

OFICJALNE PRZEPISY / PODRĘCZNIK Catch'n Serve Ball

<https://www.catchandserve-ball.com/sports/rules-regulations>

Wydanie z września 2024 r.

Wersja 2.0

Tłumaczenie z języka angielskiego za pomocą AI – Chat GBT

Catch'n Serve Ball

Catch'n Serve Ball to bardzo przystępny sport zespołowy, w którym gracze łapią i rzucają piłkę nad siatką do swoich przeciwników. Prostota gry sprawia, że jest łatwa do nauczenia w każdym wieku, nawet bez wcześniejszego doświadczenia sportowego, a jednocześnie oferuje potencjał do rywalizacji na bardzo wysokim poziomie.

Charakteryzująca się szybkim tempem i przyjemną rozgrywką, gra Catch'n Serve Ball ma wiele podobieństw do siatkówki pod względem wielkości drużyn i boiska, wysokości siatki oraz zasad. Pochodząca z Ameryki Południowej, była znana pod różnymi nazwami, takimi jak Cachibol, Catchball czy Newcomb.

Nasze motto, "

Graj, łap, łącz się na rzecz równości w sporcie!", ma na celu nie tylko podkreślenie zabawy i koleżeństwa w grze, ale także dotarcie do nowych grup docelowych. Słowo „Serve” (serwować) w naszym haśle oznacza zarówno serwowanie piłki w grze, jak i służenie sprawie równości w sporcie, wspierając grupy, w których inkluzywność i sprawiedliwość są najważniejsze.

Catch'n Serve Ball przestrzega polityki

fair play. Zasady te obejmują: szacunek, przyjaźń, ducha zespołu, równość, uczciwość, solidarność, tolerancję, sport bez dopingu i szacunek dla przepisów. Celem tych zasad jest zagwarantowanie, że każdy zawodnik ma taką samą szansę na boisku.

Rozdział 1 - Obiekty i sprzęt

1. Obszar gry

1.1. Wymiary

Obszar gry składa się z boiska i strefy wolnej. Powinien być prostokątny i symetryczny. Boisko ma wymiary

18×9 m i jest otoczone strefą wolną o szerokości co najmniej 3 m z każdej strony. Przestrzeń gry to otwarta przestrzeń nad obszarem gry, wolna od wszelkich przeszkód. Powinna mieć minimalną wysokość 7 m od nawierzchni.

1.2. Nawierzchnia gry

Nawierzchnia obszaru gry musi być płaska, pozioma i jednolita. Nie może stwarzać żadnego zagrożenia dla graczy. Zabrania się gry na szorstkich lub śliskich powierzchniach. Nawierzchnia boiska musi być w jasnym kolorze.

1.3. Linie boiska

Wszystkie linie mają 5 cm szerokości. Muszą być w jasnym kolorze, który różni się od koloru podłoża i innych linii.

Linie graniczne: Dwie linie boczne i dwie linie końcowe wyznaczają boisko. Obie linie boczne i końcowe są rysowane wewnątrz wymiarów boiska.

Linia środkowa: Oś linii środkowej dzieli boisko na dwa równe, kwadratowe boiska o wymiarach 9×9 m każde. Linia ta przebiega pod siatką od linii bocznej do linii bocznej.

Linia ataku: Na każdym boisku linia ataku, której tylna krawędź jest narysowana 3 m od osi linii środkowej, wyznacza strefę przednią.

1.4. Strefy i obszary

Strefa przednia: Na każdym boisku strefa przednia jest ograniczona osią linii środkowej i tylną krawędzią linii ataku. Uważa się, że strefa przednia rozciąga się poza linie boczne do końca strefy wolnej.

Strefa serwisu: Strefa serwisu to obszar o szerokości 9 m za każdą linią końcową. Jest ona ograniczona dwoma krótkimi liniami (każda o długości 15 cm, narysowanymi 20 cm za linią końcową jako przedłużenie linii bocznych). Obie krótkie linie są wliczone w szerokość strefy serwisu. W głąb, strefa serwisu rozciąga się do końca strefy wolnej.

Strefa zmian: Strefa zmian jest ograniczona przedłużeniem obu linii ataku, aż do stolika sędziego.

Strefa zmian Libero: Strefa zmian Libero jest częścią strefy wolnej po stronie ławek drużyn, ograniczoną przedłużeniem linii ataku aż do linii końcowej.

2. Siatka i słupki

2.1. Wysokość siatki

Siatka jest zawieszona pionowo nad linią środkową i jest napięta, a jej górna krawędź jest ustawiona na wysokości

2,24 m. Jej wysokość mierzy się od środka boiska. Wysokość siatki nad obiema liniami bocznymi musi być dokładnie taka sama i nie może przekraczać oficjalnej wysokości o więcej niż 2 cm.

2.2. Budowa siatki

Siatka ma 1 m szerokości i od 9,5 do 10 m długości (z 25-50 cm z każdej strony na pasy boczne) i jest wykonana z czarnej kwadratowej siatki, o oczkach

10×10 cm. U góry znajduje się pozioma, biała, podwójnie złożona taśma o szerokości 7 cm, wszyta na całej długości. Na każdym końcu taśmy znajduje się otwór, przez który przechodzi sznurek, mocujący taśmę do słupków w celu utrzymania napięcia na górze siatki. Wewnątrz taśmy elastyczny kabel mocuje siatkę do słupków i utrzymuje jej górną część napiętą. Na dole siatki znajduje się inna pozioma taśma o szerokości 5 cm, podobna do górnej taśmy, przez którą jest przewleczona lina. Lina ta mocuje siatkę do słupków i utrzymuje jej dolną część napiętą.

2.3. Pasy boczne

Dwa białe pasy są przymocowane pionowo do siatki i umieszczone bezpośrednio nad każdą linią boczną. Mają 5 cm szerokości i 1 m długości i są uważane za część siatki.

2.4. Antenki

Antenka to elastyczny pręt o długości

1,80 m i średnicy 10 mm, wykonany z włókna szklanego lub podobnego materiału.

Antenka jest przymocowana do zewnętrznej krawędzi każdego pasa bocznego. Antenki są umieszczone po przeciwnych stronach siatki. Górne 80 cm każdej antenki wystaje nad siatkę i jest oznaczone 10 cm pasami o kontrastujących kolorach, najlepiej czerwonym i białym. Antenki są uważane za część siatki i bocznie wyznaczają przestrzeń przejścia.

2.5. Słupki

Słupki podtrzymujące siatkę są umieszczone w odległości 0,50 do 1,00 m poza liniami bocznymi. Mają 2,55 m wysokości i są preferencyjnie regulowane. Słupki są zaokrąglone i gładkie, przymocowane do podłogi bez użycia drutów. Nie powinno być żadnych niebezpiecznych lub przeszkadzających urządzeń.

3. Piłki

3.1. Normy

Piłka powinna być sferyczna, wykonana z elastycznej skóry lub syntetycznej skóry z wewnętrzną dętką z gumy lub podobnego materiału. Jej kolor może być jednolity jasny lub kombinacją kolorów. Jej obwód wynosi od

65 do 67 cm, a waga od 260 do 280 g. Ciśnienie powietrza musi być zgodne ze specyfikacjami producenta.

3.2. Jednolitość piłek

Wszystkie piłki używane w meczu muszą mieć te same normy dotyczące obwodu, wagi, ciśnienia, typu, koloru itd.

Rozdział 2 - Uczestnicy

4. Drużyny

4.1. Skład drużyny

Drużyna może składać się z maksymalnie

14 zawodników, jednego trenera i jednego asystenta (asystenta trenera lub innego oficjela drużyny). Jeden z zawodników jest kapitanem drużyny, co należy zaznaczyć w protokole meczowym. Wszyscy członkowie drużyny zostaną zarejestrowani w oficjalnym protokole ligi Catch'n Serve Ball, który będzie okresowo aktualizowany przez międzynarodowy komitet zawodowy. Zawodnik może zostać zarejestrowany tylko po okazaniu karty zawodnika wydanej przez administrację ligi. Tylko zawodnicy zarejestrowani w protokole meczowym mogą wejść na boisko i grać w meczu. Gdy trener i kapitan drużyny podpiszą protokół, zarejestrowani zawodnicy nie mogą zostać zmienieni. Zawodnik, który spóźni się na rozpoczęcie meczu i jest zarejestrowany w protokole, nie może uczestniczyć w secie, na który się spóźnił. Następnie, po potwierdzeniu przez sędziego, że zawodnik został legalnie zarejestrowany w protokole, może on grać. Drużyna składająca się z mniej niż 6 zawodników zostanie uznana za

NIEKOMPLETNA, a mecz nie odbędzie się. Drużyna poniesie techniczną porażkę. Gdy drużyna składa się z co najmniej 7 zawodników, jeden z nich (nie kapitan) może być wyznaczony jako Libero; można to zrobić na jeden lub więcej setów. Gdy drużyna składa się z co najmniej 8 zawodników, do dwóch z nich (nie kapitan) może być wyznaczonych jako Libero; można to zrobić na jeden lub więcej setów.

4.2. Lokalizacja drużyny

Podczas meczu zawodnicy niebędący w grze (rezerwowi) oraz asystent siedzą na ławce swojej drużyny lub stoją za nią.

4.3. Sprzęt

Wyposażenie zawodnika składa się z koszulki, spodenek, skarpetek i butów sportowych. Wyposażenie personelu zawodowego (zarejestrowanego w protokole) składa się z schludnej koszulki i butów sportowych. W przypadku nieprzestrzegania zasad ubioru, sędzia ma obowiązek odnotować komentarz w protokole i postępować zgodnie z instrukcjami koordynatora zawodowego ligi. Kolor i wzór koszulki muszą być jednolite dla całej drużyny (z wyjątkiem graczy Libero). Spodenki graczy muszą być w tym samym kolorze. Koszulka meczowa musi być nienaruszona i bez rozdarć. Buty muszą być lekkie i giętke, z gumowymi lub kompozytowymi podeszwami, które nie pozostawiają śladów i nie mają obcasów. Koszulki zawodników muszą być numerowane. Numer musi być umieszczony na koszulce z przodu i na środku pleców. Kolor i jaskrawość numerów muszą kontrastować z kolorem i jaskrawością koszulek. W wyjątkowych przypadkach dopuszcza się grę z jednym numerem (tylko na plecach), jeśli numer jest wyraźnie widoczny i spełnia wszystkie wymagania. Numer musi mieć co najmniej 15 cm wysokości z przodu i co najmniej 20 cm wysokości z tyłu. Pasek tworzący numery musi mieć co najmniej 2 cm szerokości. Kapitan drużyny musi mieć na koszulce pasek (naklejkę), umieszczony z przodu koszulki, podkreślający numer. Zabrania się noszenia stroju w kolorze innym niż reszta zawodników (z wyjątkiem Libero) i/lub bez wymaganego numeru.

4.4. Zmiana sprzętu

Pierwszy sędzia może zezwolić jednemu lub więcej zawodnikom na:

zmianę mokrych lub uszkodzonych strojów między setami lub po zmianie, pod warunkiem, że kolor, wzór i numer nowego stroju(ów) są takie same.

grę w dresach w chłodne dni, pod warunkiem, że są tego samego koloru i wzoru dla całej drużyny (z wyjątkiem zawodników Libero) i są numerowane zgodnie z zasadą 4.3.6.

4.5. Zabronione przedmioty

Zabrania się używania lub noszenia wszelkich przedmiotów, które mogą spowodować kontuzję (zegarek, naszyjnik, kolczyki itp.) lub które mogą zapewnić graczowi sztuczną przewagę. Gracze mogą nosić okulary lub soczewki kontaktowe na własne ryzyko. Podczas rozgrzewki i normalnej gry nie wolno używać magnezu, kremów i rękawiczek w celu poprawy chwytu piłki. Autoryzowane jest jedynie bandażowanie palców w celu ich ochrony.

5. Liderzy drużyny

Zarówno kapitan drużyny, jak i trener są odpowiedzialni za zachowanie i dyscyplinę członków swojej drużyny.

5.1. Kapitan drużyny

Przed meczem, kapitan drużyny podpisuje protokół i reprezentuje swoją drużynę w losowaniu. Podczas meczu i gdy jest na boisku, kapitan drużyny pełni rolę kapitana w grze. Gdy kapitan drużyny nie jest na boisku, trener lub kapitan drużyny muszą wyznaczyć innego gracza, który jest na boisku, do przejęcia roli kapitana w grze. Ten kapitan w grze utrzymuje swoje obowiązki, dopóki nie zostanie zmieniony, kapitan drużyny nie wróci do gry, lub set się nie zakończy. Gdy piłka jest poza grą, tylko kapitan w grze jest upoważniony do rozmawiania z sędziami:

Aby poprosić o wyjaśnienie dotyczące stosowania lub interpretacji przepisów oraz w celu przekazania próśb lub pytań swoich kolegów z drużyny. Jeśli kapitan w grze nie zgadza się z wyjaśnieniem pierwszego sędziego, może złożyć protest przeciwko orzeczeniu i musi natychmiast zasygnalizować pierwszemu sędziemu, że zastrzega sobie prawo do złożenia oficjalnego protestu w protokole po zakończeniu meczu.

Aby poprosić o pozwolenie na: a) zmianę całego lub części sprzętu ; b) sprawdzenie pozycji członków drużyny ; c) sprawdzenie podłoża, siatki, piłki itp..

W przypadku braku trenera, kapitan drużyny przejmuje wszystkie obowiązki trenera, zgodnie z punktem 5.2. Po zakończeniu meczu, kapitan drużyny: dziękuje sędziom i podpisuje protokół, aby potwierdzić wynik. Jeśli na czas powiadomił pierwszego sędziego, może odnotować w protokole oficjalny protest dotyczący stosowania lub interpretacji przepisów przez sędziego, pod warunkiem, że protest zostanie zapisany do 15 minut po zakończeniu meczu.

5.2. Trener

Przez cały mecz, trener kieruje grą swojej drużyny spoza boiska. Wybiera wyjściowy skład, rezerwowych i prosi o przerwy. Przed meczem, trener rejestruje lub sprawdza nazwiska i numery swoich zawodników w protokole, a następnie go podpisuje.

Podczas meczu, trener:

Przed każdym setem, przekazuje oficjalnemu sędziemu notatkę ze składem swojej drużyny, odpowiednio wypełnioną i podpisaną.

Siedzi na ławce drużyny, najbliżej oficjalnego sędziego, ale może opuścić ławkę.

Prosi o przerwy i zmiany zawodników.

Prosi o pozwolenie na sprawdzenie pozycji zawodników w drużynie, poprzez sprawdzenie pozycji zawodnika na pozycji 1, o ile nie opóźnia to lub nie zakłóca meczu w sposób nieuzasadniony.

Może, wraz z resztą członków drużyny, udzielać instrukcji zawodnikom na boisku. Trener ma prawo udzielać tych instrukcji stojąc lub chodząc w strefie wolnej przed ławką swojej drużyny, od przedłużenia linii ataku do strefy rozgrzewki, bez zakłócania lub opóźniania meczu.

Zawodniczka może pełnić rolę trenera swojej drużyny, jeśli przed rozpoczęciem meczu została zarejestrowana jako trener w protokole. Gdy nie jest na boisku jako zawodniczka, posiada wszystkie obowiązki trenera, jak opisano w punkcie 5.2. Gdy jest w grze, jest zdefiniowana jako zawodnik, a kapitan w grze działa zgodnie z punktem 5.1.2.3 (w przypadku braku trenera).

5.3. Asystent (asystent trenera)

Asystent siedzi na ławce drużyny, ale nie ma prawa interweniować w meczu. Jeśli trener musi opuścić swoją drużynę z jakiegokolwiek powodu, w tym z powodu sankcji, asystent może, na prośbę kapitana w grze i po zatwierdzeniu przez pierwszego sędziego, przejąć funkcje trenera na czas jego nieobecności.

Rozdział 3 - Format gry

6. Zdobycie punktu; wygranie seta i meczu

6.1. Zdobycie punktu

Punkt: Drużyna zdobywa punkt:

poprawnie kierując piłkę w taki sposób, że dotyka ona podłoża na boisku przeciwnika.

gdy drużyna przeciwna popełnia błąd.

gdy drużyna przeciwna otrzymuje karę.

Błąd: Drużyna popełnia błąd, wykonując działanie sprzeczne z przepisami. Sędziowie rozważają błędy i określają konsekwencje zgodnie z przepisami.

Jeśli w tej samej wymianie popełnione zostaną dwa lub więcej błędów z rzędu, liczy się tylko pierwszy błąd.

Jeśli dwa lub więcej błędów zostanie popełnionych przez przeciwników jednocześnie, ogłaszany jest

PODWÓJNY BŁĄD, a wymiana jest powtarzana.

Wymiana i zakończona wymiana:

Wymiana to sekwencja działań od momentu rzutu serwisowego przez serwującego, aż do momentu, gdy piłka jest poza grą.

Zakończona wymiana to sekwencja działań, która kończy się przyznaniem punktu.

Jeśli drużyna serwująca wygrywa wymianę, zdobywa punkt i kontynuuje serwowanie.

Jeśli drużyna odbierająca wygrywa wymianę, zdobywa punkt i musi serwować jako następna.

Drużyna może otrzymać tylko jeden punkt podczas zakończonej wymiany, z wyjątkiem sytuacji sankcji.

6.2. Wygranie seta

Pierwsza drużyna, która osiągnie 21 punktów z przewagą co najmniej 2 punktów, wygrywa seta (z wyjątkiem seta decydującego). W przypadku remisu 20:20, gra jest kontynuowana, aż do osiągnięcia dwupunktowej przewagi (20:22, 21:23, 22:24...).

6.3. Wygranie meczu

Mecz wygrywa drużyna, która wygra dwa sety. W przypadku, gdy obie drużyny wygrały taką samą liczbę setów, set decydujący rozgrywany jest do 15 punktów z przewagą co najmniej 2 punktów.

6.4. Walkower i drużyna niekompletna

Jeśli drużyna odmawia gry w wyznaczonym czasie po wezwaniu do tego, ogłasza się walkower, a techniczna porażka jest odnotowywana z wynikiem 0-2 w meczu i wynikiem 0:21 w każdym secie.

Drużyna, która bez uzasadnionej przyczyny nie stawia się na boisku na czas, jest ogłaszana jako przegrywająca walkowerem z tym samym wynikiem, co w Zasadzie 6.4.1.

Drużyna składająca się z mniej niż 6 zawodników zostanie uznana za

NIEKOMPLETNĄ, a mecz nie odbędzie się. Drużyna jest ogłaszana jako przegrywająca walkowerem z tym samym wynikiem, co w Zasadzie 6.4.1.

Drużyna, która zostanie uznana za niekompletną na set lub mecz, przegrywa odpowiednio set lub mecz. Drużynie przeciwnej przyznaje się punkty wymagane do wygrania seta, lub punkty i sety wymagane do wygrania meczu. Niekompletna drużyna zachowuje punkty i sety wygrane do momentu tej deklaracji.

7. Struktura gry

7.1. Losowanie

Przed meczem pierwszy sędzia przeprowadza losowanie monetą, aby zdecydować o pierwszym serwisie i stronach boiska na pierwszy set. Jeśli ma być rozegrany set

decydujący, przeprowadzane jest nowe losowanie. Losowanie odbywa się w obecności dwóch kapitanów drużyn. Zwycięzca losowania wybiera:

prawo do serwowania lub do odbioru serwisu, LUB
stronę boiska.

Przegrany dokonuje pozostałego wyboru.

7.2. Oficjalna sesja rozgrzewkowa

Drużyny mają prawo do 15-minutowego okresu rozgrzewki. Losowanie monetą zostanie przeprowadzone 13 minut przed rozpoczęciem meczu, a po jego zakończeniu, drużyny przystąpią do oficjalnej rozgrzewki przy siatce. Każda drużyna otrzyma pół boiska po obu stronach siatki na oficjalną rozgrzewkę przy siatce.

7.3. Skład wyjściowy drużyny

W każdym momencie, każda drużyna musi mieć sześciu zawodników w grze. Skład wyjściowy drużyny wskazuje kolejność rotacji zawodników na boisku. Kolejność ta musi być utrzymana przez cały set.

Przed rozpoczęciem każdego seta, trener musi złożyć notatkę z wyjściowym składem swojej drużyny. Notatka jest składana, odpowiednio wypełniona i podpisana, sędziemu protokolantowi. Zawodnicy, którzy nie są w wyjściowym składzie na dany set, są rezerwowymi na ten set (z wyjątkiem graczy Libero). Po złożeniu notatki ze składem sędziemu (lub po zakończeniu rejestracji wyjściowego składu), żadna zmiana w notatce nie może być autoryzowana bez regularnej zmiany.

Rozbieżności między notatką ze składem a pozycjami zawodników na boisku są rozwiązywane w następujący sposób:

Gdy taka rozbieżność zostanie odkryta przed rozpoczęciem seta, pozycje zawodników muszą zostać skorygowane zgodnie z notatką ze składem; nie będzie żadnej sankcji.

Gdy, przed rozpoczęciem seta, zawodnik na boisku okaże się nie być zarejestrowany w notatce ze składem na ten set, ten zawodnik musi zostać zmieniony, aby był zgodny z notatką ze składem - nie będzie żadnej sankcji.

Jednakże, jeśli trener chce zachować takiego niezarejestrowanego zawodnika(ów) na boisku, musi poprosić o regularną zmianę(y), używając odpowiedniego sygnału ręcznego, co zostanie odnotowane w protokole.

Jeśli rozbieżność między pozycjami zawodników a notatką ze składem zostanie odkryta później, drużyna, która popełniła błąd, musi wrócić do prawidłowych pozycji. Drużyna przeciwna otrzymuje punkt i następny serwis.

7.4. Pozycje

W momencie rzutu piłki przez serwującego, każda drużyna musi być ustawiona na własnym boisku w kolejności rotacyjnej (z wyjątkiem serwującego). Pozycje zawodników są numerowane w następujący sposób:

Trzech zawodników wzdłuż siatki to zawodnicy z rzędu przedniego i zajmują pozycje IV (lewy przód), III (środek przód) i II (prawy przód).

Pozostałych trzech to zawodnicy z rzędu tylnego, zajmujący pozycje V (lewy tył), VI (środek tył) i I (prawy tył).

Pozycje względne między zawodnikami:

Każdy zawodnik z rzędu tylnego musi być ustawiony dalej od linii środkowej niż odpowiadający mu zawodnik z rzędu przedniego.

Zawodnicy z rzędu przedniego i zawodnicy z rzędu tylnego, odpowiednio, muszą być ustawieni bocznie w kolejności wskazanej w Zasadzie 7.4.1.

Pozycje zawodników są określane i kontrolowane według pozycji ich stóp dotykających podłoża, w następujący sposób:

Każdy zawodnik z rzędu przedniego musi mieć co najmniej część stopy bliżej linii środkowej niż stopy odpowiadającego mu zawodnika z rzędu tylnego.

Każdy zawodnik po prawej (lewej) stronie musi mieć co najmniej część stopy bliżej linii bocznej prawej (lewej) niż stopy zawodnika środkowego w tym rzędzie.

Po rzucie serwisowym, zawodnicy mogą poruszać się i zajmować dowolną pozycję na swoim boisku i w strefie wolnej.

7.5. Błąd pozycyjny

Drużyna popełnia błąd pozycyjny, jeśli którykolwiek z zawodników nie jest na swojej prawidłowej pozycji w momencie rzutu piłki przez serwującego.

Jeśli serwujący popełni błąd serwisu w momencie rzutu serwisowego, błąd serwującego jest uważany za poprzedzający błąd pozycyjny.

Błąd pozycyjny prowadzi do następujących konsekwencji:

Drużyna jest karana punktem, a serwis przechodzi na przeciwnika.

Pozycje zawodników są korygowane przez sędziego.

7.6. Rotacja

Kolejność rotacji jest określana przez wyjściowy skład drużyny i kontrolowana z kolejnością serwisu i pozycjami zawodników przez cały set.

Gdy drużyna odbierająca zdobywa prawo do serwisu, jej zawodnicy rotują o jedną pozycję zgodnie z ruchem wskazówek zegara: zawodnik na pozycji II rotuje na pozycję I, aby serwować; zawodnik na pozycji I rotuje na pozycję VI itd..

7.7. Błąd rotacji

Błąd rotacji jest popełniany, gdy serwis nie jest wykonany zgodnie z kolejnością rotacji.

Błąd rotacji poprzedza każdy inny błąd, nawet jeśli zostanie odkryty po zakończeniu wymiany, i prowadzi do następujących konsekwencji:

Drużyna jest karana punktem, a serwis przechodzi na przeciwnika.

Kolejność rotacji zawodników musi zostać skorygowana.

W przypadku błędu rotacji, podczas którego drużyna zdobyła więcej niż 1 punkt w zakończonych wymianach i/lub nastąpiło kilka kolejnych błędów rotacji, po odkryciu błędu rotacji drużyna jest karana punktem i serwisem dla przeciwnika, bez anulowania punktów.

Rozdział 4 - Stan gry

8. Stany gry

8.1. Piłka w grze

Piłka jest uważana za "w grze" od momentu, gdy rzut serwisowy jest autoryzowany przez pierwszego sędziego.

8.2. Piłka poza grą

Piłka jest uważana za "poza grą" w momencie, gdy następuje błąd sygnalizowany gwizdkiem przez jednego z sędziów. W przypadku braku błędu, w momencie gwizdka.

8.3. Piłka "w boisku"

Piłka jest uważana za "w boisku", jeśli jakaś jej część dotyka boiska, włącznie z liniami granicznymi.

8.4. Piłka "poza boiskiem"

Piłka jest "poza boiskiem", gdy:

część piłki, która miała kontakt z podłożem, jest całkowicie poza liniami granicznymi.

dotyka obcego obiektu poza boiskiem, sufitu lub osoby, która jest poza grą.

dotyka antenek, kabli, słupków lub samej siatki poza pasami bocznymi.

przekracza pionową płaszczyznę siatki, częściowo lub całkowicie poza przestrzenią przejścia.

przekracza w całości pionową płaszczyznę w dolnej przestrzeni pod siatką.

9. Gra piłką

Każda drużyna musi grać w obrębie własnego obszaru i przestrzeni gry. Piłka może być jednak ratowana (odzyskiwana) również spoza własnej strefy wolnej.

9.1. Kontakty drużyny z piłką

Kontakt to każdy kontakt zawodnika z piłką. Drużyna ma prawo do maksymalnie 3 kontaktów (oprócz bloku) w celu zwrócenia piłki. W związku z tym, dozwolone są maksymalnie 2 podania między zawodnikami drużyny. Jeśli nastąpi więcej kontaktów, drużyna popełnia błąd "

CZTERY KONTAKTY".

9.1.1 Kontakty kolejne

Zawodnikowi wolno mieć kolejne kontakty podczas próby złapania piłki, pod warunkiem, że wszystkie kolejne kontakty następują kolejno podczas jednej akcji i bez wsparcia jakiegokolwiek struktury/obiektu. Kolejne kontakty użyte przez zawodnika w innym celu niż złapanie piłki będą uznane za błąd.

9.1.2 Kontakty jednoczesne

Dwóch lub trzech zawodników może dotknąć piłki w tym samym czasie.

Gdy dwóch (lub trzech) kolegów z drużyny dotyka piłki jednocześnie, liczy się to jako 2 (lub 3) kontakty (z wyjątkiem bloku). Jeśli sięgają po piłkę razem, ale tylko jeden z nich ją dotyka, liczy się jeden kontakt.

Gdy dwóch przeciwników dotyka piłki jednocześnie nad siatką i piłka pozostaje w grze, drużyna, po której stronie piłka pozostała, ma prawo do kolejnych 3 kontaktów. Jeśli taka piłka wychodzi "poza boisko", jest to błąd drużyny po przeciwnej stronie niż miejsce, w którym upadła piłka.

9.1.3 Kontakt wspomagany

W granicach obszaru gry, zawodnikowi nie wolno być wspomaganym przez kolegę z drużyny lub jakikolwiek obiekt/strukturę w celu złapania piłki.

9.2. Charakterystyka kontaktu

Piłką może dotykać dowolnej części ciała zawodnika.

Piłką może dotykać różnych części ciała, pod warunkiem, że kontakty mają miejsce jednocześnie lub jako kolejne kontakty. Wyjątki:

Podczas bloku, kilka kolejnych kontaktów może być wykonanych przez jednego lub więcej blokujących zawodników, pod warunkiem, że kontakty mają miejsce podczas jednej akcji.

Zabrania się celowego uderzania, bicia lub kopania piłki w celu jej złapania.

Piłka, która nieumyślnie odbije się od zawodnika i przeleci na boisko przeciwnika (przez przestrzeń przejścia), bez złapania jej przez zawodnika drużyny, zostanie uznana za legalną, a wymiana będzie kontynuowana, dopóki jedna z drużyn nie zdobędzie punktu.

9.3. Kroki

Krok definiuje się jako uniesienie stopy z podłoża i postawienie jej z powrotem na ziemi.

Gdy piłka jest w rękach zawodnika, kroki są zabronione, z wyjątkiem następujących sytuacji:

Jeden krok, pod warunkiem, że rzut jest zakończony przed zakończeniem kroku, a nie po jego zakończeniu, w którym to przypadku rzut zostanie uznany za przemieszczanie się z piłką.

Do 2 kroków, które kończą się skokiem, pod warunkiem, że rzut jest zakończony przed lądowaniem zawodnika.

Do 3 kroków kończących się skokiem na obie stopy. Celem pierwszych 2 kroków jest poruszanie się do przodu, a trzeci musi być krokiem zamykającym, który nie wykracza poza linię drugiego kroku, i pod warunkiem, że rzut jest zakończony w momencie lądowania zawodnika.

Podczas próby złapania piłki, kroki są dozwolone tylko tak długo, jak zawodnik ma pęd.

9.4. Trzymanie piłki

Czas trzymania piłki przed jej podaniem jest ograniczony do 1 sekundy.

9.5. Błędy w grze piłką

Dwa kontakty: zawodnik dotyka piłki więcej niż raz, a nie są to kolejne kontakty.

Cztery kontakty: drużyna dotyka piłki 4 razy przed jej zwróceniem.

Kontakt wspomagany: zawodnik jest wspomagany przez kolegę z drużyny lub jakikolwiek obiekt/strukturę w celu złapania piłki w obszarze gry.

Celowe uderzenie, bicie lub kopnięcie piłki.

Trzymanie: Piłka jest trzymana przez zawodnika dłużej niż 1 sekundę, chyba że zawodnik jest w ruchu podczas próby złapania piłki i jeszcze nie uzyskał kontroli nad piłką.

Kroki: Zawodnik wykonuje więcej kroków niż dozwolono w Zasadzie 9.3.

10. Piłka przy siatce

10.1. Piłka przechodząca przez siatkę

Piłka posłana na boisko przeciwnika musi przejść nad siatką w przestrzeni przejścia. Przestrzeń przejścia to część pionowej płaszczyzny siatki ograniczona w następujący sposób:

Od dołu, przez górną krawędź siatki.

Z boku, przez antenki i ich wyimaginowane przedłużenie.

Od góry, przez sufit.

10.2. Piłka dotykająca siatki

Przechodząc przez siatkę, piłka może jej dotknąć.

10.3. Piłka w siatce

Gra jest kontynuowana, gdy piłka wbita w siatkę, w granicach trzech kontaktów dozwolonych dla drużyny.

Jeśli piłka rozerwie siatkę lub ją zerwie, wymiana jest anulowana i powtórzona.

Nie jest możliwe użycie siatki jako podparcia w celu złapania piłki, która odbiła się w jej kierunku.

10.4. Sięganie poza siatkę

W bloku, zawodnik może dotknąć piłki poza siatką, pod warunkiem, że nie przeszkadza w grze przeciwnika przed lub w trakcie jego akcji ataku.

10.5. Penetracja pod siatką

Dozwolone jest wnikanie w przestrzeń przeciwnika pod siatką, pod warunkiem, że nie przeszkadza to w grze przeciwnika.

Penetracja na boisko przeciwnika, poza linię środkową:

Dozwolone jest dotknięcie boiska przeciwnika stopą (stopami), pod warunkiem, że jakaś część wnikałej stopy (stóp) pozostaje w kontakcie z linią środkową lub bezpośrednio nad nią.

Dozwolone jest dotknięcie boiska przeciwnika jakąkolwiek częścią ciała powyżej stóp, pod warunkiem, że nie przeszkadza to w grze przeciwnika.

Zawodnicy mogą wnikać w strefę wolną przeciwnika, pod warunkiem, że nie przeszkadzają w grze przeciwnika.

10.6. Kontakt z siatką

Kontakt z siatką przez jakiegokolwiek zawodnika jest uważany za błąd, jeśli ma miejsce podczas gry piłką lub przeszkadza w grze. Będzie to uważane za przeszkodę w następujących przypadkach:

Dotykanie siatki podczas gry piłką; lub

Opieranie się o siatkę podczas gry piłką; lub

Ciągnięcie za siatkę - tworząc przewagę nad przeciwnikiem.

Zawodnicy mogą dotykać słupka, lin lub jakiegokolwiek innego obiektu poza antenkami, w tym samej siatki, pod warunkiem, że nie przeszkadza to w grze.

Gdy piłka jest wbita w siatkę, powodując jej dotknięcie zawodnika przeciwnej drużyny, nie jest popełniany błąd.

10.7. Błędy zawodnika przy siatce

Zawodnicy dotykają piłki lub przeciwnika w przestrzeni przeciwnika, przed lub w trakcie akcji ataku przeciwnika.

Zawodnik przeszkadza w grze przeciwnika, wnikając w przestrzeń przeciwnika pod siatką.

Stopa (stopy) zawodnika wnika (wnikają) całkowicie na boisko przeciwnika.

Piłka w całości przekroczyła pionową płaszczyznę w przestrzeni pod siatką, gdy jest w rękach zawodnika.

Zawodnik przeszkadza w grze przeciwnika poprzez (między innymi):

Dotykanie siatki podczas gry piłką.

Opieranie się o siatkę podczas gry piłką; lub

Ciągnięcie za siatkę - tworząc przewagę nad przeciwnikiem.

11. Serwis

Serwis to akt wprowadzenia piłki do gry przez zawodnika z prawej tylnej pozycji, który znajduje się w strefie serwisu.

11.1. Pierwszy serwis w secie

Pierwszy serwis w pierwszym secie, a także w secie decydującym, jest wykonywany przez drużynę wybraną w losowaniu.

Pozostałe sety rozpoczną się serwisem drużyny, która nie serwowała jako pierwsza w poprzednim secie.

11.2. Kolejność serwisu

Zawodnicy muszą przestrzegać kolejności serwisu zapisanej w notatce ze składem.

Po pierwszym serwisie w secie, następny zawodnik do serwowania jest określany w następujący sposób:

Gdy drużyna serwująca wygrywa wymianę, zawodnik, który serwował wcześniej (lub jego zmiennik), serwuje ponownie.

Gdy drużyna odbierająca wygrywa wymianę, zdobywa prawo do serwisu i rotuje przed faktycznym serwowaniem. Zawodnik, który przechodzi z pozycji prawego przodu na pozycję prawego tyłu, będzie serwował.

11.3. Zezwolenie na serwis

Pierwszy sędzia autoryzuje serwis po sprawdzeniu, czy obie drużyny są gotowe do gry i czy serwujący jest w posiadaniu piłki.

11.4. Wykonanie serwisu

Piłka ma być rzucona w kierunku boiska przeciwnika.

Serwis nie może być wykonany za pomocą uderzenia/uderzania.

Podczas serwisu, serwujący nie może dotykać boiska (włącznie z linią końcową) ani podłóża poza strefą serwisu.

Serwujący musi rzucić piłkę w ciągu 8 sekund od gwizdka pierwszego sędziego na serwis.

Serwis wykonany przed gwizdkiem sędziego jest anulowany i należy go powtórzyć.

Blok wizualny: Zawodnicy drużyny serwującej nie mogą przeszkadzać przeciwnikowi poprzez indywidualne lub zbiorowe zasłanianie, aby uniemożliwić mu zobaczenie rzutu serwisowego i trajektorii lotu piłki. Zawodnik lub grupa zawodników drużyny serwującej tworzy(ą) zasłonę, machając rękami, skacząc lub poruszając się na boki podczas wykonywania serwisu, lub stojąc w grupie, tak aby ukryć zarówno rzut serwisowy, jak i trajektorię lotu piłki. Będzie to uznane za agresywne zachowanie i nieuczciwą grę. Sędzia da drużynie pierwsze ostrzeżenie. Jeśli nie będzie ono przestrzegane przez całą grę, punkt zostanie przyznany drużynie odbierającej oraz prawo do serwisu.

11.5. Błędy podczas serwisu

Błędy serwowania: Poniższe błędy przenoszą prawo do serwisu, nawet jeśli drużyna odbierająca nie jest na swoich prawidłowych pozycjach:

Serwujący zakłócił kolejność serwisu; błąd rotacji.

Serwujący nie wykonuje serwisu prawidłowo.

Zawodnicy stojący blisko siatki działali w celu ukrycia trajektorii lotu piłki, zgodnie z punktem 11.4.6.

Błędy po serwisie: Po prawidłowym rzuceniu piłki, błąd serwisu występuje (chyba że jeden z zawodników jest poza pozycją), jeśli piłka:

dotyka zawodnika z drużyny serwującej lub nie przechodzi w całości pionowej płaszczyzny siatki przez przestrzeń przejścia.

wychodzi "poza boisko".

11.6. Błędy serwisu i błędy pozycyjne

Jeśli serwujący popełni błąd podczas wykonywania serwisu (nieprawidłowe wykonanie, zła kolejność rotacji itp.) i przeciwnik jest poza pozycją, błąd serwisu jest najważniejszy i jest karany.

W przeciwnieństwie, jeśli serwis został wykonany prawidłowo, ale po puszczeniu serwisu serwis staje się błędny (wychodzi poza boisko, przechodzi nad zastoną itp.) błąd pozycyjny jest najważniejszy i jest karany.

12. Akcja ataku

Wszystkie działania, których celem jest skierowanie piłki w stronę przeciwnika, z wyjątkiem serwisu i bloku, są uważane za akcje ataku.

12.1. Charakterystyka akcji ataku

Spike to akcja ataku wykonywana podczas stania lub skakania. W celu wykonania spike'a, dozwolone są do 2 kroków podejścia kończących się skokiem, jak opisano szczegółowo w punkcie 9.3 (Kroki).

Kroki podejścia są liczone tylko od momentu, gdy piłka została złapana. Jeśli zawodnik złapie piłkę w ruchu, kroki podejścia będą liczone dopiero po zakończeniu kroku, w którym uzyska kontrolę nad piłką.

12.2. Ograniczenia akcji ataku

Zawodnik z rzędu tylnego (z wyjątkiem gracza "Libero") może zakończyć akcję ataku ze strefy tylnej. W momencie skoku, stopa (stopy) zawodnika nie może dotknąć ani przekroczyć linii ataku. Po rzuceniu piłki, zawodnik może wylądować w strefie przedniej.

Zawodnik z rzędu tylnego może również zakończyć akcję ataku ze strefy przedniej w dowolny sposób, pod warunkiem, że w momencie rzutu, piłka w całości nie jest wyżej niż górna krawędź siatki.

Żaden zawodnik nie ma prawa zakończyć akcji ataku przeciwko serwisowi przeciwnika, chyba że zawodnik złapie piłkę stojąc i dopiero wtedy atakuje. Jeśli zawodnik złapie

serwis w powietrzu i przed lądowaniem wykona spike na boisko przeciwnika, atak zostanie uznany za błąd "

AKCJI ATAKU".

12.3. Błędy akcji ataku

Zawodnik rzuca piłkę "poza boisko".

Zawodnik z rzędu tylnego kończy akcję ataku ze strefy przedniej, jeśli w momencie zwolnienia, piłka w całości jest wyżej niż górna krawędź siatki.

Zawodnik kończy akcję ataku na serwis przeciwnika, zgodnie z Zasadą 12.2.3.

Gracz Libero kończy akcję ataku, jeśli w momencie zwolnienia, piłka w całości jest wyżej niż górna krawędź siatki.

Atakujący zawodnik, którego ręka jest w kontakcie z piłką, musi zwolnić piłkę, zanim ręka przejdzie przez pionową płaszczyznę siatki, na boisko przeciwnika. W przypadku, gdy piłka wraca na stronę atakującego, nie zostając rzucona na boisko przeciwnika, będzie to uważane za faul przez atakującego.

Zawodnik wykonuje kroki z naruszeniem punktu 12.1.

13. Blok

13.1. Blokowanie

Blokowanie to akcja zawodników znajdujących się blisko siatki, której celem jest zapobieżenie wlotowi piłki z boiska przeciwnika na boisko drużyny blokującej.

Blokowanie odbywa się poprzez wyciągnięcie rąk, gdy są w kontakcie z piłką powyżej górnej krawędzi siatki.

Tylko zawodnicy z przodu mogą wykonać blok.

Próba bloku: Próba bloku to akcja blokowania, która nie ma kontaktu z piłką.

Zakończony blok: Blok jest zakończony, gdy co najmniej jeden blokujący dotknie piłki.

Blok zbiorowy: Blok zbiorowy jest wykonywany przez dwóch lub trzech zawodników blisko siebie i jest zakończony, gdy jeden z nich dotknie piłki.

13.2. Kontakt z piłką podczas bloku

Jeden lub więcej blokujących może mieć kolejne (szybkie i ciągłe) kontakty z piłką, pod warunkiem, że kontakty mają miejsce podczas jednej akcji.

13.3. Blokowanie w przestrzeni przeciwnika

Podczas blokowania, zawodnik może wyciągnąć swoje ręce i ramiona poza siatkę, pod warunkiem, że to działanie nie przeszkadza w grze przeciwnika. W związku z tym, nie wolno dotykać piłki poza siatką, dopóki przeciwnik nie wykona akcji ataku.

13.4. Blok i kontakty drużyny

Kontakt w bloku nie jest liczony jako kontakt drużyny. W konsekwencji, po kontakcie w bloku, drużyna ma prawo do trzech kontaktów, aby zwrócić piłkę.

Pierwszy kontakt po bloku może być wykonany przez dowolnego zawodnika, włącznie z zawodnikiem, który dotknął piłki podczas bloku.

Blokujący ma prawo złapać piłkę podczas bloku, co będzie liczone jako pierwszy kontakt.

13.5. Blokowanie serwisu

Zabrania się blokowania serwisu przeciwnika.

13.6. Błędy blokowania

Blokujący dotyka piłki w przestrzeni przeciwnika przed lub jednocześnie z akcją ataku przeciwnika.

Zawodnik z rzędu tylnego lub gracz "Libero" kończy blok lub uczestniczy w zakończonym bloku.

Blokowanie serwisu przeciwnika.

Piłka wychodzi "poza boisko" od bloku.

Gracz Libero uczestniczył w indywidualnej lub zbiorowej próbie bloku.

Rozdział 5 - Przerwy, opóźnienia i odstępy

14. Regularne przerwy w grze

Regularne przerwy w grze to "

przerwy na żądanie" (time-outs) i "zmiany" (substitutions). Przerwa w grze to czas między jedną zakończoną wymianą a gwizdkiem pierwszego sędziego na następny serwis.

14.1. Liczba regularnych przerw w grze

Każda drużyna może poprosić o maksymalnie

dwie przerwy na żądanie i sześć zmian na set.

14.2. Prośba o regularne przerwy w grze

Regularne przerwy w grze mogą być żądane przez trenera, lub w przypadku jego nieobecności, przez pełniącego obowiązki kapitana w grze, i tylko przez nich. Prośba jest zgłaszana za pomocą odpowiedniego sygnału ręcznego, gdy piłka jest poza grą i przed gwizdkiem na następny serwis.

Prośba o zmianę zgłoszona przed rozpoczęciem seta jest dozwolona i powinna być odnotowana jako regularna zmiana w tym secie.

14.3. Kolejne przerwy w grze

Jedna lub dwie prośby o przerwę na żądanie oraz jedna prośba o zmianę przez tę samą drużynę mogą być zgłoszone jedna po drugiej bez potrzeby wznawiania gry.

W przeciwnieństwie, drużynie nie wolno zgłaszać kolejnych próśb o zmiany w tej samej przerwie w grze. Dwie lub więcej zawodników może zostać zmienionych podczas tej samej przerwy w grze.

14.4. Przerwy na żądanie

Wszystkie żądane przerwy na żądanie trwają 30 sekund.

Podczas wszystkich przerw na żądanie, zawodnicy w grze muszą przejść do strefy wolnej najbliższej ławki swojej drużyny.

14.5. Zmiana

Zmiana to akt, w którym zawodnik, inny niż Libero i zawodnik, którego Libero zastąpił, wchodzi do gry, aby zająć pozycję innego zawodnika, który musi opuścić boisko w tym momencie. Odbywa się to po zarejestrowaniu przez sędziego protokolanta. Zmiana wymaga pozwolenia sędziego.

14.6. Ograniczenia zmian

Każda drużyna ma prawo do maksymalnie

sześciu zmian na set. Jeden zawodnik lub więcej zawodników może być zmienionych w tym samym czasie.

Zawodnik z wyjściowego składu może zostać zmieniony z boiska i powrócić, ale tylko raz w secie, i tylko na swoją poprzednią pozycję w składzie.

Zawodniczka rezerwowa może wejść do gry w miejsce zawodnika z wyjściowego składu tylko raz w secie i może zostać zmieniona tylko przez tego samego zawodnika z wyjściowego składu.

14.7. Zmiana wyjątkowa

Kontuzjowany lub chory zawodnik (z wyjątkiem "Libero"), który nie jest w stanie kontynuować gry, ma zostać zmieniony w regularnej zmianie. Jeśli nie jest to możliwe, drużynie zezwala się na dokonanie zmiany wyjątkowej, która nie jest zgodna z ograniczeniami określonymi w punkcie 14.6.

Zmiana wyjątkowa oznacza, że każdy zawodnik, który nie jest na boisku w momencie kontuzji/choroby, z wyłączeniem "Libero", drugiego Libero, i regularnego zawodnika, którego oni zastępują, może zostać włączony do gry w miejsce kontuzjowanego/chorego zawodnika. Zmieniony kontuzjowany/chory zawodnik nie ma prawa powrócić na boisko przez cały mecz.

Jeśli drużyna poprosi o zmianę wyjątkową z udziałem gracza "Libero", gracz "Libero" ma zostać zastąpiony na boisku przez regularnego zawodnika, przebrać się w koszulkę meczową, która pasuje do reszty kolegów z drużyny i jest odpowiednio numerowana, a następnie dokonać zmiany wyjątkowej z kontuzjowanym/chorym zawodnikiem.

Zmiana wyjątkowa z graczem "Libero" będzie dozwolona pod warunkiem, że nie ma możliwości dokonania zmiany wyjątkowej z zawodnikiem, który nie jest zdefiniowany jako gracz "Libero".

Gracz "Libero", który uczestniczył w zmianie wyjątkowej, nie powróci do roli gracza "Libero" w meczu.

W żadnym wypadku zmiana wyjątkowa nie może być liczona jako regularna zmiana.

14.8. Zmiana z powodu wydalenia lub dyskwalifikacji

Wydalony lub zdyskwalifikowany zawodnik musi być natychmiast zmieniony poprzez regularną zmianę. Jeśli nie jest to możliwe, drużyna zostaje ogłoszona

NIEKOMPLETNA.

14.9. Nielegalna zmiana

Zmiana jest nielegalna, jeśli nie spełnia ograniczeń określonych w punkcie 14.6 (z wyjątkiem przypadku Zasady 14.7).

Gdy drużyna dokonała nielegalnej zmiany, a gra została wznowiona, stosuje się następującą procedurę:

Drużyna naruszająca przepisy jest karana punktem, a serwis jest przyznawany przeciwnikowi.

Zmiana musi zostać skorygowana.

14.10. Procedura zmiany

Zmiana musi być wykonana w strefie zmian.

Zmiana trwa tylko tyle czasu, ile potrzeba na odnotowanie zmiany w protokole oraz na wejście i wyjście zawodników.

Podczas prośby o zmianę, zawodnik(y) musi(a) być gotowi do wejścia na boisko, znajdując się blisko strefy zmian.

Jeśli tak nie jest, zmiana nie jest dozwolona, a drużyna zostaje ukarana za opóźnienie.

Jeśli drużyna zamierza dokonać więcej niż jednej zmiany w tej samej prośbie, liczba zmian musi być wskazana podczas prośby. W takim przypadku, zmiany muszą być dokonywane kolejno, jedna para zawodników po drugiej.

14.11. Niewłaściwe prośby

Nie wolno prosić o żadną przerwę w grze:

Podczas wymiany, lub podczas/po gwizdku na serwis.

Przez nieuprawnionego członka drużyny.

O drugą zmianę podczas tej samej przerwy przez tę samą drużynę.

Po wyczerpaniu dozwolonej liczby przerw na żądanie i zmian.

Pierwsza niewłaściwa prośba w meczu, która nie wpływa na grę ani nie opóźnia jej, zostanie odrzucona z ostrzeżeniem, i bez żadnych dalszych konsekwencji.

Każda dodatkowa niewłaściwa prośba w meczu przez tę samą drużynę stanowi opóźnienie i jest odpowiednio karana.

15. Opóźnienia gry

15.1. Rodzaje opóźnień

Niewłaściwe działanie drużyny, które uniemożliwia wznowienie gry, jest opóźnieniem i obejmuje, między innymi:

Opóźnienie w zmianie zawodników.

Przedłużanie przerw, po otrzymaniu instrukcji wznowienia gry.

Żądanie nielegalnej zmiany.

Powtarzanie niewłaściwej prośby.

Opóźnianie gry przez członka drużyny.

15.2. Sankcje za opóźnienie

"Ostrzeżenie za opóźnienie" i "kara za opóźnienie" to sankcje drużynowe. Sankcje za opóźnienie są ważne przez cały mecz. Wszystkie sankcje za opóźnienie są odnotowywane w protokole.

Pierwsze opóźnienie w meczu przez członka drużyny jest karane "ostrzeżeniem za opóźnienie".

Drugie i kolejne opóźnienia dowolnego typu, dokonane przez jakiegokolwiek członka tej samej drużyny w tym samym meczu, stanowią błąd i są karane "

karą za opóźnienie": karany jest punkt i serwis dla przeciwnika.

Sankcje za opóźnienie nałożone przed setem lub między setami są stosowane w następnym secie.

16. Wyjątkowe przerwy w grze

16.1. Kontuzja

W przypadku poważnej kontuzji, gdy piłka jest w grze, sędzia musi natychmiast przerwać grę i zezwolić na wejście pomocy medycznej na boisko. Wymiana jest wtedy powtórzona.

Kontuzjowanemu zawodnikowi przysługuje 3-minutowy okres rekonwalescencji, ale tylko raz dla tego samego zawodnika w meczu.

Jeśli zawodnik nie odzyska zdrowia w ciągu 3 minut i nie jest możliwa regularna lub wyjątkowa zmiana, drużyna zostaje ogłoszona jako niekompletna.

16.2. Zewnętrzna przeszkoda

Jeśli podczas gry wystąpi zewnętrzna przeszkoda, wymiana ma zostać przerwana, a wymiana jest powtórzona.

16.3. Przedłużone przerwy

Jeśli nieprzewidziane okoliczności przerwą mecz, sędzia decyduje o środkach, które należy podjąć w celu przywrócenia normalnych warunków dla meczu.

Jeśli mecz zostanie wznowiony na tym samym boisku, przerwany set zostanie wznowiony normalnie z tym samym wynikiem, zawodnikami i pozycjami. Wyniki setów rozegranych wcześniej są zachowane.

Jeśli mecz zostanie wznowiony na innym boisku, przerwany set jest anulowany i powtórzony z tymi samymi zawodnikami i tymi samymi wyjściowymi składami. Wyniki setów rozegranych wcześniej są zachowane.

Jeśli mecz zostanie wznowiony w innym terminie, mecz zostanie rozegrany w całości od nowa.

17. Odstępy między setami i zmiana stron boiska

17.1. Odstępy między setami

Odstępy między setami trwają 3 minuty. W tym czasie odbywa się zmiana stron boiska i skład drużyn są odnotowywane w protokole.

17.2. Zmiana stron boiska

Po każdym secie drużyny zmieniają strony boiska, z wyjątkiem przed setem decydującym.

Rozdział 6 - Gracz Libero

18. Gracz Libero

18.1. Wyznaczenie Libero

Każda drużyna ma prawo wyznaczyć, ze swojej listy zawodników, do dwóch specjalistycznych graczy defensywnych: Libero, pod warunkiem:

Jeśli drużyna składa się z co najmniej 8 zawodników, 1 do 2 zawodników może być wyznaczonych jako Libero ; można to zrobić na 1 lub więcej setów. Między setami, 1 lub 2 nowych zawodników może zostać wyznaczonych jako Libero.

Jeśli drużyna składa się z co najmniej 7 zawodników, jeden z nich może być wyznaczony jako Libero ; można to zrobić na 1 lub więcej setów. Między setami, nowy zawodnik może zostać wyznaczony jako Libero.

Wszyscy gracze Libero muszą być zarejestrowani w protokole przed rozpoczęciem seta.

Na drużynę można wyznaczyć 2 Libero. Libero na boisku jest aktywnym Libero. Tylko jeden Libero może być na boisku w danym momencie.

Libero nie ma prawa pełnić roli kapitana drużyny, kapitana w grze ani trenera.

18.2. Sprzęt

Libero musi nosić strój, w którym co najmniej koszulka ma kontrastujący kolor w stosunku do koloru reszty drużyny. Strój "Libero" może mieć inny styl, ale musi być numerowany tak jak reszta drużyny.

18.3. Działania z udziałem Libero

Działania w grze:

Libero może zastąpić dowolnego zawodnika na pozycji w tylnym rzędzie.

Libero jest ograniczony do działania tylko jako zawodnik z tylnego rzędu i nie może zakończyć akcji ataku z dowolnego miejsca, jeśli w momencie rzutu, piłka w całości jest wyżej niż górna krawędź siatki.

Libero nie może serwować ani blokować.

Zmiany zawodników z udziałem Libero:

Zmiany Libero nie są liczone jako regularne zmiany. Są nieograniczone, ale co najmniej jedna zakończona wymiana musi mieć miejsce między dwoma zmianami Libero.

Regularny zawodnik może zastąpić i być zastąpiony przez dowolnego z dwóch graczy Libero. Aktywny gracz Libero może zostać zastąpiony przez regularnego zawodnika na tej pozycji lub przez drugiego Libero.

Zmiany Libero muszą odbywać się tylko wtedy, gdy piłka jest poza grą i przed gwizdkiem na serwis. Na początku każdego seta, Libero może wejść na boisko tylko po tym, jak sędzia/protokolant sprawdzi, czy wyjściowy skład odpowiada protokołowi.

Zmiana Libero dokonana po gwizdku na serwis, ale przed rzutem serwisowym, nie powinna być odrzucana; jednak na koniec wymiany zostanie wydane ustne ostrzeżenie. Kolejne spóźnione zmiany Libero spowodują natychmiastowe przerwanie wymiany i sankcję za opóźnienie. Drużyna, która ma serwować jako następna, zostanie określona przez poziom sankcji za opóźnienie.

Libero i zastępujący go zawodnik mogą wchodzić na boisko lub opuszczać je tylko przez strefę zmian Libero.

Nielegalna zmiana Libero może wystąpić (między innymi):

Wymiana nie została zakończona między dwiema zmianami Libero.

Libero został zastąpiony przez innego zawodnika niż regularny zawodnik zastępujący na tej pozycji.

Nielegalna zmiana Libero powinna być karana jak błąd rotacji.

18.4. Ponowne wyznaczenie nowego Libero

Między setami, trener może wyznaczyć nowego gracza Libero w miejsce regularnego zawodnika. Nowy gracz Libero musi nosić kompletny strój Libero, a Libero, który został zastąpiony, powinien nosić kompletny strój regularnego zawodnika.

Jeśli podczas seta jeden z graczy Libero zarejestrowanych w protokole nie jest w stanie kontynuować gry, trener może wyznaczyć dowolnego innego zawodnika (z wyjątkiem zmienionego regularnego zawodnika). Trener musi złożyć sędziemu wniosek o wyznaczenie nowego gracza Libero. Zawodnik musi nosić kompletny strój gracza Libero.

18.5. Wydalenie lub dyskwalifikacja

Jeśli Libero jest wydalony lub zdyskwalifikowany, może być natychmiast zastąpiony przez drugiego Libero drużyny. Jeśli drużyna ma tylko jednego Libero, będzie kontynuować grę bez Libero na czas trwania sankcji.

Rozdział 7 - Zachowanie uczestników

19. Wymagania dotyczące zachowania

19.1. Sportowe zachowanie

Uczestnicy muszą znać "Oficjalne Przepisy Gry w Catch'n Serve Ball" i ich przestrzegać.

Uczestnicy muszą akceptować decyzje sędziów w sposób sportowy i bez spierania się z nimi. W przypadku wątpliwości, wyjaśnienie może być żądane tylko przez kapitana w grze.

Uczestnicy muszą powstrzymać się od działań lub zachowań mających na celu wpływanie na decyzje sędziów lub ukrywanie błędów popełnionych przez ich drużynę.

19.2. Fair Play

Uczestnicy muszą zachowywać się z szacunkiem i uprzejmie w duchu

FAIR PLAY, nie tylko wobec sędziów, ale także wobec innych oficjeli, przeciwnika, kolegów z drużyny i widzów.

Catch'n Serve Ball będzie okresowo aktualizować wytyczne

FAIR PLAY, a te wytyczne będą dotyczyć wszystkich uczestników ligi.

Główne zasady FAIR PLAY to: uczciwa rywalizacja, wzajemny szacunek, przyjaźń, duch zespołu i równe szanse. Ponadto, istnieją niepisane zasady, takie jak: uczciwość, solidarność, tolerancja, uprzejmość, doskonałość i miłość do gry.

Karta

FAIR PLAY to zielona karta, która nagradza akty fair play przez uczestników podczas meczu i jest wręczana przez sędziego. Zielona karta może być wręczona zawodnikowi drużyny, trenerowi, członkowi innej drużyny lub widzom w następujących sytuacjach:

Wyjątkowy akt lub gest sportowego zachowania.

Akceptacja i szacunek dla decyzji sędziego.

Uczciwe zachowanie wobec zawodników z drużyny przeciwnej.

Okazywanie wsparcia dla zawodników, w zgodzie z zasadami FAIR PLAY.

Dozwolona jest komunikacja między kolegami z drużyny podczas meczu.

Drużyna jest odpowiedzialna za wszelkie niesportowe akty popełnione przez zawodnika drużyny; członka personelu drużyny; kibiców drużyny; podmiot powiązany z drużyną; i/lub każdy inny podmiot powiązany z drużyną.

Odpowiedzialność drużyny wykracza poza czas gry i zobowiązuje drużynę do utrzymania sportowego zachowania i zapobiegania jakimkolwiek oszczerstwom poprzez negatywną reklamę.

Zabronione jest buczenie lub dopingowanie w sposób niesportowy lub w sposób sprzeczny z FAIR PLAY.

Wartości sportowej rywalizacji mają zastosowanie do wszystkich podmiotów wyszczególnionych w punkcie 19.2.6.

W celu egzekwowania wartości sportowego zachowania, sędzia ma następujące uprawnienia:

Ustne ostrzeżenie dla kapitana w grze wraz z prośbą o zaprzestanie niesportowego zachowania i/lub przerwanie i powtórzenie wymiany ("Powtórz wymianę") z powodu zakłócenia spowodowanego przez niesportowe zachowanie.

Ukaranie drużyny zgodnie ze skalą sankcji, w tym sankcje kary, przyznanie punktu drużynie przeciwnej.

Przerwanie gry. W takim przypadku, decyzja o kontynuowaniu gry lub orzeczenie o technicznej porażce seta/meczu zostanie podjęta przez koordynatora zawodowego.

20. Niesportowe zachowanie i jego sankcje

20.1. Drobne niesportowe zachowanie

Drobne wykroczenia nie wymagają sankcji. Obowiązkiem pierwszego sędziego jest zapobieganie zbliżaniu się drużyn do poziomu sankcji, poprzez ustne ostrzeżenie, lub poprzez sygnały ręczne do członka drużyny lub do drużyny, poprzez kapitana drużyny. To ostrzeżenie nie jest sankcją i nie niesie za sobą żadnych natychmiastowych konsekwencji. Nie jest odnotowywane w protokole.

20.2. Niesportowe zachowanie prowadzące do sankcji

Niesportowe zachowanie członka drużyny wobec oficjeli, przeciwników, kolegów z drużyny lub widzów jest klasyfikowane w trzech kategoriach, zgodnie z powagą wykroczenia.

Wulgarne zachowanie: Działanie sprzeczne z dobrymi manierami i zasadami moralnymi, lub jakiekolwiek działanie demonstrujące pogardę.

Obrażliwe zachowanie: Słowa lub gesty oszczercze lub obraźliwe.

Agresywne zachowanie: Faktyczny atak fizyczny lub agresywne lub grożące zachowanie.

20.3. Skala sankcji

Zgodnie z oceną pierwszego sędziego i w zależności od powagi wykroczenia, stosowane i odnotowywane w protokole sankcje to: kara, wydalenie lub dyskwalifikacja.

Kara

Wulgarne zachowanie przez dowolnego członka drużyny jest karane pierwszym razem w meczu punktem i serwisem przyznanym przeciwnikowi.

Wydalenie

Członek drużyny, który jest ukarany wydaleniem, nie może grać do końca seta i musi pozostać na ławce drużyny, bez innych konsekwencji. Wydalony trener traci prawo do interwencji w tym secie i musi pozostać na ławce drużyny.

Pierwsze obraźliwe zachowanie przez członka drużyny jest karane wydaleniem bez innych konsekwencji.

Drugie wulgarne zachowanie w tym samym meczu przez tego samego członka drużyny jest karane wydaleniem bez innych konsekwencji.

Dyskwalifikacja

Członek drużyny ukarany dyskwalifikacją musi natychmiast opuścić boisko na resztę meczu bez innych konsekwencji.

Pierwszy atak fizyczny lub dorozumiana lub grożąca agresja jest karana dyskwalifikacją bez innych konsekwencji.

Drugie obraźliwe zachowanie w tym samym meczu przez tego samego członka drużyny jest karane dyskwalifikacją bez innych konsekwencji.

Trzecie wulgarne zachowanie w tym samym meczu przez tego samego członka drużyny jest karane dyskwalifikacją bez innych konsekwencji.

20.4. Stosowanie sankcji za niesportowe zachowanie

Wszystkie sankcje za niesportowe zachowanie są sankcjami indywidualnymi, pozostają ważne przez cały mecz i są odnotowywane w protokole.

Powtarzające się niesportowe zachowanie przez tego samego członka drużyny w tym samym meczu jest karane progresywnie (członek drużyny otrzymuje bardziej surową sankcję za każde kolejne wykroczenie).

Wydalenie lub dyskwalifikacja z powodu obraźliwego lub agresywnego zachowania nie wymaga wcześniejszej sankcji.

20.5. Niesportowe zachowanie przed i między setami

Wszelkie niesportowe zachowanie występujące przed lub między setami jest karane zgodnie z punktem 21.3, a sankcje są stosowane w następnym secie.

20.6. Karty sankcji

Ostrzeżenie: brak sankcji - Etap 1: ustne ostrzeżenie lub sygnał ręczny, bez karty.

Ostrzeżenie: Etap 2: pokazana żółta karta.

Kara: pokazana czerwona karta.

Wydalenie: pokazane obie karty trzymane razem w jednej ręce.

Dyskwalifikacja: pokazane czerwona i żółta karta trzymane oddzielnie w każdej ręce.

CZĘŚĆ 2

Sędziowie, ich obowiązki i oficjalne sygnały ręczne

Rozdział 8 - Sędziowie

21. Personel sędziowski i procedury

21.1. Skład

Personel sędziowski na mecz składa się z następujących oficjeli:

Pierwszy sędzia.

Drugi sędzia (wg uznania koordynatora zawodowego).

Protokolant.

Czterech (dwóch) sędziów liniowych (wg uznania dyrektora zawodowego).

21.2. Procedury

Tylko pierwszy i drugi sędzia mogą gwizdać podczas meczu.

Pierwszy sędzia sygnalizuje gwizdkiem serwis, który rozpoczyna wymianę.

Pierwszy i drugi sędzia sygnalizują gwizdkiem koniec wymiany, jeśli są pewni, że błąd został popełniony i zidentyfikowali jego naturę.

Mogą gwizdać, gdy piłka jest poza grą, aby zasygnalizować, że zezwalają lub odrzucają prośbę drużyny.

Natychmiast po gwizdku sędziego sygnalizującym zakończenie wymiany, muszą wskazać oficjalnymi sygnałami ręcznymi:

Jeśli błąd jest sygnalizowany gwizdkiem przez pierwszego sędziego, on/ona wskaże:

a) drużynę, która ma serwować jako następna;

b) naturę błędu.

Drugi sędzia powinien podążać za sygnałami ręcznymi pierwszego sędziego, powtarzając je.

Jeśli błąd jest sygnalizowany gwizdkiem przez drugiego sędziego, on/ona wskaże:

a) naturę błędu;

b) drużynę, która ma serwować jako następna, powtarzając sygnał ręczny pierwszego sędziego.

W tym przypadku pierwszy sędzia nie wskazuje natury błędu, tylko drużynę, która ma serwować jako następna.

W przypadku błędu akcji ataku przez zawodnika z tylnego rzędu lub gracza Libero, obaj sędziowie wskazują zgodnie z powyższymi punktami 21.2.3.1 i 21.2.3.2.

W przypadku podwójnego błędu, obaj sędziowie wskazują:

a) naturę błędu;

b) zawodników, którzy popełnili błąd (jeśli to konieczne);

c) drużynę, która ma serwować jako następna, jak wskazano przez pierwszego sędziego.

22. Pierwszy sędzia

22.1. Lokalizacja

Pierwszy sędzia pełni swoje obowiązki, stojąc na podwyższeniu sędziowskim, umieszczonym na jednym końcu siatki. Jego widok powinien być około 50 cm nad siatką.

22.2. Autorytet

Pierwszy sędzia kieruje meczem od jego początku do końca. Ma władzę nad wszystkimi członkami personelu sędziowskiego i członkami drużyn. Podczas meczu, decyzje pierwszego sędziego są ostateczne. Ma prawo unieważnić decyzje innych członków personelu sędziowskiego, jeśli uzna je za nieprawidłowe. Pierwszy sędzia ma nawet prawo zastąpić członka personelu sędziowskiego, który nie wykonuje swoich funkcji prawidłowo.

Pierwszy sędzia jest upoważniony do decydowania o wszelkich sprawach związanych z meczem, włącznie z tymi, które nie są przewidziane w przepisach.

Pierwszy sędzia nie powinien dopuszczać do dyskusji na temat swoich decyzji. Jednak, na prośbę kapitana w grze, pierwszy sędzia udzieli wyjaśnienia na temat stosowania lub interpretacji przepisów, na których opierała się decyzja. Jeśli kapitan w grze nie zaakceptuje tego wyjaśnienia i zdecyduje się zaprotestować przeciwko takiej decyzji, musi natychmiast ogłosić, że zastrzega sobie prawo do złożenia i odnotowania protestu

na protokole po zakończeniu meczu. Pierwszy sędzia musi zezwolić kapitanowi w grze na to prawo.

Pierwszy sędzia jest odpowiedzialny za ustalenie przed i w trakcie meczu, czy obszar gry, sprzęt i warunki spełniają wymagania gry.

22.3. Obowiązki

Przed meczem, pierwszy sędzia:

Sprawdza stan obszaru gry, piłek i innego sprzętu.

Przeprowadza losowanie monetą w obecności kapitanów drużyn.

Nadzoruje rozgrzewkę drużyn.

Podczas gry, pierwszy sędzia jest upoważniony do:

Wydawania ostrzeżeń drużynom.

Karania niesportowego zachowania i opóźnień.

Decydowania o:

- a) Błędach serwującego i pozycjach drużyny serwującej.
- b) Błędach w grze piłką.
- c) Błędach nad siatką i w górnej części siatki.
- d) Błędach akcji ataku przez gracza Libero i zawodników z tylnego rzędu.
- e) Piłce przechodzącej w całości przez dolną przestrzeń pod siatką.
- f) Zakończonym bloku przez zawodników z tylnego rzędu lub próbie bloku przez Libero.

Po zakończeniu meczu, sprawdza protokół i go podpisuje.

23. Drugi sędzia

23.1. Lokalizacja

Drugi sędzia pełni swoje funkcje, stojąc poza boiskiem, w pobliżu słupka, naprzeciwko i twarzą w twarz z pierwszym sędzią.

23.2. Autorytet

Drugi sędzia jest asystentem pierwszego sędziego, ale ma również swoje własne obszary odpowiedzialności. Jeśli pierwszy sędzia nie jest w stanie pełnić swoich obowiązków, drugi sędzia może przejąć jego rolę.

Drugi sędzia, bez gwizdania, może dyskretnie sygnalizować błędy poza swoim obszarem odpowiedzialności, ale nie może nalegać na nie przed pierwszym sędzią.

Drugi sędzia nadzoruje pracę protokolanta(ów).

Drugi sędzia nadzoruje członków drużyny na ławce i zgłasza ich niesportowe zachowanie pierwszemu sędziemu.

Drugi sędzia autoryzuje przerwy w grze, nadzoruje ich czas trwania i odrzuca niewłaściwe prośby.

Drugi sędzia nadzoruje liczbę przerw na żądanie i zmian zawodników użytych przez każdą drużynę.

W przypadku kontuzji zawodnika, drugi sędzia autoryzuje zmianę wyjątkową lub przyznaje 3-minutowy czas na rekonwalescencję.

23.3. Obowiązki

Na początku każdego seta, przy zmianie stron boiska, w secie decydującym, i kiedykolwiek to konieczne, drugi sędzia sprawdza, czy faktyczne pozycje zawodników na boisku odpowiadają tym z notatek ze składem.

Podczas meczu, drugi sędzia decyduje, gwizdże i sygnalizuje:

Wnikanie na boisko przeciwnika i w przestrzeń pod siatką.

Błędy pozycyjne drużyny odbierającej.

Błędny kontakt zawodnika z siatką.

Zakończony blok przez zawodników z tylnego rzędu lub próbę bloku przez Libero; lub błąd akcji ataku przez zawodników z tylnego rzędu lub przez Libero.

Kontakt piłki z obiektem zewnętrznym.

Kontakt piłki z podłożem, gdy pierwszy sędzia jest w pozycji, która nie pozwala na zobaczenie kontaktu.

Piłka, która przechodzi przez płaszczyznę siatki na boisko przeciwnika, całkowicie lub częściowo poza przestrzenią przejścia, lub dotyka antenki po stronie boiska najbliższej niego/niej.

Po zakończeniu gry, podpisuje protokół.

24. Protokolant

24.1. Lokalizacja

Protokolant pełni swoje funkcje, siedząc przy oficjalnym stoliku sędziowskim po przeciwnej stronie boiska i twarzą w twarz z pierwszym sędzią.

24.2. Obowiązki

Protokolant zarządza protokołem zgodnie z przepisami, współpracując z drugim sędzią. Używa brzęczyka lub innego urządzenia dźwiękowego, aby powiadomić o nieprawidłowościach lub dawać sygnały sędziom, w oparciu o swoje obszary odpowiedzialności.

Przed meczem i przed każdym setem, protokolant:

Rejestruje dane meczu i drużyn oraz uzyskuje podpisy kapitanów drużyn i trenerów.

Rejestruje wyjściowy skład każdej drużyny z notatki ze składem. Jeśli nie otrzyma notatek na czas, natychmiast powiadamia o tym drugiego sędziego.

Podczas meczu, protokolant:

rejestruje zdobyte punkty.

Sprawdza kolejność serwisu każdej drużyny i sygnalizuje wszelkie błędy sędziom, natychmiast po rzucie serwisowym.

Rejestruje przerwy na żądanie i zmiany zawodników.

Informuje sędziów o nielegalnej prośbie o przerwę.

Informuje sędziów o zakończeniu setów.

Rejestruje ostrzeżenia za niesportowe zachowanie, sankcje i niewłaściwe prośby.

Rejestruje wszystkie inne zdarzenia zgodnie z instrukcjami drugiego sędziego, tj. wyjątkową zmianę zawodnika, czas na rekonwalescencję, przedłużone przerwy, zewnętrzne przeszkody itp..

Nadzoruje odstępy między setami.

Po zakończeniu meczu, protokolant:

Rejestruje ostateczny wynik.

W przypadku protestu, po upoważnieniu przez pierwszego sędziego, pisze lub pozwala kapitanowi drużyny/w grze zapisać w protokole szczegóły dotyczące protestowanego incydentu.

Po podpisaniu protokołu sam, uzyskuje podpisy kapitanów drużyn, a następnie sędziów.

25. Sędziowie liniowi

25.1. Lokalizacja

Jeśli używa się tylko dwóch sędziów liniowych, stoją oni w rogach boiska najbliżej prawej ręki każdego sędziego, po przekątnej, w odległości 1-2 metrów od rogu. Każdy z nich nadzoruje linię końcową i linię boczną najbliżej niego.

25.2. Obowiązki

Sędziowie liniowi pełnią swoje funkcje, używając flag (o wymiarach 40x40 cm) do sygnalizowania:

Piłki "

w boisku" i "poza boiskiem", gdy piłka ląduje na podłożu w pobliżu ich linii.

Kontaktu z piłką dokonanego przez zawodnika, zanim wyjdzie ona "poza boisko".

Piłki, która dotyka antenki, piłki serwisowej, która przechodzi przez siatkę poza przestrzenią przejścia itp..

Każdego zawodnika (z wyjątkiem serwującego), który stawia stopę poza swoim boiskiem w momencie rzutu serwisowego.

Błądów stóp przez serwującego zawodnika.

Na prośbę pierwszego sędziego, sędzia liniowy musi powtórzyć swój sygnał.

26. Oficjalne sygnały

26.1. Sygnały ręczne sędziów

Sędziowie muszą używać oficjalnych sygnałów ręcznych, aby wskazać powód swojego gwizdka (naturę błędu sygnalizowanego gwizdkiem lub cel autoryzowanej przerwy). Sygnał musi być utrzymany przez chwilę, a jeśli jest wskazany jedną ręką, musi być wykonany ręką, która odpowiada stronie drużyny, która popełniła błąd lub zgłosiła prośbę.

26.2. Sygnały flagą sędziów liniowych

Sędziowie liniowi muszą używać oficjalnego sygnału flagą, aby wskazać naturę błędu i utrzymać sygnał przez chwilę.

CZĘŚĆ 3

DIAGRAMY

DIAGRAM 1 - OBSZAR GRY

[Obraz schematu obszaru gry, w tym strefy wolnej, ławek i stolika sędziego]

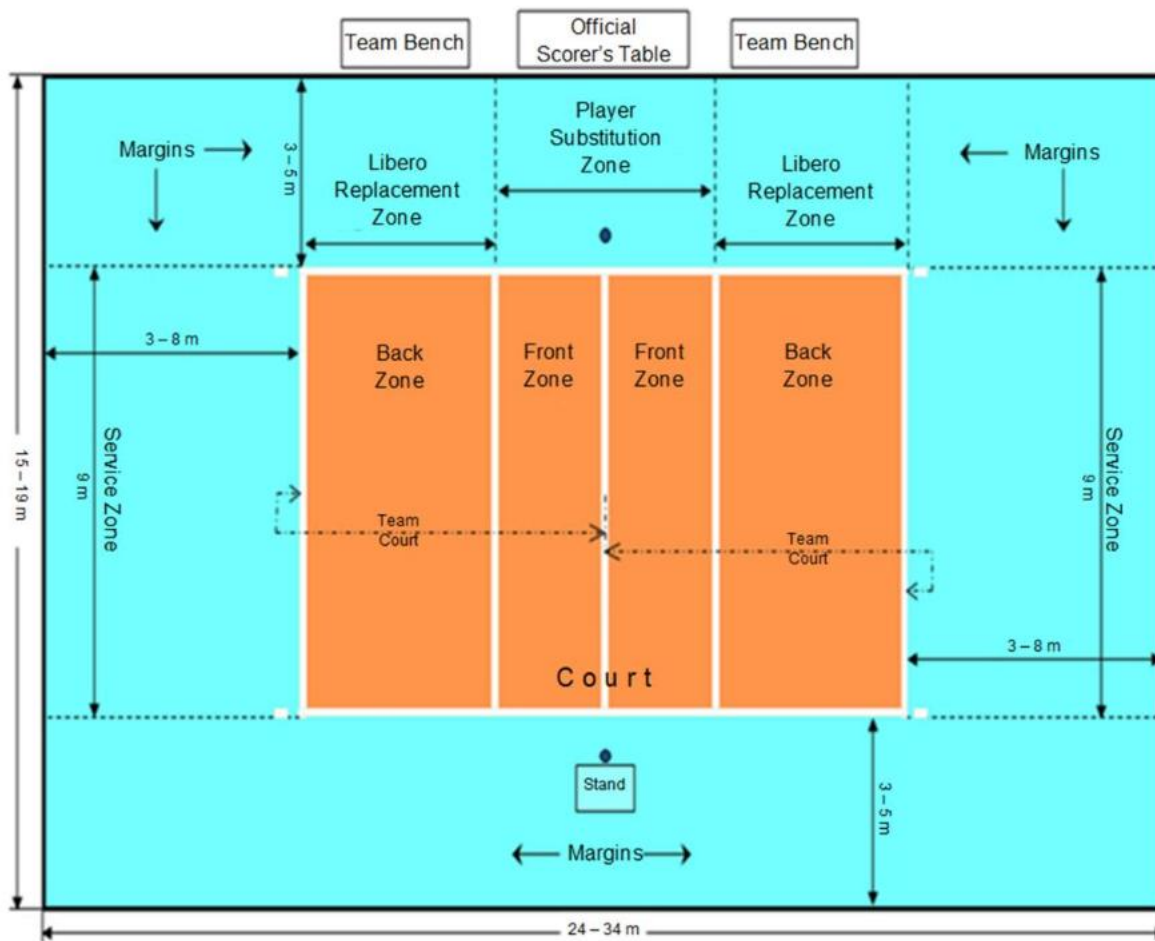


DIAGRAM 2 - BOISKO

[Obraz schematu boiska, w tym linii środkowej, linii ataku i strefy serwisu]

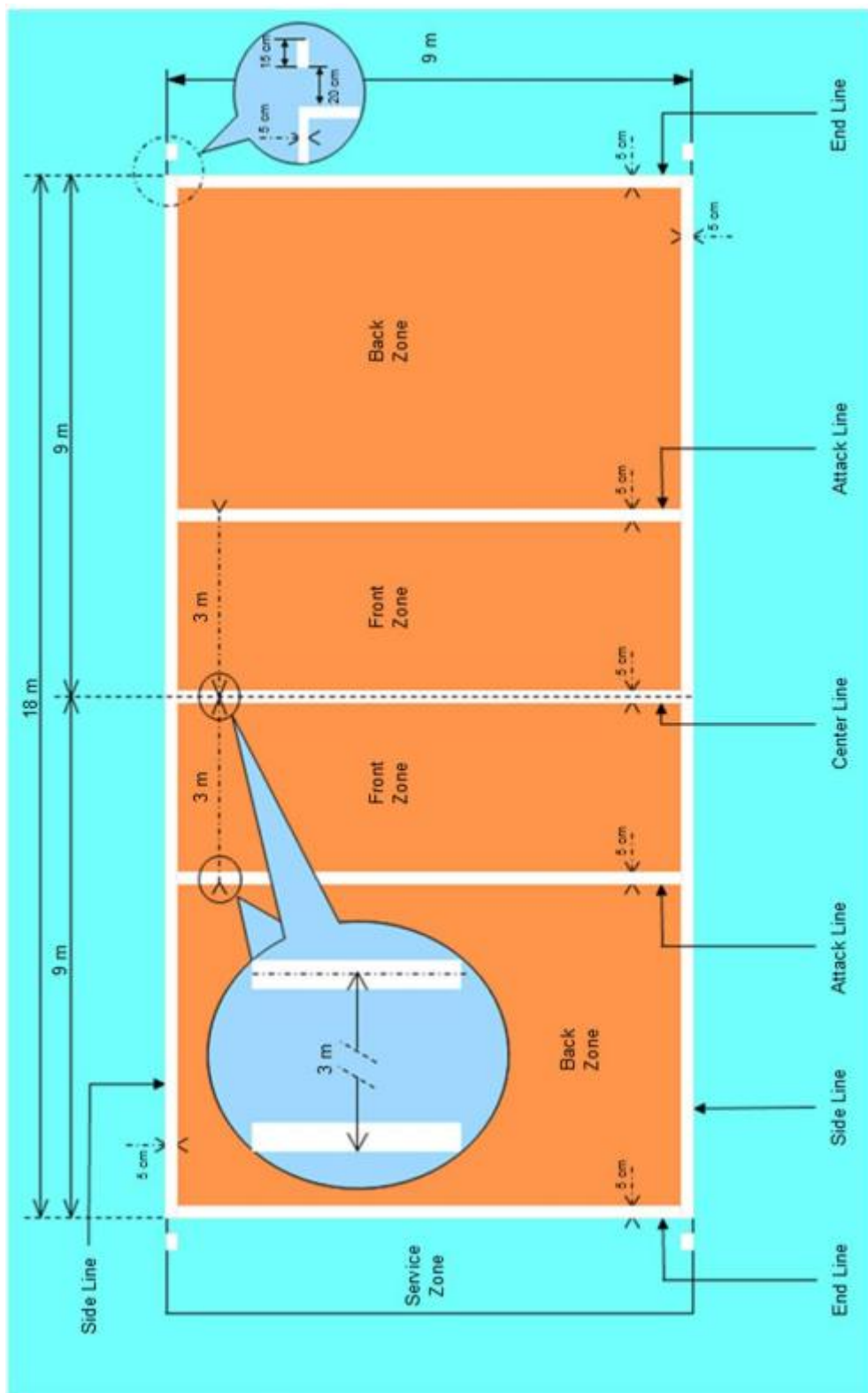


DIAGRAM 3 - SIATKA, ANTENKA I PRZESTRZEŃ PRZEJŚCIA

[Obraz schematu siatki z antenkami i wysokościami, w tym przestrzeni przejścia]

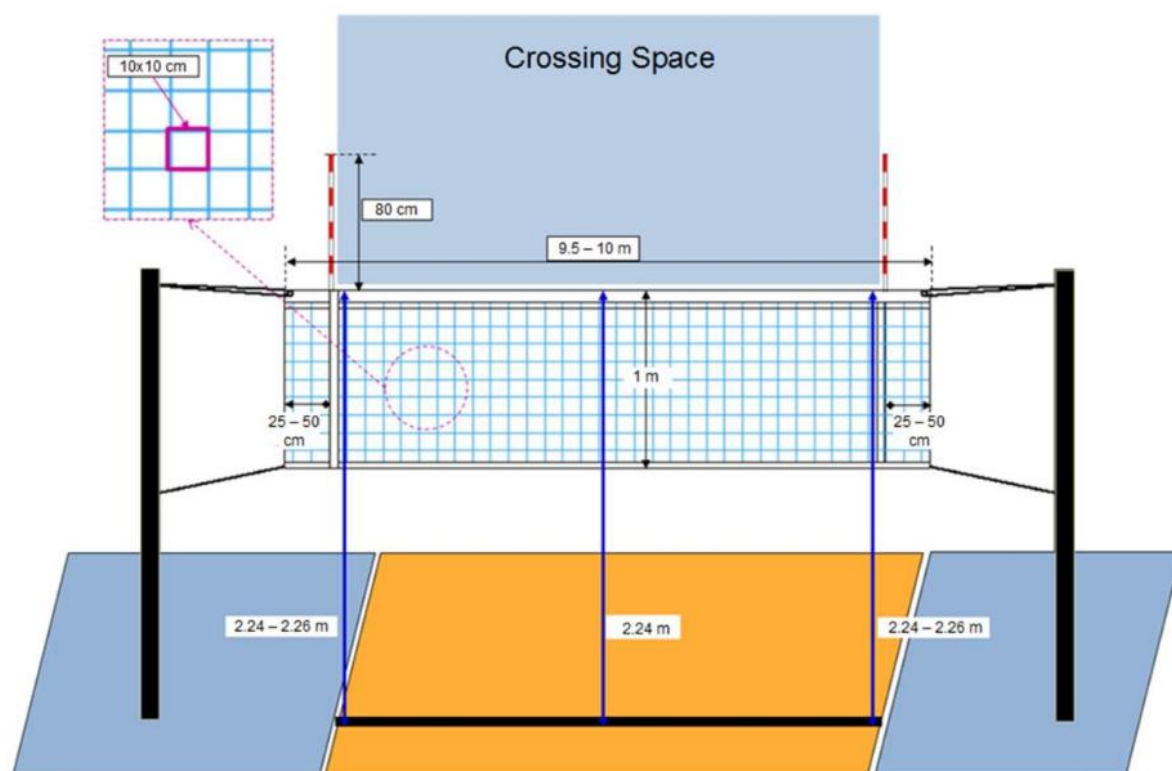


DIAGRAM 4: OFICJALNE SYGNAŁY RĘCZNE SĘDZIÓW

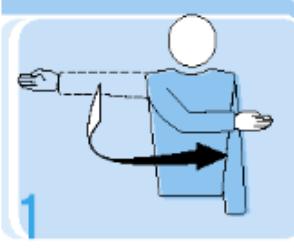
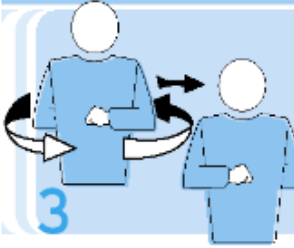
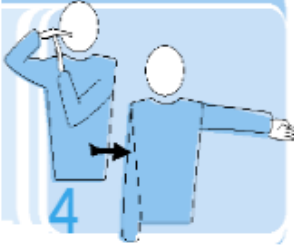
Zezwolenie na serwis - Wykonaj ruch ręką, aby wskazać kierunek serwisu.

Drużyna serwująca jako następna - Wyciągnij ramię w stronę drużyny, która będzie serwować.

Zmiana stron boiska - Podnieś przedramiona z przodu i z tyłu, a następnie obróć je wokół ciała w kierunku przeciwnym do ruchu wskazówek zegara.

Przerwa na żądanie - Połóż dłoń jednej ręki na palcach drugiej, trzymanej pionowo (tworząc "T"), a następnie wskaż proszącą drużynę.

Zmiana zawodnika / Błąd kroków - Wykonaj okrężne ruchy przedramionami, jedno nad drugim.

AUTHORIZATION TO SERVE Move the hand to indicate direction of service	
TEAM TO SERVE NEXT Extend the arm to the side of team that will serve	
CHANGE OF COURTS Raise the forearms in front and in back, then twist them around the body in a counterclockwise manner.	
TIME-OUT Place the palm of one hand over the fingers of the other, held vertically (forming a "T"), then indicate the requesting team	
1. PLAYER SUBSTITUTION 2. STEPS FAULT: During approach steps to a spike, taking a step and not passing the ball prior to finishing the step, walking with the ball.	
Circular movements of the forearms, one over the other	

Ostrzeżenie za niesportowe zachowanie - Pokaż żółtą kartkę.

Kara za niesportowe zachowanie - Pokaż czerwoną kartkę.

Wydalenie - Pokaż obie karty trzymane razem w jednej ręce.

Dyskwalifikacja - Pokaż czerwoną i żółtą kartkę trzymane oddzielnie w każdej ręce.

Koniec seta (lub meczu) - Skrzyżuj przedramiona przed klatką piersiową z otwartymi dłońmi.

MISCONDUCT WARNING	
Show a yellow card for a warning	
MISCONDUCT PENALTY	
Show a red card for a penalty	
EXPULSION	
Show both cards held jointly in one hand for expulsion	
DISQUALIFICATION	
Show red and yellow cards held separately in each hand for disqualification	
END OF SET (OR MATCH)	
Cross the forearms in front of the chest with hands open	

Opóźnienie w serwisie - Podnieś 8 palców, rozłożonych.

Błąd blokowania lub zastanianie - Podnieś oba ramiona pionowo, dłonie skierowane do przodu.

Błąd pozycyjny lub rotacyjny - Wykonaj okrężny ruch palcem wskazującym.

Piłka "w boisku" - Wskaż ręką i palcami w kierunku podłoża.

Piłka "poza boiskiem" - Podnieś przedramiona pionowo, dłonie otwarte, dłonie skierowane do ciała.

Trzymanie piłki dłużej niż jedną sekundę - Podnieś 1 palec.

Podwójny kontakt - Podnieś dwa palce, rozłożone.

DELAY IN SERVICE	
Raise 8 fingers, spread open	11
BLOCKING FAULT OR SCREENING	
Raise both arms vertically, palms forward	12
POSITIONAL OR ROTATIONAL FAULT	
Make a circular motion with the forefinger	13
BALL "IN"	
Point the arm and fingers toward the floor	14
BALL "OUT"	
Raise the forearms vertically, hands open, palms toward the body	15
BALL HELD FOR MORE THAN ONE SECOND	
Raise 1 finger for ball held for more than one second.	16
DOUBLE CONTACT	
Raise two fingers, spread open	17

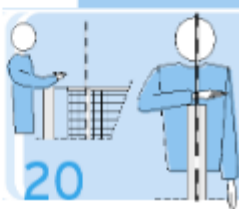
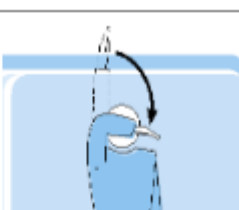
4 kontakty - Podnieś cztery palce, rozłożone.

Dotknięcie siatki przez zawodnika; serwis, który nie przechodzi na stronę przeciwnika przez przestrzeń przejścia - Wskaż odpowiednią stronę siatki odpowiednią ręką.

Sięganie poza siatkę - Połóż rękę nad siatką, dłoń skierowana w dół.

Błąd akcji ataku - Wykonaj ruch w dół przedramieniem, ręka otwarta.

Wnikanie na boisko przeciwnika; piłka przechodząca przez dolną przestrzeń; serwujący dotyka linii końcowej lub zawodnik stawia stopę poza swoim boiskiem w momencie serwisu - Wskaż linię środkową lub odpowiednią linię.

4 CONTACTS	
Raise four fingers, spread open	
NET TOUCH BY PLAYER; SERVE THAT FAILS TO PASS TO THE OPPONENT THROUGH CROSS SPACE	
Indicate the relevant side of the net with the corresponding hand	
REACHING BEYOND THE NET	
Place a hand over the net, palm facing downwards	
ATTACK ACTION FAULT	
Make a downward motion with the forearm, hand open	
PENETRATION INTO THE OPPONENT'S COURT; BALL CROSSING THE LOWER SPACE; SERVER TOUCHES END LINE OR PLAYER STEPS OUTSIDE HER COURT AT THE MOMENT OF THE SERVE	
Point to the center line or to the relevant line	

Podwójny błąd i powtórzenie - Podnieś oba kciuki pionowo.

Dotknięcie piłki (przed wyjściem poza boisko) - Przesuń dłońią jednej ręki po palcach drugiej, trzymanej pionowo.

Ostrzeżenie za opóźnienie / Kara za opóźnienie - Zakryj nadgarstek żółtą kartką (ostrzeżenie) i czerwoną kartką (kara).

Celowe uderzenie, bicie lub kopnięcie piłki - Podnieś wyciągnięte ramię, dłoń skierowana do góry.

Fair Play - Podnieś zieloną kartkę do zawodnika, który wykazał się wybitnym fair play.

DOUBLE FAULT AND REPLAY	
Raise both thumbs vertically	
BALL TOUCHED (BEFORE GOING OUT)	
Brush with the palm of one hand the fingers of the other, held vertically	
DELAY WARNING/DELAY PENALTY	
Cover the wrist with a yellow card (warning) and with a red card (penalty)	
INTENTIONAL HIT, STRIKE OR KICK OF THE BALL	
Lift the extended arm, palm facing upwards	
FAIR PLAY	
Raise green card to a player that has shown outstanding fair play	

DIAGRAM 5: OFICJALNE SYGNAŁY FLAGĄ SĘDZIÓW LINIOWYCH

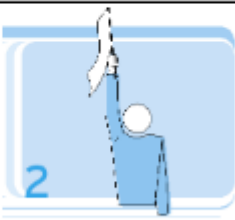
Piłka "w boisku" - Wskaż flagą w dół.

Piłka "poza boiskiem" - Podnieś flagę pionowo.

Kontakt z piłką - Podnieś flagę i przesunij jej górną część wolną dłonią.

Błędy w przestrzeni przejścia, piłka dotknęła obiektu zewnętrznego lub błąd stopy zawodnika podczas serwisu - Machaj flagą nad głową i wskaż antenkę lub odpowiednią linię.

Ocena niemożliwa - Podnieś i skrzyżuj oba ramiona i ręce przed klatką piersiową.

Ball "in"	
Point down with the flag	1
Ball "out"	
Raise the flag vertically	2
Contact with the ball	
Raise the flag and brush its top with the free palm	3
Crossing space faults, ball touched an outside object or a player's foot fault during service	
Wave the flag overhead and point to the antenna or the respective line	4
Judgment impossible	
Raise and cross both arms and hands in front of the chest	5