 sekund i wyłącznie za zgodą Delegata Technicznego. Czas pomiędzy akcjami może być krótszy, jeśli tylko obydwie drużyny są gotowe.

Uwaga: *SĘDZIA PIERWSZY może zezwolić na wydłużenie czasu pomiędzy akcjami tylko w przypadku jeśli nie wyrażenie zgody mogłoby spowodować znaczne niebezpieczeństwo, lub groźba niebezpieczeństwa dla zawodnika, lub obniżyć wizerunek / prezencję meczu. Przepis 12 sekund ma na celu zapobieganiu opóźnień w grze spowodowanych przez zawodników, którzy poprawiają linie, przedłużają rozmowy ze swoim partnerem, używają ręczników, wycierają okulary, itp.*

Uwaga: *Zawodnicy powinni bezpośrednio przygotowywać się do następnej akcji, lecz jeżeli chcą użyć ręcznika, wytrzeć okulary, itp. mogą to zrobić ale od razu po zakończeniu akcji, tak by mogli zacząć przygotowywać się do następnej akcji co najwyżej po około 8 sekundach.*

Uwaga: *W przypadku niewielkiego opóźnienia pomiędzy akcjami SĘDZIA PIERWSZY najpierw powinien ostrzec ustnie (nakazując drużynom powrót na swoje miejsca w celu kontynuowania gry), lecz powtarzające się opóźnienia muszą być sankcjonowane.*

3. Sędziowie muszą odrzucać wszystkie próby dyskusji kapitana zespołu dotyczące akcji gry z piłką czy nałożonych kar.

Uwaga: *W przypadku, gdy zawodnik nalega, SĘDZIA PIERWSZY powinien natychmiast ukarać zespół za opóźnianie gry.*

4. Podczas wyjaśniania swoich decyzji i/lub zastosowania przepisów gry kapitanowi zespołu, SĘDZIOWIE powinni wyrażać się zwięźle i jasno, używając właściwej, technicznej terminologii w języku angielskim (w Polsce stosujemy język polski, chyba że rozgrywany jest mecz zespołów

zagranicznych), która jeżeli zachodzi taka potrzeba, może być poparta sygnalizacją ręczną, a w przypadku nalegań zawodnika, należy zapytać czy chce zainicjować Procedurę Protestu.

Uwaga: *Nie można dopuścić do dalszych opóźnień, a zawodnicy powinni być natychmiast poproszeni o wznowienie meczu.*

5. Pierwsze opóźnianie gry przez zawodnika zespołu w meczu karane jest Upomnieniem za opóźnianie gry (ang. Delay Warning).

Uwaga: *Przed rozpoczęciem kolejnego seta (setów), SĘDZIA DRUGI przekazuje SEKRETARZOWI,niezbędne informacje do uzupełnienia, następnie musi się upewnić, że SEKRETARZ wykreślił pole Upom. w sekcji SANKCJE ZA OPÓŹNIANIE dla tego zespołu w tym secie.*

6. Za drugie i kolejne opóźnienia gry przez dowolnego zawodnika tego samego zespołu w meczu udzielana jest Kara za opóźnianie gry (ang. Delay Penalty).

Uwaga: *SĘDZIA DRUGI musi poinformować SĘDZIEGO PIERWSZEGO jeśli zespół otrzymał już Upomnienie za opóźnianie gry.*

17. WYJĄTKOWE PRZERWY W GRZE

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

2. Kontuzjowanemu/choremu zawodnikowi przysługuje najwyżej jedna 5-minutowa przerwa w meczu na dojście do siebie, lecz powinna być przeprowadzona z jak najmniejszym opóźnieniem. Czas na dojście do siebie odpowiada czasowi niezbędnemu na przyjście odpowiedniej służy medycznej. Jeżeli pomoc medyczna została zakończona lub nie można udzielić pomocy medycznej, gra powinna być wznowiona, lub odpowiednia drużyna uważana będzie za zdekompletowaną (Przepis 6.4.3).

Uwaga: *To zawodnik podejmuje ostateczną decyzję czy jest w stanie kontynuować grę. Jednakże, w warunkach wyjątkowych, oficjalny lekarz zawodów może się sprzeciwić decyzji o powrocie do gry podjętej przez kontuzjowanego zawodnika.*

3. Sędziowie są odpowiedzialni za pomoc w określeniu rodzaju kontuzji, zadając kontuzjowanemu zawodnikowi pytania, jakiego rodzaju pomocy medycznej potrzebuje, w celu zawiadomienia odpowiednich służb medycznych dostępnych na zawodach lub odpowiedniej pomocy medycznej zespołu.

Uwaga: *We wszystkich przypadkach, oficjalna pomoc medyczna MUSI zostać poproszona o przybycie na boisko, jako, że to w jej obowiązku jest nadzorowanie pomocy udzielanej zawodnikowi i przekazanie informacji SĘDZIEMU PIERWSZEMU, kiedy udzielanie pomocy zostało zakończone.*

4. Czas rozpoczęcia przerwy dla kontuzjowanego zawodnika powinien być liczony od momentu przybycia odpowiedniej pomocy medycznej (spośród oficjalnych służb medycznych dostępnych na turnieju), lub w przypadku gdy akredytowana opieka medyczna nie jest dostępna, lub w przypadku jeżeli zawodnik zdecyduje się na skorzystanie z pomocy medycznej własnej drużyny, od momentu autoryzacji prośby zawodnika przez sędziego.

Uwaga: *Przedstawiciele akredytowanej pomocy medycznej zespołu mogą wejść na boisko w czasie Procedury Postępowania w Przypadku Kontuzji, jakkolwiek odmierzanie czasu na dojście zawodnika do siebie rozpoczyna się w momencie przybycia na boisko właściwego przedstawiciela oficjalnej pomocy medycznej turnieju. W przypadku, kiedy służby medyczne zespołu poradzą sobie z kontuzją przed przybyciem poproszonego o pomoc przedstawiciela oficjalnej pomocy medycznej i zawodnik oświadczy, ze jest gotowy do gry sędzia nie musi czekać na przybycie przedstawiciela oficjalnej*

pomocy medycznej i gra powinna zostać wznowiona. W każdym przypadku zawodnikowi zostanie przyznana przerwa dla kontuzjowanego zawodnika.

5. Pod koniec czasu przyznanego zawodnikowi na dojście do siebie SĘDZIA DRUGI używając gwizdka sygnalizuje zawodnikom by udali się na swoje pozycje. Zawodnikowi temu nie przysługuje już żadna przerwa, ponieważ nie ma kumulacji przerw dla kontuzjowanego zawodnika.

Uwaga: *Zawodnicy mogą korzystać z pomocy medycznej podczas regulaminowych przerw w grze (Przerwa dla odpoczynku TO, Przerwa Techniczna TTO, czy w przerwach między akcjami), lecz nie może to powodować opóźnień w grze.*

6. Kontuzje, w których zawodnik krwawi powinny być opatrzone natychmiast po ich zauważeniu przez zawodników lub sędziów. Jeżeli skaleczenie jest niewielkie, dające się łatwo zatamować oraz spowoduje minimalne opóźnienie w grze, wtedy nie jest ono uznawane jako przerwa dla kontuzjowanego zawodnika. Jeżeli krwawienie jest znaczne powinno być traktowane jako wymagające udzielenia pomocy medycznej, a w konsekwencji uznane jako przerwa dla kontuzjowanego zawodnika.



Uwaga: *Sędziowie muszą sprawdzić i niezwłocznie usunąć, a następnie wymienić piłki lub inne sportowe wyposażenie noszące ślady krwi.*

7. W przypadku, gdy zawodnik opóźnia normalną sekwencję gry korzystając z toalety, przyznana będzie dla niego przerwa dla kontuzjowanego zawodnika. Oficjalna pomoc medyczna musi być wezwana na boisko. SĘDZIA DRUGI musi zawsze towarzyszyć zawodnikowi, podczas gdy SĘDZIA PIERWSZY powinien nadzorować sytuację, stojąc w pobliżu stolika sędziego sekretarza.

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, Delegata Sędziowskiego FIVB oraz Delegata Medycznego FIVB jeżeli jest obecny na zawodach. Jest niezwykle ważne, aby wszystko odbywało się zgodnie z Procedurą Postępowania w Przypadku Kontuzji FIVB.*

8. Podczas światowych i oficjalnych zawodów FIVB zawodnik może skorzystać maksymalnie z dwóch przerw dla kontuzjowanego zawodnika w okresie 12 miesięcy. Obowiązkiem zawodników jest wiedzieć ile przerw wykorzystali. Ewentualne skorzystanie z większej ilości przerw dla kontuzjowanego zawodnika skutkować będzie karami pieniężnymi ustalonymi przez PZPS (patrz Handbook).

9. W każdym przypadku oddania meczu walkowerem z powodów medycznych, zawodnik będzie proszony przez sędziego o podanie informacji czy przyczyną była zbyt upalna pogoda i/lub odwodnienie organizmu. Jeżeli odpowiedź będzie twierdząca, zawodnikowi powinien być również zapytany: „Czy cierpiałeś na wymioty i/lub biegunkę w ostatnich pięciu dniach?”. Te informacje muszą być przekazane w odpowiednim celu Sędziemu Głównemu zawodów.

10. Każdorazowo w przypadku oddania meczu walkowerem z powodów medycznych (włączając w to walkower przed rozpoczęciem meczu) oficjalna pomoc medyczna oraz Delegat Medyczny FIVB (jeżeli jest obecny na zawodach) muszą być obecni.

Uwaga: *Przedstawiciele oficjalnej pomocy medycznej (pierwsza pomoc, lekarz i fizjoterapeuta) powinni znajdować się przy każdej lokalizacji boisk na turniejach rozgrywanych w co najmniej dwóch oddalonych od siebie obiektach.*

11. 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.

12. 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 (Przepis 17.2 oraz 17.3).

18. 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 natychmiast zmieniają strony boiska. Jeżeli zespoły nie zmienią 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. Przerwa jest to czas między setami.

Uwaga: *Podczas przerw między setami zawodnicy muszą udać się do przydzielonych im stref dla odpoczynku.*

3. 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 karana za opóźnienie gry. SĘDZIOWIE muszą uzyskać stałe tempo pomiędzy wymianami jak również podczas zmian stron.*

4. Przerwa między setami trwa 1-ną minutę. W czasie przerwy między drugim a decydującym setem SĘDZIA PIERWSZY przeprowadza losowanie (Przepis 7.1).

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

5. Jeśli jest to uzasadnione, SĘDZIA DRUGI może przeprowadzić losowanie pomiędzy setem 2 i 3 (Przepis 23.2.9).

19. WYMAGANIA DOTYCZĄCE ZACHOWANIA

1. Uczestnicy muszą znać Oficjalne Przepisy Gry w Siatkówkę Plażową i ich przestrzegać.

2. Uczestniy muszą unikać czynności i postaw mających na celu wpływanie na decyzje sędziów lub ukrywanie błędów swojego zespołu (Przepis 19.1.3).

Uwaga: *To obejmuje także ukrywanie/zasypywanie miejsca upadku piłki po gwizdku SĘDZIEGO przerywającego akcję (patrz 8.4.4). W przypadku gdy zawodnik „sędziuje" podczas gry, próbując*

wpłynać na decyzje SĘDZIÓW, powinien ponieść konsekwencje takiego zachowania (upomnienie/karę) w zależności od warunków.

3. 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 (odbioru sytuacji przez widzów) oraz jednakowo traktować obydwa zespoły, jeśli chodzi o stosowanie kar. Jednakże należy również pamiętać, że w myśl przepisu 19.2 uczestnicy muszą zachować respekt i szacunek nie tylko w stosunku do sędziów, lecz również do działaczy, przeciwników, członków swojego zespołu i widzów.

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 (w szczególności piłki i siatki) oraz przedłużające się dyskusje z sędziami. SĘDZIOWIE mogą ukarać zawodnika karą za niewłaściwe zachowanie (czerwona kartka) bez wcześniejszego udzielenia upomnienia.*

Uwaga: *Sytuacje, w których zawodnik w nadmiernym stopniu wykazuje brak poszanowania dla wyposażenia boiska uznawane są za zachowanie naganne.*

Uwaga: *Podczas światowych i oficjalnych zawodów FIVB jeżeli, kiedykolwiek wystąpi niszczenie wyposażenia, lub zawodnik będzie zachowywał się niewłaściwie w stosunku do sędziów lub obsługi boiska, to prowadzić to będzie do nałożenia przez sędziego kary za niewłaściwe zachowanie lub wyższej sankcji. Szczegóły i dalsze wytyczne dla powyższego przypadku opisane są w załączniku Kary finansowe za niewłaściwe zachowanie - wytyczne (ang. „FIVB misconduct sanction fee scale – implementation guidelines").*

20. NIEWŁAŚCIWE ZACHOWANIE I SANKCJE

1. Ważne jest, aby SĘDZIOWIE rozróżniali kategorie kar za niewłaściwe zachowanie i stosowali dokładnie przepisy (Przepis 20). 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. Przepis 20.1 odnosi się do drobnych wykroczeń niepodlegających sankcjom. Obowiązkiem SĘDZIEGO PIERWSZEGO jest takie kierowanie grą, aby nie dopuścić do zachowania zawodników, które podlegają sankcjom. Odbywa się to w dwóch etapach:

Etap 1: upomnienie ustne za pośrednictwem kapitana (zarówno przy reakcji indywidualnej jak i zespołowej). Brak kartek, brak zapisu w protokole spotkania.

Etap 2: Formalne Upomnienie przez pokazanie żółtej kartki dla odpowiedniego członka zespołu (także tu może to być konsekwencją reakcji zespołowej i w tym przypadku kartka powinna być pokazana kapitanowi zespołu). To formalne upomnienie nie jest samo w sobie sankcją, ale znakiem, iż zawodnik (a przez to zespół) zachowuje się na poziomie umożliwiającym zastosowanie sankcji w meczu. Zdarzenie to nie ma natychmiastowych konsewencji, jednak musi zostać zapisane w protokole zawodów.

Uwaga: *Jeśli SĘDZIA PIERWSZY udzieli bezpośrednio sankcji za niewłaściwe zachowanie (np. zawodnik zostaje ukarany za przejście pod siatką w celu obejrzenia miejsca upadku piłki) oznacza to, iż zespół osiągnął poziom umożliwiający zastosowanie sankcji do końca meczu. W związku z powyższym, po udzieleniu Formalnego Upomnienia lub sankcji za niewłaściwe zachowanie opisane w protokole meczowym, SĘDZIA DRUGI musi się upewnić, że SEKRETARZ wykreślił pola FORMALNE UPOMNIENIE dla tego zespołu w danych secie. SĘDZIA DRUGI stosuje tą samą procedurę przed kolejnymi setami.*

3. Przepis 20.2 odnosi się do zachowań podlegających sankcjom. Zgodnie z tym przepisem, zachowanie grubiańskie, obraźliwe lub agresja musi podlegać sankcjom zgodnie z tabelą kar. Sankcje zapisywane są w protokole.

4. Kumulacja kar odnosi się tylko do jednego seta. Jednakże zawodnik może otrzymać maksymalnie dwie kary za niewłaściwe zachowanie (czerwona kartka) w danym secie (Przepis 20.3.1).

Uwaga: *Zachowanie grubiańskie, obraźliwe oraz agresja nie wymagają wcześniejszego karania.*

Uwaga: *Istotnym jest, aby SEKRETARZ oraz SĘDZIOWIE umieli poprawnie zapisać w protokole i stosować odpowiednią sekwencję sankcji w przypadku drobnego wykroczenia występującego w meczu oraz dowolnego niewłaściwego zachowania występującego w danym secie, które mogą nieśćkonktretne konsekwencje w razie ich ponownego wystąpienia w tym samym meczu lub secie (patrz punkty 2-4 powyżej).*

5. Zawodnik, który przechodzi pod siatką w celu obejrzenia miejsca upadku piłki musi być ukarany przez SĘDZIEGO PIERWSZEGO karą za niewłaściwe zachowanie (czerwona kartka).

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

21. KOMISJA SĘDZIOWSKA I PROCEDURY



1. Ważne jest, aby SĘDZIOWIE odgwizdali koniec akcji, jeżeli oba poniższe warunki są spełnione:

1.1 sędziowie są przekonani , że został popełniony błąd, lub wystąpiło zewnętrzne zdarzenie mające wpływ na grę, oraz

1.2 wiedzą, jaki błąd został popełniony.

2. Aby przekazać zespołom (publiczności, widzom oglądającym spotkanie w telewizorze, itp) rodzaj błędu odgwizdanego przez SĘDZIÓW należy użyć oficjalnej sygnalizacji (patrz Przepisy 21.2 oraz 27.1). Używana powinna być jedynie oficjalna sygnalizacja w sposób przedstwiony w Przepisach Gry (nie należy używać żadnej sygnalizacji krajowej bądź wykonywać jej w inny sposób).

3. Zgodnie z Przepisami Gry, pierwszy występujący błąd musi być odgwizdany. Fakt, iż SĘDZIA PIERWSZY i DRUGI mają różne zakresy odpowiedzialności wymaga od SĘDZIÓW natychmiastowego odgwizdania błędu. Jedynie po gwizdku jednego z SĘDZIÓW wymiana jest zakończona (patrz Przepis 8.2 – Piłka „poza grą"). Po gwizdku SĘDZIEGO PIERWSZEGO, SĘDZIA DRUGI nie ma prawa odgwizdać błędu, ponieważ wymiana została zakończona w momencie gwizdka SĘDZIEGO PIERWSZEGO. Jeżeli

obaj SĘDZIOWIE użyją gwizdka jeden po drugim – dla różnych błędów – może to zdezorientować zawodników, publiczność, itp.

4. Ze względu na przyspieszenie gry, mogą pojawić się problemy pokazujące błędy sędziowskie. Aby temu zapobiec, komisja sędziowska musi bardzo dobrze współpracować, po każdej akcji powinni spojrzeć na siebie, aby potwierdzić podejmowaną decyzję. Dobra komunikacja i współpraca pomiędzy SĘDZIAMI jest niezbędna. Dobry zespół jest stale w komunikacji i pokazuje poparcie dla decyzji innych. Takie podejście buduje pewność w zespole sędziowskim promując prawdziwie profesjonalne prowadzenie spotkania.

22. 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), protestu oraz 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 pamiętać, że nie zawsze na wszystkich turniejach zapewniony jest zestaw kartek przymocowanych do słupka przy stanowisku ŚĘDZIEGO PIERWSZEGO*

b) Monetę do przeprowadzenia losowania.
c) Gwizdek.

Uwaga: *Dobrym pomysłem jest, aby obydwaj 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 / pić napoje w ciągu dnia, kiedy odbywają się zawody.

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

Uwaga: *SĘDZIA PIERWSZY może porosić 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 / regulacjami).

Uwaga: Podczas światowych i oficjalnych zawodów FIVB*, SĘDZIA PIERWSZY musi z uwagą stosować Procedurę Rozpatrzenia Protestu, w szczególności uważając na obowiązki sędziego I poprzedzające procedurę Rozpatrzenia Protestu (patrz Procedura Rozpatrzenia Protestu).*

7. SĘDZIA PIERWSZY musi nadzorować zachowanie / działania wszystkich członków komisji sędziowskiej oraz obsługi boiska po zakończonym meczu, umożliwiając bezproblemowe, z jak najmniejszą ingerencją 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.

Uwaga: *Podczas światowych i oficjalnych zawodów FIVB, nadwacy/realizatorzy transmisji mogą poprosić o opóźnienie rozpoczęcia kolejnej wymiany w celu pokazania powtórki, jeśli zostały wykonane niezbędne przygotowania i zaakceptowane przez Komitet Organizacyjny oraz właściwego delegata FIVB. Instalacja składa się albo ze słuchawki umieszczonej w uchu SĘDZIEGO PIERWSZEGO lub łącznika pomiędzy SĘDZIĄ PIERWSZYM A nadawcą/realizatorem transmisji sygnalizującym konieczność opóźnienia rozpoczęcia kolejnej wymiany ze względu na powtórkę. Na hasło "TV stop" lub pokazanie "czerwonej tabliczki" SĘDZIA PIERWSZY wstrzymuje rozpoczęcie kolejnej wymiany przez wyciągnięcie wyprostowanej ręki przed siebie z palcami skierowanymi do góry po stronie zespołu przyjmującego zagrywkę. Na hasło "TV go" lub "zieloną tabliczkę" SĘDZIA PIERWSZY natychmiast kończy poprzednią sygnalizację i daje sygnał na zagrywkę.*

9. Podczas światowych i oficjalnych zawodów FIVB (obowiązkowo dla boiska centralnego w Mistrzostwach Świata oraz wszystkich zawodach typu Grand Slam w roku 2015 oraz niektórych turniejach Open jeśli zostało to zaakceptowane przez strony), SĘDZIA PIERWSZY posiada przypinany mikrofon bezprzewodowy, wyposażony w przełącznik umożliwiający jego włączanie i wyłączanie, za pomocą którego sędzia wyjaśnia publice podjęte decyzje. Ma to na celu objaśnienie kibicom zastosowanych przepisów gry w celu ich lepszego zrozumienia kontrowersyjnej lub niejasnej decyzji sędziowskiej. Dalsze wytyczne można znaleźć w procedurze FIVB komunikacja werbalna sędziego pierwszego z publicznością.

23. 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 musi 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 publiczności. Powinien on kontynuować swoją pracę oraz okazywać poparcie dla decyzji SĘDZIEGO PIERWSZEGO.
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.

Uwaga: *Dotyczy to także monety do przeprowadzenia losowania.*

4. 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".*

5. Podczas akcji w pobliżu siatki, SĘDZIA DRUGI musi skupić się na kontrolowaniu błędów dotknięcia siatki na całej jej długości po stronie zespołu blokującego oraz błędnych przejściach w przestrzeni pod siatką.
Uwaga: *Należy zwrócić uwagę na zmianę przepisu dotyczącego dotknięcia siatki przez zawodnika. Przekazem nowego tekstu jest to, że dotknięcie* ***siatki nie jest błędem****. Dotknięcie siatki jest błędem jedynie w przypadku, gdy wpływa ono na przebieg gry.*

6. Zakres obowiązków i praw SĘDZIEGO DRUGIEGO jest jasno określony i SĘDZIOWIE powinni uczyć się w jaki sposób dobrze pełnić rolę SĘDZIEGO DRUGIEGO. Należy zwrócić uwagę na nowe obowiązki, które zostały dodane do zakresu jego pracy. SĘDZIA DRUGI jest odpowiedzialny za:

6.1. Kontrolę wysokości siatki przed losowaniem;

6.2. Kontrolę czterech (4) charakteryzujących się takimi samymi parametrami piłek przed, w trakcie i po meczu, w tym koordynację procesu wymiany zestawów czterech (4) piłek meczowych w przypadku gdy piłki są zbyt ciężkie ze względu na opady deszczu;

6.3. Monitorowanie ilości wody w lodówkach zawodników i informowanie obsługi technicznej jeśli jej ilość nie jest wystarczająca.

7. SĘDZIA DRUGI musi ocenić, zagwizdać i zasygnalizować nowe rodzaje błędów podczas meczu (patrz Przepis 23.3.2):

7.1. Zetknięcie się piłki z piaskiem w przypadku, gdy sędzia pierwszy nie jest w stanie tego zauważyć;

7.2. Odzyskanie piłki, która całkowicie przekroczyła pionową płaszczyznę siatki w przestrzeni pod siatką;

7.3. Dodatkowo SĘDZIA DRUGI może przeprowadzić losowanie między setem 2 i 3, jeżeli jest to konieczne. Następnie musi przekazać wszystkie istotne informacje SEKRETARZOWI (Przepis 23.2.9) oraz SĘDZIEMU PIERWSZEMU;

7.4. Sprawdza i podpisuje protokół po zakończeniu meczu.

8. Podczas światowych i oficjalnych zawodów FIVB, na wszystkie mecze telewizyjne, oraz wszyskie półfinały oraz mecze o medale jest wyznaczony SĘDZIA REZERWOWY. SĘDZIA REZERWOWY zastępuje SĘDZIEGO DRUGIEGO w przypadku jego nieobecności lub w przypadku, gdy nie jest on / ona w stanie kontynuować jego / jej pracy lub w przypadku, gdy SĘDZIA DRUGI zostaje SĘDZIĄ PIERWSZYM.

9. Oprócz wyżej wymienionych, następujące obowiązki pierwotnie przypisane SĘDZIEMU DRUGIEMU są wykonywane przez SĘDZIEGO REZERWOWEGO:

9.1. Sprawdzenie przed meczem i monitorowanie podczas całego meczu czy woda jest dostępna dla zawodników i komisji sędziowskiej meczu;

9.2. Sprawdzenie właściwości (kolor, obwód, ciężar i ciśnienie) czterech (4) piłek meczowych przed meczem, a następnie ich monitorowanie podczas całego meczu, gdy jest to wymagane oraz asystowaniu SĘDZIEMU DRUGIEMU w zbieraniu bądź przekazywaniu piłek;

9.3. Posiadanie zestawu zapasowego czterech (4) piłek meczowych, które muszą być dostępne w razie deszczu. W przypadku gdy piłki meczowe staną się zbyt ciężkie SĘDZIA REZERWOWY jest

odpowiedzialny za koordynację procesu wymiany zestawów składających się z czterech (4) piłek meczowych;

9.4. Towarzyszenie każdemu z graczy podczas korzystania z toalety przed lub w trakcie meczu;

9.5. Pomoc SĘDZIEMU DRUGIEMU w poszukiwaniu oficjeli, których obecność może być wymagana na boisku (court manager, akredytowany personel medyczny, delegat medyczny FIVB; delegat sędziowski FIVB, sędzia główny, itp.);

9.6. Pomoc SĘDZIEMU DRUGIEMU w monitorowaniu warunków bezpieczeństwa wolnej strefy podczas meczu;

9.7. Pomoc SĘDZIEMU DRUGIEMU przy problemach z osobami odpowiedzialnymi za wyrównywanie boiska.

24. SEKRETARZ

1. Sędziowie sekretarze powinni przybyć w pobliże boiska co najmniej na 15 minut przed planowanym rozpoczęciem spotkania, gdzie spotkają się w tym czasie z SĘDZIĄ PIERWSZYM i DRUGIM danego meczu.

Uwaga: *Podczas światowych i oficjalnych zawodów FIVB sędziowie są losowo typowani do testu na zawartość alkoholu w wydychanym powietrzu. Jeżeli sędzia sekretarz zostanie wytypowany do takiego badania, musi się stawić w oficjalnym stroju sędziowskim w miejscu przeprowadzania badania na 45 minut przed wyznaczoną godziną meczu.*

2. Praca sekretarza jest bardzo ważna, szczególnie podczas meczy międzynarodowych, gdzie komisja sędziowska oraz zespoły pochodzą z różnych krajów. SEKRETARZ musi ściśle współpracować z SĘDZIĄ DRUGIM. Jeżeli z jakichkolwiek powodów SEKRETARZ nie jest w stanie kontynuować zapisu w protokole musi on powiadomić o tym fakcie SĘDZIEGO DRUGIEGO. SĘDZIA DRUGI nie powinien zezwolić na rozpoczęcie kolejnej akcji przed zakończeniem danej czynności przez SEKRETARZA.

3. Sekretarz powinien poinformować SĘDZIEGO DRUGIEGO o brakujących podpisach oraz innych nieprzekazanych informacjach.

Uwaga: *System punkt za akcję wywiera dużą presję na sekretarzach, tak by zdążyć zapisać wynik każdej wymiany wykreślając punkty. Jeżeli z jakiegokolwiek powodu sekretarz nie zdąży z zapisem, powinien natychmiast zawiadomić o tym fakcie sędziów.*

Uwaga: *Przed rozpoczęciem meczu dotyczy to przede wszystkim informacji o zespole zagrywającym, kolejności zagrywki, stronach boiska wybranych przez zespoły oraz podpisach kapitanów po zakończeniu meczu.*

4. Nowa tabela sankcji dotycząca opóźniania i niewłaściwego zachowania będzie używana od roku 2013. Bardzo ważne jest, aby sędziowie SEKRETARZE byli świadomi o istnieniu nowych przepisów oraz procedurze poprawnego ich zapisu w protokole (patrz „Instrukcja Protokołowania").

Uwaga: *SEKRETARZ ma obowiązek każdorazowego informowania SĘDZIEGO DRUGIEGO o tym, że:*

- zespół otrzymał swoje pierwsze i jedyne "Formalne upomnienie" w meczu;
- dany zawodnik był karany już raz, lub dwa razy za zachowanie grubiańskie (kara za niewłaściwe zachowanie) w tym samym secie;
- dany zawodnik był karany za zachowanie obraźliwe (wykluczenie) w tym samym meczu;
- zespół otrzymał upomnienie za opóźnianie w meczu.

5. Grupowy system rozgrywek wywiera również na sekretarzu presję czasu, tak by jak najszybciej zakończył protokół z meczu, ponieważ nawet jeden dodany lub odjęty punkt w meczu grupowym może zmienić stosunek małych punktów, co z kolei może doprowadzić do zmiany zajmowanych

przez zespoły miejsc w grupie blokując tym samym możliwość zakwalifikowania się do następnej rundy zawodów.

Uwaga: *Sekretarz musi uważnie sprawdzić wszystkie odpowiednie rubryki / sekcje protokołu (np. rubryki kolejności zagrywki, punkty zespołu) przed zapisaniem wyniku końcowego. Dalsze wskazówki dotyczące wypełniania protokołu można znaleźć w Instrukcji Protokołowania.*

25. ASYSTENT SEKRETARZA

1. ASYSTENT SEKRETARZA powinien przybyć w pobliże boiska co najmniej na 15 minut przed planowanym rozpoczęciem spotkania, gdzie spotka się w tym czasie z SĘDZIĄ PIERWSZYM i DRUGIM danego meczu.

Uwaga: *Podczas światowych i oficjalnych zawodów FIVB sędziowie są losowo typowani do testu na zawartość alkoholu w wydychanym powietrzu. Jeżeli asystent sekretarza zostanie wytypowany do takiego badania, musi się stawić w oficjalnym stroju sędziowskim w miejscu przeprowadzania badania na 45 minut przed wyznaczoną godziną meczu.*

2. ASYSTENT SEKRETARZA musi posiadać takie same kwalifikacje sędziowskie jak SEKRETARZ. Jeżeli z jakichkolwiek powodów SEKRATARZ nie jest w stanie wykonywać swoich obowiązków, ASYSTENT SEKRATRZA musi go zastąpić.

3. ASYSTENT SEKRETARZA wykonuje swoje obowiązki siedząc obok sędziego SEKRETARZA i jest odpowiedzialny za:

a) obsługę ręcznej tablicy wyników umieszczonej na stoliku sekretarza, sprawdzając zgodność wyniku ze wszystkimi pozostałymi tablicami na boisku wskazującymi obecny stan meczu widowni, oraz w razie potrzeby koryguje je.
b) obsługę tabliczek kolejności zagrywki z nr 1 i 2 wskazując, w ścisłej współpracy z SEKRETARZEM właściwego zawodnika, który powinien zagrywać. Powinien podnosić tabliczkę dopiero po otrzymaniu ustnej informacji od SEKRETARZA.
c) rozpoczyna i kończy przerwy techniczne „TIME-OUTS" używając sygnalizatora dźwiękowego / buzzera,

Uwaga: *ASYSTENT SEKRATRZA powinien trzymać tabliczkę z nr. 1 lub 2 do momentu wykonania zagrywki.*

Uwaga: *Jest dobrym zwyczajem, aby ASYSTENT SEKRETARZA pracował w oparciu o swój własny zapis, który umożliwia mu kontrolowanie informacji uzyskanych od SEKRETARZA.*

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

5. Jeżeli niewłaściwy zawodnik wykona zagrywkę, ASYSTENT SEKRETARZA powinien użyć sygnalizatora dźwiękowego / buzzera (lub innego wyposażenia), aby zasygnalizować, że wystąpił błąd kolejności zagrywki.

26. SĘDZIOWIE LINIOWI

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

Uwaga: *Podczas światowych i oficjalnych zawodów FIVB sędziowie są losowo typowani do testu na zawartość alkoholu w wydychanym powietrzu. Jeżeli sędzia liniowy zostanie wytypowany do takiego badania, musi się stawić w oficjalnym stroju sędziowskim w miejscu przeprowadzania badania na 45 minut przed wyznaczoną godziną meczu.*

2. Organizator zawodów musi zapewnić każdemu z SEDZIÓW LINIOWYCH strój, flagę oraz mały ręcznik. Kolor flag powinien być czerwony bądź żółty.



3. Praca SĘDZIÓW LINIOWYCH jest bardzo ważna, zwłaszcza podczas międzynarodowych meczów stojących na bardzo wysokim poziomie. Oprócz sygnalizowania piłki "w boisku" lub piłki „autowej". SĘDZIOWIE LINIOWI muszą zwrócić szczególną uwagę na dotknięcie piłki podczas bloku, ponieważ takie dotknięcie uznawane jest za pierwsze odbicie zespołu. SĘDZIOWIE LINIOWI muszą sygnalizować dotknięcie piłki przez blok podczas trwania wymiany, ponieważ pomaga to SĘDZIOM w ocenie błędu czterech odbić.

4. Sędziowie liniowi powinni sygnalizować błędy do momentu kontaktu wzrokowego z SĘDZIĄ/SĘDZIAMI.

5. Jeżeli piłka dotknie antenki, przeleci nad antenką, lub będzie skierowana na stronę przeciwnika poza przestrzenią przejścia, sędzia liniowy stojący najbliżej całej akcji musi zasygnalizować błąd.

6. Kontakt zawodnika z górnymi 80 cm antenki podczas jego/jej akcji gry z piłką lub mające wpływ na grę musi być sygnalizowane przez SĘDZIEGO LINIOWEGO stojącego po stronie zawodnika popełniającego błąd.

7. 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.

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

27. OFICJALNA SYGNALIZACJA



1. Obowiązkiem sędziów jest stosowanie oficjalnej sygnalizacji zgodnie z obowiązującymi przepisami i diagramami 9 i 10 (odpowiednio 1-25, oraz 1-5).

Uwaga: *Należy unikać stosowania jakiejkolwiek innej sygnalizacji, w wyjątkowych sytuacjach, aby decyzja była zrozumiała dla zawodników można użyć nieoficjalnej sygnalizacji jeśli jest to absolutnie konieczne.*

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

3. Sędziowie muszą jednoznacznie, dokładnie oraz we właściwej kolejności używać gwizdka oraz sygnalizacji. Każdorazowo sygnalizacja składa się z oddzielnych gestów/sygnałów i jest pokazywana w tej samej kolejności.

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

5. W sytuacji kiedy SĘDZIA PIERWSZY kończy akcję, po sygnale gwizdkiem powinien pokazać:

a) Zespół, który będzie zagrywał,
b) Rodzaj popełnionego błędu stosując oficjalną sygnalizację,
c) Zawodnika popełniającego błąd (jeśli jest to konieczne)

Uwaga: *SĘDZIA DRUGI nie powtarza sygnalizacji za SĘDZIĄ PIERWSZYM.*

6. W przypadku, gdy SĘDZIA DRUGI przerwie akcję, używając gwizdka, musi wtedy zasygnalizować:
a) Rodzaj popełnionego błędu używając oficjalnej sygnalizacji, stojąc po stronie drużyny popełniającej błąd,
b) Zawodnika popełniającego błąd (jeśli jest to konieczne),
c) Zespół, który będzie zagrywał (w ślad za SĘDZIĄ PIERWSZYM).

Uwaga: *W tym przypadku SĘDZIA PIERWSZY nie sygnalizuje rodzaju popełnionego błędu oraz zawodnika popełniającego błąd, powinien wskazać jedynie zespół wykonujący kolejną zagrywkę.*

Uwaga: *Jeśli SĘDZIA DRUGI gwiżdże błąd (np. dotknięcie siatki przez zawodnika) musi być bardzo uważny i użyć oficjalnej sygnalizacji znajdując się po stronie zespołu popełniającego błąd (Przepis 27.1). Np.: jeśli zawodnik zespołu grającego po prawej stronie SĘDZIEGO DRUGIEGO dotknie siatki, sędzia odgwizduje błąd, w związku z tym, że oficjalna sygnalizacja nie powinna być pokazana po drugiej (lewej) stronie boiska, dlatego SĘDZIA DRUGI musi się przemieścić na stronę zespołu popełniającego błąd i dopiero wtedy wskazać rodzaj popełnionego błędu.*

Uwaga: *Jeżeli SĘDZIA DRUGI sygnalizuje zmianę stron boiska, SĘDZIA PIERWSZY nie powtarza sygnalizacji za SĘDZIĄ DRUGIM. Jeśli jednak SĘDZIA DRUGI spóźni się z gwizdkiem oraz sygnalizacją na zmianę stron boiska, wtedy SĘDZIA PIERWSZY może ją przeprowadzić. W takim przypadku zasada „niekopiowania sygnalizacji" dotyczy SĘDZIEGO DRUGIEGO.*

Uwaga: *Przerwa dla odpoczynku (TO) oraz przerwa techniczna (TTO) powinna być sygnalizowana przez SĘDZIEGO DRUGEGO. SĘDZIA PIERWSZY nie powtarza sygnalizacji za SĘDZIĄ DRUGIM. Jeśli jednak SĘDZIA DRUGI spóźni się z gwizdkiem oraz sygnalizacją przerwy, wtedy SĘDZIA PIERWSZY może jej udzielić. W takim przypadku zasada „niekopiowania sygnalizacji" dotyczy SĘDZIEGO DRUGIEGO.*

Uwaga: *SĘDZIA DRUGI może wspomagać pracę SĘDZIEGO PIERWSZEGO poprzez dyskretna sygnalizację na wysokości klatki piersiowej podczas oraz na zakończenie wymiany.*

7. W przypadku wystąpienia błędu obustronnego, SĘDZIOWIE po gwizdku powinni zasygnalizować:
a) Rodzaj błędu (w tym wypadku sygnalizacja nr. 23),
b) Zawodników popełniających błąd (jeśli jest to konieczne)
c) Zespół, który będzie zagrywał zgodnie ze wskazaniem SĘDZIEGO PIERWSZEGO.

Uwaga: W przypadku powtórzenia wymiany, takich jak wykonanie zagrywki przed gwizdkiem, jedynie SĘDZIA PIERWSZY sygnalizuje powtórzenie wymiany. W przypadku gdy SĘDZIA DRUGI przerwie wymianę , np. jeżeli na boisko wpadnie piłka, powinien zasygnalizować powtórzenie wymiany oraz w ślad za SĘDZIĄ PIERWSZYM zespół, który będzie zagrywał.

8. SĘDZIOWIE oraz SĘDZIOWIE LINIOWI powinni zwracać szczególną uwagę na właściwe zastosowanie i wykonanie sygnalizacji ręcznej / chorągiewką:
a) Dla wszystkich piłek, które lądują bezpośrednio na aucie po ataku lub bloku drużyny przeciwnej powinna zostać użyta sygnalizacja „piłki autowej" (numer sygnalizacji 15 / LJ2)
b) Jeżeli piłka po ataku przejdzie na stronę przeciwnika i wyjdzie na aut, lecz wcześniej zostanie dotknięta w bloku lub przez zawodnika zespołu broniącego sędziowie muszą użyć sygnalizacji „piłka dotknięta" (numer sygnalizacji 24 / LJ3)
c) Jeżeli piłka po pierwszym, drugim lub trzecim uderzeniu zespołu wyjdzie na aut po stronie tego zespołu sędziowie powinni użyć sygnalizacji „piłka dotknięta" (numer sygnalizacji 24 / LJ3)
d) Jeżeli po ataku piłka uderzy w górną taśmę siatki, a następnie wyjdzie na aut po stronie zespołu atakującego bez dotknięcia bloku przeciwnika SĘDZIOWIE powininni zasygnalizować „piłkę

autową" (numer sygnalizacji 15), lecz natychmiast po tej sygnalizacji należy wskazać zawodnika, który ostatni dotknął piłki (aby było dla wszystkich oczywiste, że zawodnik blokujący nie dotknął piłki). Jeżeli w tym samym przypadku piłka dotknęłaby zawodnika blokującego i wylądowała na aucie po stronie zawodnika atakującego, pierwszy sędzia powinien zasygnalizować „piłkę autową" (numer sygnalizacji 15) i wskazać zawodnika/ów blokujących.

Uwaga: *Sygnalizacja sędziego liniowego jest bardzo ważna z punktu widzenia uczestników gry i kibiców. SĘDZIA PIERWSZY musi sprawdzać co sygnalizuje SĘDZIA LINIOWY. Jeżeli SĘDZIA LINIOWY popełnia błąd/sygnalizacja nie jest właściwa, sędzia pierwszy może ją skorygować.*

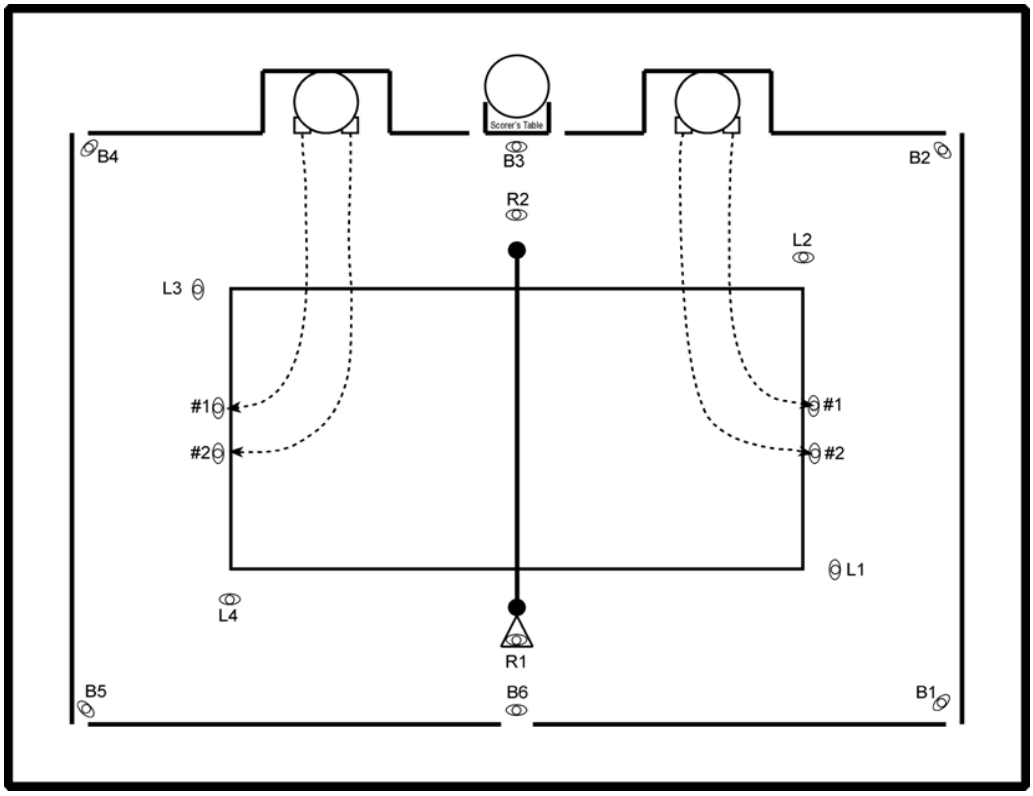
Tłumaczenie: Agnieszka Myszkowska, Robert Bronisz
Uaktualnienie do wersji 2015 i oprawa graficzna: Agnieszka Myszkowska

CEREMONIAŁ GRY

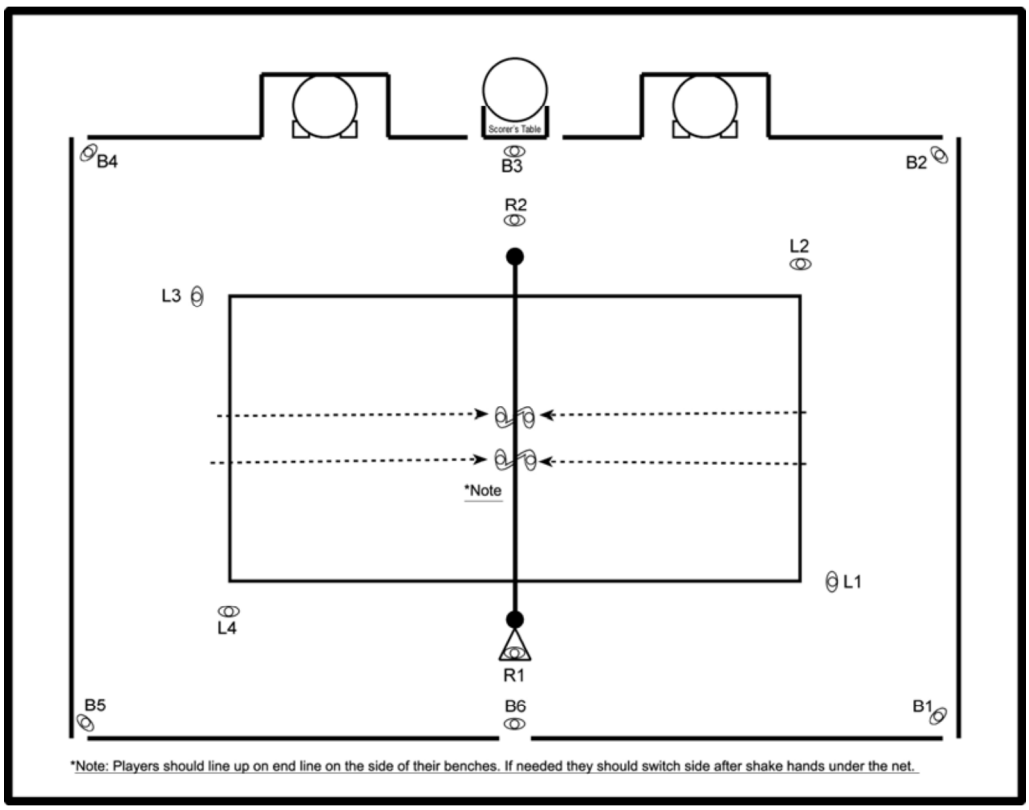
-10 min	Koniec poprzedniego meczu, sędziowie kończą pomeczowe formalności i opuszczają pole gry.
-8 min	Niezwłocznie po przygotowaniu (wyrównaniu) pola gry przez obsługę boiska zapowiadany jest kolejny mecz, zawodnicy i sędziowie wchodzą na pole gry. Od tego momentu zawodnicy muszą mieć założone oficjalne stroje meczowe. Grabienie i zraszanie boiska powinno być zakończone do tego czasu. Zawodnicy rozgrzewają się w obrębie pola gry przygotowując się do meczu, sędziowie sprawdzają wyposażenie, protokół, stan pola gry, strefy odpoczynku zawodników, itp.
-5 min	Losowanie należy przeprowadzić naprzeciwko stolika sekretarza. (*Uwaga: W zależności od miejscowych warunków losowanie można przeprowadzić wcześniej przyznając dodatkowy czas na rozgrzewkę).*
-4 min	Oficjalna rozgrzewka na siatce (3 min).
-1 min	Koniec oficjalnej rozgrzewki, zawodnicy udają się do swoich stref odpoczynku. Sędzia I wchodzi na podest sędziowski, Sędzia II zajmuje miejsce z przodu stolika sekretarza, pozostali członkowie ekipy sędziowskiej zajmują swoje pozycje. Zawodnicy są indywidualnie przedstawiani i udają się na linię końcową boiska po stronie swojej strefy dla odpoczynku (Rys. 1). Po przedstawieniu ostatniego zawodnika Sędzia I gwiżdże i zawodnicy witają się pod siatką (Rys. 2).
0 min	Rozpoczęcie meczu.
Koniec meczu	Zawodnicy dziękują sobie i sędziom w pobliżu podestu Sędziego I a następnie udają się w poprzek boiska do stolika sekretarza (Rys. 3). Kapitanowie podpisują protokół. Wszyscy uczestnicy zabierają swoje rzeczy, a sędziowie prowadzą zespoły w kierunku wyjścia z pola gry, które można zacząć przygotowywać do następnego spotkania.

Uwagi:

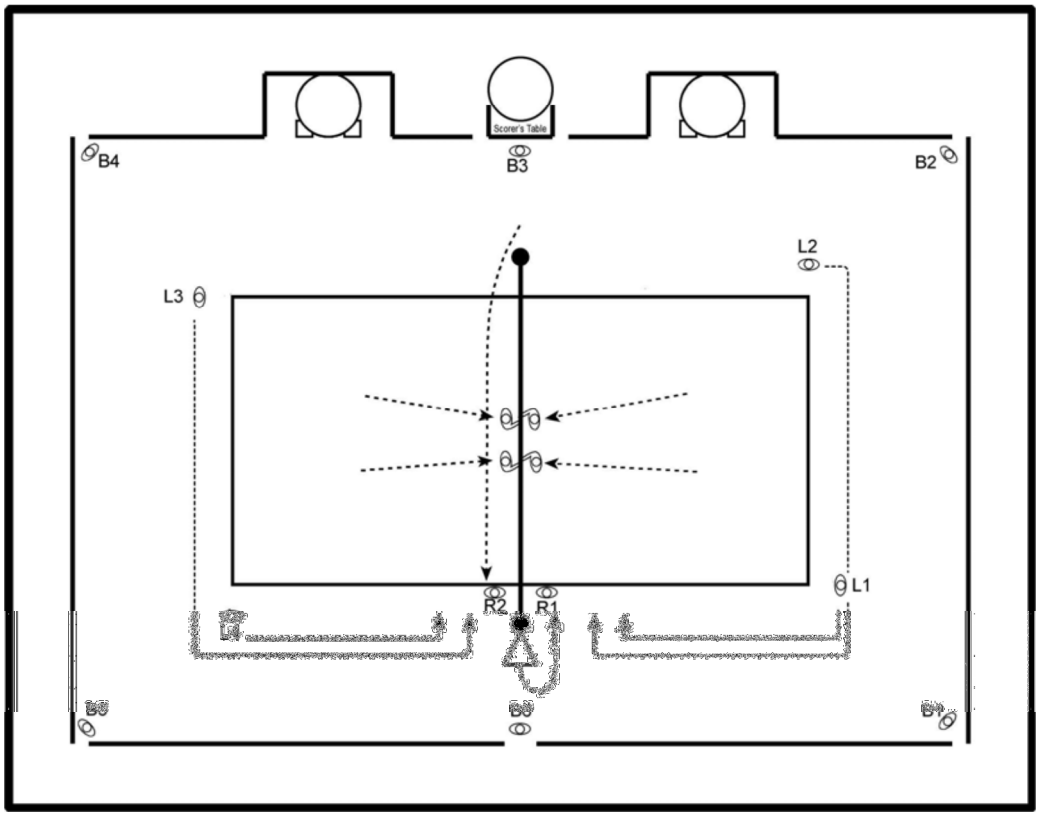
- Ceremoniał gry może być zmieniony z 3 min do 5 min oficjalnej rozgrzewki na siatce, przeprowadzając losowanie na 7 min przed rozpoczęciem spotkania.
- Ceremoniał może również ulec zmianie adaptując go na potrzeby transmisji telewizyjnej.
- Nie ma obowiązku przedłużać opuszczenie boiska czekając tylko na podpisy sędziów w protokole. Można to zrobić poza polem gry.
- Losowanie można przeprowadzić poza polem gry jeżeli wymagane jest skrócenie ceremoniału gry.
- W przypadku wydłużenia czasu rozgrzewki przez Delegatów FIVB, sędziowie wchodzą na pole gry na 10 min przed rozpoczęciem meczu i kontynuują powyższy ceremoniał gry dalej od 8 min.
- Trenerzy mają prawo pozostać na polu gry podczas rozgrzewki ich drużyny aż do rozpoczęcia oficjalnego ceremoniału gry.



Rys. 1 Przedstawienie zawodników.



Rys.2 Przywitanie pod siatką.



Rys. 3 Podziękowanie po meczu.






Tłumaczenie i oprawa graficzna: Robert Bronisz i Agata Łaz

PROCEDURA SPRAWDZENIA ŚLADU UPADKU PIŁKI

OPIS

Celem tej procedury jest zapewnienie SĘDZIOM ujednoliconej i szybkiej metody radzenia sobie w sytuacji po zainicjowaniu Procedury Sprawdzenia Śladu Upadku Piłki (Ball Mark Protocol). Sędziowie muszą zwrócić szczególną uwagę na przejrzystość procedury, nie przeciąganie jej a wynik musi być decydujący i dobrze przekazany w celu jak najszybszego wznowienia gry.

1. PROCES

Procedura Sprawdzania Śladu Upadku Piłki zastosowana podczas meczu posiada kilka składowych i powinna być przeprowadzona przez sędziów, a przede wszystkim SĘDZIEGO I z dużą dokładnością i w krótkim czasie w celu szybkiego wznowienia gry. Główne składniki Procedury:

1. Jeżeli istnieją poważne wątpliwości w podjęciu decyzji czy piłka jest w boisku czy jest autowa SĘDZIA I powinien zainicjować rozpoczęcie Procedury Sprawdzenia Śladu Upadku Piłki.
2. Kapitanowie nie mają prawa nalegać na rozpoczęcie Procedury Sprawdzenia Śladu Upadku Piłki.
3. SĘDZIOWIE prowadzący spotkanie i SĘDZIOWIE LINIOWI powinni przeciwdziałać akcjom zawodników mającym na celu celowe zatarcie lub modyfikację miejsca śladu upadku piłki. SĘDZIA I powinien odpowiednio ukarać takie zachowanie.
4. Kapitanowie mogą przyznać się, że pierwotna decyzja sędziego nie jest właściwa wtedy nie jest wymagane wszczęcie Procedury Sprawdzenia Śladu Upadku Piłki lub jeżeli procedura była zainicjowana przerwać ją.
5. Procedura Sprawdzenia Śladu Upadku Piłki ma tą zaletę, że pozwala SĘDZIEMU I zyskać czas na ostudzenie emocji zawodników po podjęciu spornej decyzji. Lecz wymaga to jednakże od sędziów szybkiego i ścisłego stosowania Procedury.

2. OBOWIĄZKI SĘDZIEGO I

- Szybkie początkowe podjęcie decyzji przez SĘDZIEGO I czy zainicjować Procedurę.
- SĘDZIA I schodzi z podestu sędziowskiego i wskazując odpowiedniego SĘDZIEGO lub SĘDZIÓW LINIOWYCH prosząc ich o podejście do miejsca upadku piłki.
- Dodatkowo SĘDZIA I powinien poprosić zawodników drużyny po której stronie znajduje się ślad upadku piłki o odsunięcie się od weryfikowanego miejsca. Jest to bardzo ważne rozpatrując to pod kątem jednakowego traktowania obydwu zespołów w trakcie całego procesu.
- Weryfikacja miejsca śladu upadku piłki (piłka w boisku czy aut):

    1. Jak tylko zawodnicy odsuną się od miejsca upadku piłki i odpowiedni SĘDZIA / SĘDZIOWIE LINIOWI są obecni, SĘDZIA I jeżeli wymaga tego sytuacja może uważnie wypytać SĘDZIEGO LINIOWEGO.
    2. Po pierwsze należy ustalić czy piłka dotknęła linii. Zawiera to w sobie także taką sytuację w której linia była w podniesionej pozycji i została dotknięta przez piłkę.
    3. Jest bardzo istotne by SĘDZIA LINIOWY (jeżeli zostanie o to poproszony) miał możliwość:
        - Wskazać miejsce upadku piłki – bez dotykania go.

- Wyjaśnić słownie co zaobserwował włączając to akcję dotknięcia piasku przez piłkę jak i też wszystko to co działo się po tej akcji.

4. SĘDZIA I powinien upewnić się czy dobrze zrozumiał przekaz SĘDZIEGO LINIOWEGO. Dobrą strategią jest wyjaśnianie po kolei co działo się w finalnej fazie akcji.

5. Jeżeli SĘDZIA I jest usatysfakcjonowany otrzymanymi wszystkimi dostępnymi informacjami na podstawie których jest wstanie podjąć decyzję powinien szybko powrócić na podest sędziowski sygnalizując wynik procedury (wskazując drużynę zagrywającą) i jeżeli zajdzie taka potrzeba ukarać każdego zawodnika, który przeszedł na stronę przeciwnika. Nie można zezwolić na żadne dalsze opóźnienie a zawodnicy powinni zostać ponagleni do niezwłocznego wznowienia gry.

6. Jeżeli jest to wymagane SĘDZIA I werbalnie ogłasza wynik zakończenia Procedury i w tym samym czasie wykonuje sygnalizację ręczną (patrz powyżej punkt 5).

7. SĘDZIA I wznawia grę.

3. OBOWIĄZKI SĘDZIEGO II

- Po zainicjowaniu procedury SĘDZIA II powinien udać się w pobliże siatki by swoją postawą czy też słownie wyperswadować przeciwnym zespołom przejście pod siatką na stronę przeciwnika.
- Jest dobrą praktyką poinformowanie zespołów, że przechodzenie pod siatką lub jej przedłużeniem jest niezgodne z przepisami.
- Powinien utrzymywać przez cały czas trwania procedury kontakt wzrokowy z SĘDZIĄ I
- Ewentualnie, jeżeli SĘDZIA II zostanie o to poproszony, może asystować SĘDZIEMU I w podejmowaniu finalnej decyzji.
- SĘDZIA II musi upewnić się, że SĘDZIA SEKRETARZ właściwie zapisze wynik Procedury. Nie można wznowić gry zanim SĘDZIA SEKRETARZ nie zasygnalizuje swojej gotowości.

4. SZCZEGÓLNE UWAGI

- Można uniknąć wielu problemów występujących podczas Procedury Sprawdzenia Śladu Upadku Piłki poprzez właściwą i szybką komunikację i współpracę przed w czasie i po zakończeniu Procedury. Cała komunikacja jak to tylko możliwe powinna odbywać się w języku angielskim.
- SĘDZIA I oraz odpowiedni SĘDZIA LINIOWY powinni przez cały czas utrzymywać kontakt wzrokowy z miejscem upadku piłki obserwując jakiekolwiek akcję zawodników mającej na celu zakrycie lub modyfikację śladu upadku piłki.
- SĘDZIA II powinien aktywnie poprzez: użycie gwizdka i sygnalizacji ręcznej połączonej z komunikacją werbalną przekazać zawodnikom, że nie mogą przekraczać płaszczyzny pod siatką lub jej przedłużenia.
- SĘDZIA I podczas sprawdzania miejsca upadku piłki może poprosić o asystę SĘDZIEGO II w celu ewentualnego przetłumaczenia słów sędziego liniowego lub w celu jakiejkolwiek innej pomocy.

5. SĘDZIOWIE LINIOWI

- SĘDZIOWIE LINIOWI podczas całego spotkania powinni podejmować swoje decyzje z jednakową dokładnością zwłaszcza w sygnalizowaniu piłki w boisku czy piłki autowej w celu zapobiegnięcia potrzeby przeprowadzania Procedury Sprawdzenia Śladu Upadku Piłki.
- Jeżeli została zainicjowana Procedura Sprawdzenia Śladu Upadku Piłki przez SĘDZIEGO I, SĘDZIA LINIOWY powinien upewnić się w myślach, że jest w stanie przekazać wszystkie niezbędne informacje na temat kontaktu piłki z powierzchnią pola gry.
- Informacje zawierające pozycję i okoliczności kontaktu piłki z powierzchnią pola gry powinny być przekazane SĘDZIEMU I o ile ten o to poprosi.
- Jest powszechnie stosowana prośba SĘDZIEGO I do sędziego liniowego aby ten podszedł do miejsca upadku piłki.
- SĘDZIA LINIOWY jak i inni sędziowie nie mogą naruszyć w żaden sposób miejsca upadku piłki. Należy zwrócić szczególną uwagę aby w pobliżu miejsca upadku piłki nie kręciły się żadne osoby, nie należy też wskazywać śladu palcem czy chorągiewką.

6. WZNOWIENIE GRY

- Pod koniec procedury SĘDZIA I powinien przekazać wszystkim wynik sprawdzenia śladu miejsca upadku piłki używając odpowiedniej sygnalizacji ręcznej (wskazując zespół zagrywający).
- Jeżeli nastąpiła konieczność SĘDZIA I musi ukarać każdego zawodnika, który przekroczył przestrzeń pod siatką lub jej umowne przedłużenie czerwoną kartką (upomnienie za zachowanie naganne). Kara ta nakładana jest indywidualnie.
- Nie ma znaczenia jak daleko zawodnik wkroczył w przestrzeń przeciwnika (zawodnik który wkroczył jeden metr za siatkę jest traktowany na równi z tym który wszedł ponad 3 metry za siatkę na boisko przeciwnika). Możliwe jest jednakże to, że zawodnik zostanie dodatkowo ukarany za swoje dalsze postępowanie (np. opóźnianie gry, obraza słowna itp.)
- SĘDZIA II musi upewnić się, że SEKRETARZ właściwie zapisał wynik Procedury. Nie można wznowić gry aż do momentu gdy SEKRETARZ zasygnalizuje swoją gotowość.

Tłumaczenie: Robert Bronisz

Aktualizacja do wersji 2015: Agata Łaz

PROCEDURA POSTĘPOWANIA PODCZAS KONTUZJI

Używana zgodnie z punktem 17.1 Oficjalnych Przepisów Gry w Siatkówkę Plażową.

1. INFORMACJE OGÓLNE

- Procedura Postępowania Podczas Kontuzji, jest serią stałych sekwencji, ustalonych w celu zapewnienia właściwej pomocy medycznej przy minimalny wpływie na opóźnienie gry (zgodnie z przepisem 17.1).
- Czas na dojście do siebie odpowiada czasowi potrzebnemu akredytowanej pomocy medycznej na udzielenie właściwej pomocy. Jeżeli pomoc zostanie zakończona, lub nie można było udzielić pomocy, gra musi być wznowiona, lub drużyna uznana będzie za zdekompletowaną.
- Udzielanie pomocy może być przeprowadzane podczas meczu przez oficjalne służby medyczne turnieju (np. fizjoterapeuta, masażysta) lub przez pomoc medyczną zespołu (np. masażysta zespołu, lub fizjoterapeuta zespołu, z zastrzeżeniem, że taka osoba posiada akredytację na dany turniej). Wybór należy do drużyny. W każdym przypadku oficjalne służby medyczne turnieju muszą nadzorować pomoc medyczną udzielaną zawodnikowi a następnie poinformować SĘDZIEGO I, kiedy pomoc została zakończona, chyba, że zawodnik/czka zgłosi swoją gotowość do kontynuowania gry przed ich przybyciem na boisko.
- By móc nieść pomoc podczas kontuzji, opieka medyczna zespołu musi siedzieć w pobliżu boiska podczas meczu. Nie przyznaje się dodatkowego czasu potrzebnego na przybycie służb medycznych zespołu.
- Podczas meczów telewizyjnych rozgrywanych na boisku centralnym oficjalna pomoc medyczna musi znajdować się cały czas w pobliżu boiska.
- Zawsze podczas walkowera oddawanego z przyczyn medycznych (przed rozpoczęciem meczu włącznie) oficjalna pomoc medyczna oraz Delegat Medyczny (jeżeli jest wyznaczony na turniej) muszą być obecni.
- Podczas Zawodów Światowych FIVB dozwolona jest maksymalna liczba 2 przerw dla kontuzjowanego zawodnika przypadająca na jednego zawodnika w okresie 12 miesięcy. Obowiązkiem zawodników jest wiedzieć ile przerw wykorzystali. Delegaci Techniczni i Sędziowie Główni muszą zawrzeć w swoich sprawozdaniach informację o ilości wykorzystanych przerw dla kontuzjowanego zawodnika dla odpowiednich turniejów, a FIVB będzie śledzić ewentualne wykorzystanie dodatkowych przerw medycznych w danym okresie i nakładać adekwatne kary finansowe na odpowiednich zawodników (Sankcje finansowe opisane w Handbook-u FIVB).
- Przerwy dla kontuzjowanego zawodnika (PDKZ) przyznane przez SĘDZIEGO z powodu krwawiącej rany wymagającej pomocy medycznej, nie będą wliczane do ilości przerw dla kontuzjowanego zawodnika w okresie 12 miesięcy. Dodatkowo PDKZ, która wynikała z traumatycznego zajścia podczas meczu (zderzenie zawodników, zawodnik zderza się z przedmiotem takim jak słupek, baner reklamowy, itp.) i zostanie to poświadczone przez oficjalnego lekarza zawodów będzie tak samo traktowana jak kontuzja powodująca krwawienie. Jednakże te wyjątki nie mogą się zdarzyć się w żadnym kolejnym meczu rozgrywanym przez tego samego zawodnika w tym samym lub następnych turniejach (np. następna przerwa dla kontuzjowanego zawodnika w tym samym lub następnych turniejach spełniające te same traumatyczne kryteria, nie będzie wyjątkiem i będzie wliczana do ilości dwóch przerw dla kontuzjowanego zawodnika).

- Organizator jest zobowiązany do ustawienia 2 toalet przeznaczonych dla zawodników (jedna dla kobiet, druga dla mężczyzn – przenośnych, jeżeli nie ma możliwości wykorzystania istniejącej infrastruktury), zlokalizowanych w pobliżu każdego boiska w odległości nie większej niż 100m. SĘDZIOWIE zobowiązani są uwzględnić ten aspekt podczas homologacyjnej inspekcji boisk przed rozpoczęciem turnieju.
- W przypadku, gdy zawodnik prosi o przyznanie przerwy dla kontuzjowanego zawodnika lub oddaje mecz walkowerem z powodu kontuzji, natychmiast po zapisaniu niezbędnych informacji w protokole, zostanie mu wręczony przez SĘDZIEGO I formularz WT-49 (z wyjątkiem przypadku kontuzji powodującej krwawienie).

2. W MOMENCIE KONTUZJI

- Gdy tylko zawodnik dozna kontuzji, SĘDZIA II musi natychmiast podejść do niego i ustalić, jak poważny jest to uraz.
- SĘDZIA II musi zadać zawodnikowi następujące pytania:
  i. „Czy jesteś w stanie kontynuować grę czy potrzebujesz pomocy medycznej”?
  ii. W przypadku wyboru pomocy medycznej „Pomocy medycznej Twojej drużyny czy oficjalnej turnieju?”
  iii. I dodatkowo „Potrzebujesz masażysty, fizjoterapeuty, czy obydwu?”
- Jeżeli to tylko możliwe, mecz powinien być wznowiony bez opóźnień. Jeżeli zawodnik jest w stanie powrócić do gry w ciągu krótkiego czasu (do 15 sekund) nie ma potrzeby udzielenia przerwy dla kontuzjowanego zawodnika.

Uwaga: personel medyczny MUSI być zawsze wezwany w okolice boiska, Delegat Techniczny i/lub Sędzia Główny muszą być również poinformowani, aby mogli nadzorować sytuację.

3. KONTUZJE POWODUJĄCE KRWAWIENIE

- Bezpieczeństwo wszystkich uczestników jest najważniejsze, w związku z czym rany powodujące krwawienie powinny być opatrywane bez opóźnień, jak tylko zostaną zauważone przez zawodnika lub sędziów.
- Jeżeli krwawienie jest niewielkie i można je łatwo zatamować, powodując niewielkie opóźnienie w meczu, nie należy traktować takiej sytuacji jako przerwy dla kontuzjowanego zawodnika.
- Jeżeli krwawienie jest poważne, kontuzja ta powinna być potraktowana jako wymagająca pomocy medycznej, w której należy postępować według niżej podanych wskazówek. Sytuacja ta traktowana jest jako przerwa dla kontuzjowanego zawodnika.
- SĘDZIOWIE powinni sprawdzić wszystkie piłki meczowe, a te które noszą ślady krwi, wymienić a następnie wyczyścić i zdezynfekować. Ślady krwi na pozostałym wyposażeniu boiska powinny być również wyczyszczone i zdezynfekowane.

4. JEŻELI ZAWODNIK CHCE SKORZYSTAĆ Z POMOCY MEDYCZNEJ

- Jeżeli zawodnik chce skorzystać z pomocy medycznej, SĘDZIA II wzywa na boisko odpowiednią służbę medyczną spośród dostępnych na daną lokalizację, pozwala asyście medycznej zespołu wejść na boisko, w przypadku posiadania przez nią akredytacji na dany turniej, a następnie musi natychmiast zawiadomić w kolejności odpowiednie osoby. Po pierwsze SEKRETARZA meczu, w celu zanotowania czasu w minutach i sekundach, w którym zawodnik poprosił o przerwę, SĘDZIEGO I, aby ten zszedł z podestu sędziowskiego w celu

nadzorowania procedury, a następnie skontaktować się z następującymi osobami: Delegat Techniczny FIVB, Sędzia Główny FIVB, Delegat Medyczny FIVB, jeżeli jest na zawodach.

- Jest wysoce pożądane, żeby to SĘDZIA II był tym, kto aktywnie poszukuje osób wymienionych powyżej, co może się wiązać z opuszczeniem pola gry, lub użyciem krótkofalówki. SĘDZIA I może utrzymywać nadzór nad zawodnikami.
- Jeżeli jest to wskazane, zawodnik może pozostać nieruchomo na boisku (uraz pleców, itp.). Zawodnik może również swobodnie poruszać się w obrębie boiska, wolnej strefy, lub udać się do swojej strefy odpoczynku.
- Za zaleceniem służb medycznych uczestniczących w procedurze, oraz za zgodą SĘDZIEGO, kontuzjowany zawodnik może opuścić pole gry, jeżeli niezbędna pomoc nie może być udzielona w obrębie boiska. Może się to zdarzyć w niektórych przypadkach (np. w celu oczyszczenia lub zaszycia rany). Zawodnikowi, który musi opuścić pole gry powinien asystować SĘDZIA II (lub Sędzia Główny lub SĘDZIA REZERWOWY jeśli jest obecny).
- Rozpoczęcie naliczania czasu na dojście do siebie zapewnionego dla kontuzjowanego zawodnika powinno rozpocząć się w momencie przybycia na boisko odpowiedniej służby medycznej (spośród oficjalnego personelu dostępnego na dane miejsce rozgrywania zawodów), lub w przypadku gdy zawodnik wybrał możliwość skorzystania z pomocy medycznej swojego zespołu, od momentu, kiedy poprosił o pomoc medyczną, co się oznacza, że:

  1. Dwa czasy powinny być zanotowane w protokole zawodów, w przypadku, gdy zawodnik wybierze możliwość skorzystania z pomocy medycznej swojego zespołu:
     - Czas w momencie zadania pytania przez SĘDZIEGO II
     - Czas wznowienia gry.
  2. Trzy czasy powinny być zapisane w protokole zawodów, kiedy zawodnik chce skorzystać z oficjalnej pomocy medycznej dostępnej w miejscu rozgrywania zawodów:
     - Czas w momencie zadania pytania przez SĘDZIEGO II
     - Czas przybycia oficjalnych służb medycznych na boisko
     - Czas wznowienia gry.
- Następnie SĘDZIA II (i/lub SĘDZIA I) aktywnie nadzorują czynności zawodnika do momentu powrotu na swoją pozycję w czasie dostępnym na dojście do siebie.
- Partner zespołu zawodnika kontuzjowanego oraz przeciwnicy muszą pozostać w obrębie boiska lub wolnej strefy, lub udać się do swojej strefy dla odpoczynku. Zawodnicy mogą w tym czasie używać piłek.
- Podczas czasu przydzielonego zawodnikowi na dojście do siebie, SĘDZIA II powinien zweryfikować, że wszystkie szczegóły dotyczące zapisu czasów zostały prawidłowo zanotowane oraz, że zakończenie przerwy dla kontuzjowanego zawodnika (oznaczającego dla kontuzjowanego zawodnika, który korzystał z pomocy medycznej, powrót na swoją pozycję na boisku), wyraźnie przekazane SEKRETARZOWI (i sprawdzone) oraz zanotowane ze szczegółami w protokole z meczu.
- Zawodnicy powinni być powiadamiani o ilości pozostałego czasu.
- Istotne informacje, jak: Imię i Nazwisko zawodnika, numer, kraj reprezentowany, set, czas(y), wynik powinny być zanotowane w protokole z meczu jako, że później mogą okazać się podczas ewentualnego protestu lub drugiej kontuzji. Należy zauważyć, że jednemu

zawodnikowi przysługuje tylko jedna przerwa dla kontuzjowanego zawodnika podczas jednego meczu.

- Kiedy pomoc medyczna zostanie zakończona, lub nie można było udzielić pomocy, mecz musi być wznowiony, lub odpowiednia drużyna zostanie uznana za zdekompletowaną.
- Czas na dojście do siebie nie będzie wydłużony, jeżeli personel medyczny uzna i poinformuje SĘDZIEGO, że pomoc została zakończona lub gdy nie można udzielić pomocy.
- Decyzja, czy zawodnik po kontuzji jest w stanie kontynuować grę czy nie, zależy wyłącznie od zawodnika. Nawet wbrew zaleceniom oficjalnej opieki medycznej by nie kontynuować gry ostateczna decyzja jest w ręku zawodnika. Ten przypadek jest opisany i podpisany jako „Oświadczenie Zawodnika". Jednakże, w ekstremalnych przypadkach lekarz zawodów może sprzeciwić się powrotowi kontuzjowanego zawodnika do gry.
- W takim przypadku SĘDZIA powinien zanotować z tyłu protokołu, że zawodnik specjalnie poprosił o kontynuowanie gry pomimo otrzymania przeciwnej informacji od oficjalnej służby medycznej. Podpis odpowiedniego kapitana po zakończeniu meczu zatwierdza to oświadczenie.
- Należy zwrócić uwagę, że na koniec przerwy dla kontuzjowanego zawodnika SĘDZIA II używając gwizdka powinien dać sygnał zawodnikom by wrócili na swoje pozycje. Drużyny mogą wykorzystać wszystkie pozostałe przerwy dla odpoczynku, lecz po ich zakończeniu muszą wznowić grę. Jeżeli zawodnik w tym czasie nie jest zdolny do gry, set/mecz jest kończony zgodnie z Przepisem 17.1 Kontuzja w Przepisach Gry.
- Nie ma dodatkowego czasu dla tego kontuzjowanego zawodnika. Z natury, czasu dla kontuzjowanego zawodnika nie sumuje się.

5. KORZYSTANIE ZAWODNIKÓW Z TOALETY

- Po wyrażeniu prośby przez zawodnika, o chęci skorzystania z toalety, jego drużyna powinna być poinformowana przez SĘDZIEGO I, że danemu graczowi przyznana będzie przerwa dla kontuzjowanego zawodnika, jeżeli czas korzystania z toalety przekroczy czas rozpoczęcia gry, lub odpowiedniej przerwy w grze wykorzystanej w tym celu (TO, TTO, przerwy między setami, 12 sekundowej przerwy pomiędzy akcjami). W przypadku przyznania przerwy dla kontuzjowanego zawodnika, należy wezwać oficjalną pomoc medyczną turnieju w pobliże boiska.
- SĘDZIA II musi zawsze towarzyszyć zawodnikowi, podczas gdy SĘDZIA I powinien nadzorować sytuację stojąc w pobliżu stolika SEKRETARZA.

6. ZDARZENIA SPOWODOWANE UPAŁEM

- Jak podkreślono w procedurze FIVB „Kontrola Siły Oddziaływania Upału", podczas Światowych Rozgrywek FIVB, wszystkie mecze oddane walkowerem spowodowane upałem powinny być rejestrowane.
- W przypadku walkowera przyznanego z przyczyn medycznych, zawodnik powinien być zapytany przez sędziego, czy miało to związek z wyczerpaniem w czasie upału i/lub odwodnieniem. Jeżeli tak, to zawodnik będzie dodatkowo zapytany: „Czy cierpiałeś na wymioty i/lub biegunkę w ostatnich 5 dniach?". Informacja ta jest następnie przekazywana Sędziemu Głównemu, odpowiedzialnemu za umieszczenie jej w arkuszu Excel używanym do zapisu danych w procedurze „Kontrola Siły Oddziaływania Upału".

7. UWAGI DODATKOWE

- Wszyscy SĘDZIOWIE i Sędzia Główny FIVB muszą wiedzieć, gdzie fizycznie znajdują się służby medyczne: ratownik medyczny, lekarze, fizjoterapeuci, dostęp do karetki itd.
- Należy upewnić się, że służby medyczne i nadzór Delegatów FIVB są dostępne.
- SĘDZIA musi być świadomy, jakiego rodzaju oficjalna pomoc medyczna została zaakceptowane przez Delegata Technicznego, ponieważ jest wiele rodzajów pomocy medycznej (lekarz i fizjoterapeuta). SĘDZIA musi zapewnić właściwą osobę z ekipy medycznej odpowiednią do pomocy przy odniesionej przez zawodnika kontuzji.
- W przypadku gdy turniej rozgrywany jest w więcej niż jednym miejscu organizatorzy powinni zapewnić opiekę medyczną (lekarza, fizjoterapeutę, ratownika medycznego) we wszystkich lokalizacjach w których znajdują się boiska. Jeżeli istnieje druga lokalizacja boisk, zawodnicy nie są uprawnieni do skorzystania ze specyficznej pomocy fizjoterapeuty FIVB, itd.
- W sytuacji gdy zawodnik prosi o pomoc medyczną, opieka medyczna danej drużyny może wejść na boisko. Jeżeli opieka medyczna danej drużyny udzieli zawodnikowi pomocy przed przybyciem oficjalnej pomocy medycznej, a zawodnik twierdzi, że jest w stanie kontynuować grę, to SĘDZIA nie musi czekać na przybycie oficjalnych opieki medycznej zawodów. Jednakże przerwa dla kontuzjowanego zawodnika będzie przyznana.
- Opieka medyczna może udzielać zawodnikom pomocy w regulaminowych przerwach w grze (TO, TTO, inne regulaminowe przerwy) bez powodowania opóźnień w grze.
- SEKRETARZE muszą być uważnie sprawdzani podczas szkolenia w celu zweryfikowania ich pełnego zrozumienia wszystkich okoliczności i ich następstw zapisywanych w protokole.
- Zapisując czas, należy zapisać godzinę, minuty oraz sekundy.
- Po zakończeniu spotkania SĘDZIA I powinien upewnić się, że rubryka Uwagi została odpowiednio uzupełniona wszelkimi niezbędnymi informacjami zawartymi w tej Procedurze a także opisanymi z przykładami w Instrukcji Protokołowania.
- Jeżeli Sędzia Główny (RD) nie jest obecny na boisku w momencie zakończenia meczu, SĘDZIA I musi uzyskać jego podpis na protokole, zanim zostanie on dostarczony do Biura Zawodów, jednakże bez powodowania opóźnień w pracy biura BVIS.

Tłumaczenie:Robert Bronisz

Aktualizacja do wersji 2015: Agata Łaz

PROCEDURA ROZPATRZENIA PROTESTU

Używana zgodnie z punktem 5.1.2.1 i 5.1.3.2 Oficjalnych Przepisów Gry w Siatkówkę Plażową.

1. WPROWADZENIE

- Procedura Rozpatrzenia Protestu to seria kolejnych kroków podejmowanych w celu zapewnienia pomyślnego rozwiązania oprotestowanego zastosowania przepisów gry przez zawodnika(ów) biorących udział w rozgrywkach siatkówki plażowej.
- Procedura Rozpatrzenia Protestu jest inicjowana przez Kapitana zgłaszającego formalnie swoją chęć protestu przeciwko otrzymanemu wyjaśnieniu zastosowania lub interpretacji przepisów gry przez SĘDZIEGO I.
- Procedura Rozpatrzenia Protestu może być przeprowadzona przez stosownego przedstawiciela PZPS, bazując na okolicznościach występujących przed, w trakcie lub po meczu.
- Stosowny przedstawiciel PZPS rozważy zasadność protestu, bazując na 3 kryteriach.
- Istnieją 2 poziomy protestu, które rozpatruje się albo w momencie zaistnienia zdarzenia(eń) (Poziom 1), lub/i po zakończeniu meczu (Poziom 2).

2. CEL PROCEDURY ROZPATRZENIA PROTESTU

- Niniejszy dokument to oficjalna procedura PZPS bazująca na oryginalnym dokumencie FIVB PROTEST PROTOCOL. Procedura ta ma za zadanie rozwiązywać problemy pojawiające się przed, w trakcie i po meczu. Procedura Rozpatrzenia Protestu ma na celu:
  1. Utrzymanie lub powrót do warunków, które są porównywalne z poprzednim stanem gry i wznowienie meczu tak szybko, jak to tylko możliwe.
  2. Zapewnienie procesu, który pozwoli na rozważenie protestów zapewnionych odpowiednimi regulacjami i przepisami FIVB i PZPS.
  3. Uchwalenie procedury, która ma minimalny wpływ na przebieg meczu, zwłaszcza jeśli protest obejmuje więcej niż 1 poziom.
  4. By zapewnić Procedurę, która ma być logiczna, jasna i łatwa do przeprowadzenia.
  5. W celu zagwarantowania Procedury, która oparta jest na solidnym legalnym i etycznym podłożu.
  6. By dostarczyć Procedurę, która zwiększa szanse stosownego przedstawiciela PZPS na podjęcie właściwej decyzji dotyczącej zasadności protestu zgłoszonego przez zawodnika(ów).

3. KRYTERIA OCENY PROTESTU

- Kryteria pozwalające zaakceptować zasadny Protest powinny zawierać jedną lub więcej okoliczności opisanych poniżej:
  1. SĘDZIA błędnie interpretuje lub błędnie stosuje Przepisy Gry i wytyczne, lub nie przyjmuje konsekwencji swoich decyzji.
  2. Wystąpił błąd sekretarza (błąd rotacji lub błędny wynik).
  3. Techniczne warunki meczowe (pogoda, światło itp.)

- SĘDZIA I musi tylko wziąć pod uwagę te trzy kryteria podczas rozważania czy protest przyjąć czy nie jako zasadny, a tym samym możliwy do dalszego rozpatrzenia.
- Niewłaściwym jest dla SĘDZIEGO I przyjęcie protestu, który zawiera grę piłką, czy nałożone kary chyba, że istnieje możliwość możliwego błędnego zinterpretowania Przepisów Gry.
- Odpowiedni przedstawiciel PZPS musi również używać tych trzech kryteriów w ocenie względnej strony merytorycznej protestu po wcześniejszym, zaakceptowaniu go do rozpatrzenia. Przedstawiciel PZPS musi wyraźnie zidentyfikować, który z tych trzech kryteriów odnosi się do protestu. Zdarzają się takie przypadki, że protest może dotyczyć więcej niż jednego kryterium.
- Odpowiedni delegat(ci) PZPS mogą również wziąć pod uwagę w rozpatrywaniu protestu fakt czy proces był obserwowany.
- Protest rozpatruje Sędzia Główny zawodów. W wyjątkowych przypadkach, podczas, których Sędzia Główny nie może uczestniczyć w Procedurze Rozpatrzenia Protestu, dopuszczalne jest, aby uczestniczył w niej Komisarz Zawodów.

4. POSTĘPOWANIE SĘDZIEGO I PRZED ROZPOCZĘCIEM PROCEDURY ROZPATRZENIA PROTESTU

- Procedura Rozpatrzenia Protestu inicjowana jest przez Kapitana zgłaszającego swoją chęć protestu poprzedzoną otrzymanym wyjaśnieniem zastosowania lub interpretacji Przepisów Gry przez SĘDZIEGO I.
- SĘDZIA I musi więc, przed wezwaniem odpowiedniego Delegata PZPS na boisko, upewnić się, że powziął wszystkie możliwe kroki w celu zapobieżenia inicjacji Procedury Rozpatrzenia Protestu. Między innymi:

  1. Zrozumiale wyjaśnić Kapitanowi naturę błędu / podstawy podjętej decyzji.
  2. Powtórzyć sygnalizację sędziowską jeśli to konieczne.
  3. Skonsultować zastosowanie / interpretację przepisu(ów) ze wszystkimi odpowiednimi do danej sytuacji sędziami.
  4. Zweryfikować kryteria zasadnego protestu.
  5. Upewnić się, że pomimo powzięcia tych wszystkich kroków, Kapitan chce zgłosić oficjalny protest.

- SĘDZIA I nie powinien:

  1. Po zgłoszeniu przez Kapitana oficjalnego protestu, który spełnia kryteria zasadnego protestu, zdecydować się by nie wezwać na boisko odpowiedniego Delegata PZPS.
  2. Informować zawodników o nikłej szansie powodzenia protestu.

5. PRZEPROWADZENIE PROCEDURY ROZPATRZENIA PROTESTU

- Zawodnicy powinni udać się do swoich stref odpoczynku.
- Sędzia Główny powinien najpierw porozmawiać z SĘDZIĄ I w celu uzyskania ogólnej informacji czego protest dotyczy.
- Następnie Sędzia Główny musi poznać podstawę protestu z ust Kapitana drużyny zgłaszającej protest.
- Jeżeli jest to konieczne, Sędzia Główny wyjaśnia wszystkie nieścisłości z SĘDZIĄ I.

- Informacje / dowody ważne do podjęcia decyzji, powinny być zebrane od innych uczestników.
- Informacje / dowody te powinny być zbierane pojedynczo, lecz jeżeli istnieje taka potrzeba można zdobywać je zbiorowo.
- Proces uzyskiwania informacji / dowodów powinien odbywać się w pobliżu stolika SEKRETARZA zawodów oraz strefy odpoczynku odpowiedniej drużyny.
- Zawodnicy nie powinni być fizycznie obecni podczas rozmowy Sędziego Głównego z SĘDZIĄ I lub innymi osobami.
- Całość procesu pozyskiwania informacji / dowodów powinna mieć przejrzyście ukształtowany schemat.
- Podczas Procedury Rozpatrzenia Protestu zawodnicy po początkowym okresie organizacyjnym mogą:

  1. Korzystać z boiska, lecz nie mogą opuszczać wolnej strefy.
  2. Używać piłek.
  3. Przebywać w obrębie swojej połowy boiska, lub całości boiska po uzyskaniu porozumienia ze wszystkimi zawodnikami.

- SĘDZIA I powinien być poinformowany jako pierwszy o wyniku przeprowadzonej procedury, a następnie odpowiedni, pozostali członkowie komisji sędziowskiej.
- Następnie, na boisku należy poinformować o wyniku Procedury Rozpatrzenia Protestu Kapitanów obydwu drużyn. Kapitanom należy przekazać krótkie streszczenie podstaw podjętej decyzji.
- Jeżeli po poinformowaniu Kapitan(owie) nie kwestionują decyzji, Procedurę Rozpatrzenia Protestu uważa się za rozwiązaną i oficjalnie zakończoną.
- Kapitan(owie) którzy nie zgadzają się z decyzją, mają prawo poprosić w tym momencie o Poziom 2 Procedury Rozpatrzenia Protestu, które może być potwierdzone po zakończeniu meczu.

6. WZNOWIENIE MECZU

- Następujące kroki mogą być niezbędne do wznowienia gry:

  1. Przekazanie decyzji SEKRETARZOWI, który powinien zapisać w rubryce UWAGI:
     a) Jeżeli procedura została przeprowadzona, a następnie protest został odrzucony należy zapisać:

        ODRZUCONY POZIOM 1

     b) Jeżeli procedura została przeprowadzona a następnie protest został zaakceptowany należy zapisać:

        ZAAKCEPTOWANY POZIOM 1

     c) Jeżeli protest został odrzucony na Poziomie 1, a Kapitan(owie) zgłosili prośbę o przeprowadzenie Poziomu 2 należy zapisać:

        ODRZUCONY / WSTRZYMANY POZIOM 1

     d) Jeżeli protest został zaakceptowany na Poziomie 1, a Kapitan(owie) zgłosili prośbę o przeprowadzenie poziomu 2 należy zapisać:

        ZAAKCEPTOWANY / WSTRZYMANY POZIOM 1

e) Jeżeli nie można przeprowadzić procedury (po wcześniejszym wezwaniu Sędziego Głównego na boisko) należy zapisać:

WSTRZYMANY POZIOM 1

2. Przekazanie decyzji kibicom (co może się wiązać ze słownym ogłoszeniem decyzji).

7. PROCEDURA ROZPATRZENIA PROTESTU POZIOM 2

- Prośba o zainicjowanie Procedury Rozpatrzenia Protestu pochodzi od Kapitana(ów) zgłaszających oficjalną prośbę o przeprowadzenie Poziomu 2 protestu bazując na:
  1. Procedura Rozpatrzenia Protestu na Poziomie 1 nie została przeprowadzona (z braku dostępnego delegata PZPS)
  2. Protest był odrzucony na Poziomie 1 przez odpowiedniego Delegata(ów) PZPS
  3. Protest był zaakceptowany na Poziomie 1 przez odpowiedniego Delegata(ów) PZPS, a następnie protest zgłosił Kapitan drużyny przeciwnej
  4. Wydarzenia miały miejsce po zakończeniu meczu
- Protest na Poziomie 2 rozpatrywany jest przez komisję egzekucyjną składającą się z Komisarza Turnieju i przedstawiciela Organizatora.

W przypadku braku akceptacji rozstrzygnięcia Procedury Protestu zawodnikom przysługuje prawo do złożenia oficjalnego odwołania zgodnie z Handbookiem PZPS 2015 pkt. 4.7. Zasady składania protestów, odwołań i zażaleń.

Aktualizacja do wersji 2015: Agnieszka Myszkowska