
Official Rules
BEACH VOLLEYBALL

Oficjalne Przepisy Gry w
SIATKÓWKĘ PLAŻOWĄ



FÉDÉRATION INTERNATIONALE DE VOLLEYBALL
OFICJALNE PRZEPISY GRY W SIATKÓWKĘ PLAŻOWĄ

SPIS TREŚCI

CHARAKTERYSTYKA GRY		6
ROZDZIAŁ I		7
WARUNKI GRY I WYPOSAŻENIE		7
1	POLE GRY (RYSUNEK 1)	7
1.1	WYMIARY -----	7
1.2	POWIERZCHNIA POLA GRY -----	7
1.3	LINIE BOISKA -----	7
1.4	STREFA ZAGRYWKI -----	7
1.5	WARUNKI POGODOWE -----	7
1.6	OŚWIETLENIE -----	8
2	SIATKA I SŁUPKI (RYSUNEK 2)	8
2.1	SIATKA -----	8
2.2	TAŚMY BOCZNE -----	8
2.3	ANTENKI -----	8
2.4	WYSOKOŚĆ SIATKI -----	8
2.5	SŁUPKI -----	9
2.6	WYPOSAŻENIE DODATKOWE -----	9
3	PIŁKA	9
3.1	CHARAKTERYSTYKA (PARAMETRY PIŁKI) -----	9
3.2	PODOBIENSTWO PIŁEK -----	9
3.2	GRA TRZEMA PIŁKAMI -----	9
ROZDZIAŁ II		
UCZESTNICY ZAWODÓW		10
4	ZESPOŁY	10
4.1	SKŁAD ZESPOŁU I WPISANIE SKŁADU DO PROTOKOŁU ZAWODÓW -----	10
4.2	KAPITAN -----	10
5	WYPOSAŻENIE ZAWODNIKÓW	10
5.1	STRÓJ SPORTOWY -----	10
5.2	DOZWOLONE ZMIANY STROJÓW -----	10
5.3	NIEDOZWOLONE WYPOSAŻENIE - STRÓJ SPORTOWY I PRZEDMIOTY -----	10
6	PRAWA I OBOWIĄZKI UCZESTNIKÓW ZAWODÓW	11
6.1	OBYDWAJ ZAWODNICZY -----	11
6.2	KAPITAN ZESPOŁU -----	11
6.3	USYTUOWANIE KRZESEŁEK DLA ZAWODNIKÓW (RYSUNEK 1) -----	11
ROZDZIAŁ III		12
UCZESTNICY ZAWODÓW		12
7	SPOSÓB LICZENIA PUNKTÓW	12
7.1	WYGRANIE MECZU -----	12
7.2	WYGRANIE SETA -----	12
7.3	WYGRANIE AKCJI -----	12

ROZDZIAŁ IV 13
PRZYGOTOWANIE DO MECZU, PRZEBIEG GRY 13
8 PRZYGOTOWANIE DO MECZU 13

8.1	LOSOWANIE -----	13
8.2	ROZGRZEWKA -----	13

9 USTAWIENIE ZESPOŁÓW 13

9.1	OBECNOŚĆ ZAWODNIKÓW NA BOISKU -----	13
9.2	ZMIANY ZAWODNIKÓW -----	13

10 USTAWIENIE ZAWODNIKÓW NA BOISKU 13

10.1	USTAWIENIE ZAWODNIKÓW -----	13
10.2	KOLEJNOŚĆ ZAGRYWKI -----	13
10.3	BŁĄD KOLEJNOŚCI ZAGRYWKI -----	13

ROZDZIAŁ V 14
SYTUACJA W GRZE 14
11 PIŁKA PODCZAS GRY 14

11.1	PIŁKA "W GRZE" -----	14
11.2	PIŁKA "POZA GRĄ" -----	14
11.3	PIŁKA "W BOISKU" -----	14
11.4	AUT -----	14

12 BŁĘDY W GRZE 14

12.1	DEFINICJA -----	14
12.2	NASTĘPSTWA (KONSEKWENCJE) BŁĘDU -----	14

13 ODBICIE PIŁKI 14

13.1	ODBICIA PIŁKI PRZEZ ZESPÓŁ -----	14
13.2	RÓWNOCZESNE ODBICIA -----	15
13.3	ODBICIE Z POMOCĄ -----	15
13.4	CHARAKTERYSTYKA ODBICIA -----	15
13.5	BŁĘDY POWSTAJĄCE PODCZAS ODBICIA PIŁKI -----	15

14 PIŁKA W POBLIŻU SIATKI 16

14.1	PIŁKA PRZECHODZĄCA NAD SIATKĄ -----	16
14.2	PIŁKA DOTYKAJĄCA SIATKI -----	16
14.3	PIŁKA "W SIATCE" -----	16

15 ZAWODNIK PRZY SIATCE 16

15.1	DOTKNIĘCIE PIŁKI PO STRONIE PRZECIWNIKA -----	16
15.2	WEJŚCIE W PRZESTRZEŃ, NA BOISKO I/LUB W WOLNĄ STREFĘ PRZECIWNIKA ---	16
15.3	DOTKNIĘCIE SIATKI -----	17
15.4	BŁĘDY ZAWODNIKA PRZY SIATCE -----	17

16 ZAGRYWKA 17

16.1	DEFINICJA -----	17
16.2	PIERWSZA ZAGRYWKA W SECIE -----	17
16.3	KOLEJNOŚĆ ZAGRYWKI -----	17
16.4	ZEZWOLENIE NA WYKONANIE ZAGRYWKI -----	17
16.5	WYKONANIE ZAGRYWKI -----	17

16.6	ZASŁONA	18
16.7	BŁĘDY ZAGRYWKI	18
16.8	BŁĘDY ZAGRYWKI PO UDERZENIU PIŁKI	18

17	ATAK (UDERZENIE W ATAKU)	18
-----------	---------------------------------	-----------

17.1	DEFINICJA	18
17.2	BŁĘDY UDERZENIA W ATAKU	18

18	BLOK	18
-----------	-------------	-----------

18.1	DEFINICJA	18
18.2	ODBICIE PIŁKI PRZEZ ZAWODNIKA BLOKUJĄCEGO	18
18.3	BLOK W PRZESTRZENI PRZECIWNIKA	19
18.4	DOTKNIĘCIE PIŁKI W BLOKU	19
18.5	BŁĘDY W BLOKU	19

ROZDZIAŁ VI	20
--------------------	-----------

PRZERWY I OPÓŹNIENIA	20
-----------------------------	-----------

19	PRZERWY DLA ZESPOŁU	20
-----------	----------------------------	-----------

19.1	DEFINICJA	20
19.2	ILOŚĆ PRZERW NA ODPOCZYNEK	20
19.3	PROŚBA O UDZIELENIE PRZERWY	20
19.4	NIEZGODNE Z PRZEPISAMI PROŚBY O UDZIELENIE PRZERWY NA ODPOCZYNEK	20

20	OPÓŹNIENIA GRY	20
-----------	-----------------------	-----------

20.1	RODZAJE OPÓŹNIEŃ	20
20.2	KARY ZA OPÓŹNIANIE	20

21	WYJĄTKOWE PRZERWY W GRZE	21
-----------	---------------------------------	-----------

21.1	KONTUZJA	21
21.2	ZDARZENIA NIE ZWIĄZANE Z MECZEM WPŁYWAJĄCE NA PRZEBIEG GRY	21
21.3	PRZEDŁUŻAJĄCE SIĘ PRZERWY W MECZU	21

22	ZMIANY STRON BOISKA I PRZERWY MIĘDZY SETAMI	21
-----------	--	-----------

22.1	ZMIANY STRON BOISKA	21
22.2	PRZERWY MIĘDZY SETAMI	21

ROZDZIAŁ VIII	22
----------------------	-----------

NIEWŁAŚCIWE ZACHOWANIE	22
-------------------------------	-----------

23	NIEWŁAŚCIWE ZACHOWANIE	22
-----------	-------------------------------	-----------

23.1	KATEGORIE	22
23.2	KARY (KONSEKWENCJE NIEWŁAŚCIWEGO ZACHOWANIA)	22
23.3	GRADACJA KAR	22
23.4	NIEWŁAŚCIWE ZACHOWANIE PRZED MECZEM I MIĘDZY SETAMI	22

ROZDZIAŁ VIII	23
----------------------	-----------

KOMISJA SĘDZIOWSKA ORAZ ZASADY SĘDZIOWANIA	23
---	-----------

24	KOMISJA SĘDZIOWSKA ORAZ ZASADY SĘDZIOWANIA	23
-----------	---	-----------

24.1	SKŁAD KOMISJI SĘDZIOWSKIEJ	23
24.2	ZASADY SĘDZIOWANIA	23

25	SĘDZIA PIERWSZY	23
-----------	------------------------	-----------

25.1	ZAJMOWANE MIEJSCE W POLU GRY -----	23
25.2	UPRAWNIENIA -----	23
25.3	ZAKRES OBOWIĄZKÓW -----	24
26	SĘDZIA DRUGI	24
<hr/>		
26.1	ZAJMOWANE MIEJSCE W POLU GRY -----	24
26.2	UPRAWNIENIA -----	24
26.3	ZAKRES OBOWIĄZKÓW -----	24
27	SEKRETARZ	25
<hr/>		
27.1	ZAJMOWANE MIEJSCE W POLU GRY -----	25
27.2	ZAKRES OBOWIĄZKÓW -----	25
28	SĘDZIOWIE LINIOWI	25
<hr/>		
28.1	ZAJMOWANE MIEJSCE W POLU GRY -----	25
28.2	ZAKRES OBOWIĄZKÓW -----	25
29	OFICJALNA SYGNALIZACJA	26
<hr/>		
29.1	SYGNALIZACJA SĘDZIÓW WYKONYWANA RĘKAMI (RYSUNKI 7.1 - 7.23) -----	26
29.2	SYGNALIZACJA SĘDZIEGO LINIOWEGO WYKONYWANA CHORĄGIEWKĄ (RYSUNKI 8.1 - 8.5) -----	26

CHARAKTERYSTYKA GRY

Siatkówka plażowa jest grą, w której uczestniczą dwa zespoły. W każdym zespole występuje dwóch zawodników. Mecz rozgrywany jest na piaszczystym boisku, przedzielonym siatką. Uniwersalny charakter i możliwość wybrania jednej z wielu wersji gry sprawiają, że w siatkówkę plażową może grać każdy, bez względu na warunki otoczenia.

Gra polega na tym, że każdy z zespołów przebijając piłkę nad siatką stara się, aby piłka upadła na boisko przeciwnika, a jednocześnie stara się nie dopuścić, aby piłka upadła na własne boisko.

Zespół ma prawo do trzech odbić piłki w celu jej przebicia na boisko przeciwnika. Odbicie piłki w bloku jest liczone jako odbicie piłki przez zespół.

Piłka jest wprowadzana do gry przez zawodnika zagrywającego. Piłka powinna przelecieć nad siatką i spaść na boisko przeciwnika. Gra toczy się do momentu, w którym piłka dotknie podłoża, wyjdzie "na aut" lub zespół nie zdoła we właściwy sposób przebić piłki na boisko przeciwnika.

W siatkówce plażowej zespół zdobywa punkt po każdej wygranej akcji (System Punkt Za Akcję). Jeżeli zespół odbierający zagrywkę wygra akcję, zdobywa punkt oraz prawo do wykonania zagrywki. W takiej sytuacji następuje zmiana zawodnika zagrywającego.

Rozdział I

WARUNKI GRY I WYPOSAŻENIE

1 POLE GRY (RYSUNEK 1)

Polem gry nazywany jest obszar zajmowany przez boisko i wolną strefę otaczającą boisko.

1.1 WYMIARY

1.1.1 Boisko do gry jest prostokątem o wymiarach 16 x 8 m, otoczonym wolną strefą o szerokości przynajmniej 3 m, z przestrzenią wolną od jakichkolwiek konstrukcji (zadaszenia) do wysokości przynajmniej 7 m od podłoża.

1.1.2 **Na zawodach FIVB boisko do gry jest prostokątem o wymiarach 16 x 8 m, otoczonym wolną strefą o szerokości, co najmniej 5 m i co najwyżej 6 m licząc od linii końcowych i bocznych, z przestrzenią wolną od jakichkolwiek konstrukcji (zadaszenia) do wysokości przynajmniej 12,5 m od podłoża.**

1.2 POWIERZCHNIA POLA GRY

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

1.2.2 **Na zawodach FIVB warstwa sypkiego, nie ubitego piasku musi mieć, co najmniej 40 cm głębokości.**

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

1.2.4 **Na zawodach FIVB piasek powinien być przesiany do odpowiedniej wielkości. Piasek nie może być gruboziarnisty oraz nie może zawierać kamieni i innych niebezpiecznych cząsteczek. Piasek nie może być również zbyt drobny i miałki, aby nie przyklejał się do skóry zawodników. Piasek nie może się kurzyć.**

1.2.5 **Na zawodach FIVB zaleca się, aby w czasie deszczu boisko główne było przykrywane nieprzemakalnym płótnem lub folią.**

1.3 LINIE BOISKA

1.3.1 Boisko jest wyznaczone przez dwie linie boczne i dwie linie końcowe. Zarówno linie boczne, jak i linie końcowe należą do boiska.

1.3.2 NIE MA linii środkowej.

1.3.3 Wszystkie linie mają od 5 do 8 cm szerokości.

1.3.4 Kolor linii musi zdecydowanie kontrastować z kolorem piasku.

1.3.5 Linie boiska powinny być wykonane z taśmy o dużej trwałości, zaś wszystkie elementy mocujące powinny być wykonane z miękkiego i elastycznego materiału.

1.4 STREFA ZAGRYWKI

Strefa zagrywki jest to część pola gry za boiskiem, ograniczona linią końcową oraz przedłużeniami dwóch linii bocznych. Długość strefy zagrywki ograniczona jest wielkością wolnej przestrzeni.

1.5 WARUNKI POGODOWE

Warunki pogodowe nie mogą stwarzać zagrożenia odniesienia kontuzji przez zawodników.

1.6 OŚWIETLENIE

Podczas oficjalnych międzynarodowych zawodów rozgrywanych po zmroku oświetlenie pola gry, zmierzone na wysokości 1 m od powierzchni boiska, musi wynosić od 1000 do 1500 luxów.

Podczas zawodów FIVB o tym czy żaden z wyżej wymienionych czynników nie stwarza zagrożenia odniesienia kontuzji przez zawodników decydują: Delegat Techniczny, Delegat Sędziowski oraz Dyrektor Zawodów.

2 SIATKA I SŁUPKI (RYSUNEK 2)

2.1 SIATKA

Siatka o długości 8,5 m i szerokości 1 m (+/- 3 cm) po naciągnięciu jest zawieszona nad osią centralną boiska.

Siatka posiada kwadratowe oczka o boku 10 cm. Na całej długości zarówno górna jak i dolna krawędź siatki obszyte są z dwóch stron taśmą o szerokości 7-10 cm. Taśmy powinny być wykonane z nieprzemakalnego materiału. Zaleca się, aby taśmy były w kolorze ciemnoniebieskim lub jaskrawym. Na końcach górnej taśmy znajdują się otwory, przez które przewleka się linki mocujące górną taśmę do słupków w celu naciągnięcia górnej krawędzi siatki.

Wewnątrz górnej taśmy znajduje się elastyczna linka, zaś wewnątrz dolnej taśmy zwykła linka. Linki służą do przymocowania siatki do słupków tak, aby zarówno górna jak i dolna część siatki były naciągnięte. Dozwolone jest umieszczanie reklam na taśmach: górnej i dolnej.

Na zawodach FIVB siatka ma długość 8,0 m zaś oczka siatki są mniejsze. Dopuszcza się umieszczanie reklam między siatką a słupkami pod warunkiem, że reklamy nie będą ograniczać widoczności zawodnikom i sędziom. Reklamy na ww. elementach wyposażenia muszą być wykonane zgodnie z odpowiednimi przepisami FIVB.

2.2 TAŚMY BOCZNE

Dwie kolorowe taśmy o szerokości 5-8 cm (o takiej samej szerokości, co linie boiska) i długości 1 m przymocowane są pionowo do siatki nad liniami bocznymi boiska. Taśmy boczne są traktowane jako część siatki. Dozwolone jest umieszczanie reklam na taśmach bocznych.

2.3 ANTENKI

Antenką nazywamy elastyczny pręt o długości 1,8 m i średnicy 10 mm. Antenka wykonana jest z włókna szklanego lub materiału o podobnych właściwościach. Dwie antenki, po jednej z każdej strony, przymocowane są do zewnętrznych krawędzi taśm bocznych, po przeciwnych stronach siatki (Rysunek 2).

Górna część antenki, wystająca ponad siatkę, o długości 80 cm, pomalowana jest w 10-cio cm pasy. Pasy powinny być w kolorach kontrastujących ze sobą. Zaleca się kolory: biały i czerwony.

Antenki są traktowane jako część siatki i ograniczają po bokach przestrzeń przejścia (Rysunek 3, Przepis 14.1.1)

2.4 WYSOKOŚĆ SIATKI

Wysokość siatki wynosi 2,43 m dla mężczyzn i 2,24 m dla kobiet.

Komentarz: W rozgrywkach młodszych zawodników, wysokości siatki może być obniżona np.:

	Dziewczęta	Chłopcy
16 lat i młodszy	2,24 m	2,24 m
14 lat i młodszy	2,12 m	2,12 m
12 lat i młodszy	2,00 m	2,00 m

Wysokość siatki jest mierzona na środku boiska. Do mierzenia wysokości siatki powinno używać się pręta z zaznaczoną miarą. Wysokość siatki nad liniami bocznymi musi być taka sama po obydwu stronach. Dopuszcza się, aby nad liniami bocznymi siatka była wyższa niż na środku boiska, aczkolwiek nie może być wyższa o więcej niż 2 cm.

2.5 SŁUPKI

Słupki, na których zawieszona jest siatka powinny być gładkie. Przekrój słupka powinien być kołem. Wysokość słupka powinna wynosić 2,55 m. Dodatkowo konstrukcja słupka powinna umożliwiać regulację wysokości siatki. Słupki powinny być przytwierdzone do podłoża w odległości 0,7-1 m od linii bocznych boiska, przy czym odległość od linii boiska do osłony słupka powinna być taka sama po obu stronach boiska. Zabronione jest stosowanie odciągów przymocowanych do podłoża. Wszystkie elementy niebezpieczne oraz utrudniające przejście koło słupka powinny być usunięte. Słupki powinny być zabezpieczone osłonami.

2.6 WYPOSAŻENIE DODATKOWE

Wyposażenie dodatkowe określone jest w odrębnych przepisach FIVB.

3 PIŁKA

3.1 CHARAKTERYSTYKA (PARAMETRY PIŁKI)

Piłka musi mieć kształt kulisty. Powinna być wykonana z materiału elastycznego (skóra, syntetyczna skóra lub podobny materiał), odpornego na wilgoć i nie pochłaniającego wody tzn. powinna być przystosowana do gry na świeżym powietrzu podczas deszczu. Wewnątrz piłki powinna znajdować się dętka wykonana z gumy lub podobnego materiału. Proces zaaprobowania materiału typu syntetyczna skóra regulują odpowiednie przepisy FIVB.

Kolor:	Jasny (np. pomarańczowy, żółty, różowy, biały itp.)
Obwód:	66-68 cm dla zawodów FIVB
Ciężar:	260-280 g
Ciśnienie wewnętrzne:	171-221 mbar lub hPA (0,175-0,225 Kg/cm ²)

3.2 PODOBIENSTWO PIŁEK

Wszystkie piłki używane w meczu muszą charakteryzować się takimi samymi parametrami odnośnie koloru, obwodu, wagi, ciśnienia, modelu piłki itp.

Oficjalne zawody międzynarodowe muszą być rozgrywane piłkami posiadającymi homologację FIVB.

3.3 GRA TRZEMA PIŁKAMI

Podczas zawodów FIVB mecze powinny być rozgrywane z użyciem trzech piłek. W związku z tym sześciu podawaczy piłek powinno znajdować się w wolnej strefie otaczającej boisko, po jednym w każdym rogu wolnej strefy oraz po jednym za sędziami zgodnie z Rysunkiem 6.

Rozdział II

UCZESTNICY ZAWODÓW

4 ZESPOŁY

4.1 SKŁAD ZESPOŁU I WPISANIE SKŁADU DO PROTOKOŁU ZAWODÓW

- 4.1.1 Zespół składa się wyłącznie z dwóch zawodników.
- 4.1.2 Tylko dwóch zawodników zapisanych w protokole zawodów może uczestniczyć w meczu.
- 4.1.3 **Podczas zawodów FIVB zabronione jest prowadzenie zespołu przez trenera w czasie meczu.**

4.2 KAPITAN

Kapitan zespołu powinien być oznaczony w protokole zawodów.

5 WYPOSAŻENIE ZAWODNIKÓW

5.1 STRÓJ SPORTOWY

- 5.1.1 Strój sportowy zawodników składa się z krótkich spodenek lub kostiumu kąpielowego. Zawodnicy mogą nosić koszulki lub koszulki bez rękawków chyba, że wygląd stroju sportowego jest zdefiniowany w regulaminie zawodów. Zawodnicy mogą nosić nakrycia głowy.
- 5.1.2 **Podczas zawodów FIVB zawodnicy tego samego zespołu muszą występować w strojach tego samego koloru i kroju, określonych w regulaminie turnieju.**
- 5.1.3 Strój zawodników musi być czysty.
- 5.1.4 Zawodnicy muszą grać boso chyba, chyba, że sędziowie wyrażą zgodę na grę w obuwiu.
- 5.1.5 Koszulki zawodników (lub spodenki, jeżeli zawodnicy mogą występować bez koszulek) muszą być oznaczone numerami 1 i 2. Numer musi być umieszczony na piersiach (lub z przodu spodenek).
- 5.1.6 Kolor numeru musi wyraźnie odróżniać się od koloru koszulki. Wysokość numeru wynosi, co najmniej 10 cm, zaś taśma tworząca numer powinna mieć, co najmniej 1,5 cm szerokości.

5.2 DOZWOLONE ZMIANY STROJÓW

- 5.2.1 Jeżeli obydwa zespoły przybędą na mecz w koszulkach tego samego koloru, losowanie decyduje o tym, który z zespołów musi zmienić koszulki.
- 5.2.2 Sędzia pierwszy może zezwolić jednemu lub kilku zawodnikom:
 - a) na grę w skarpetkach lub/i w butach
 - b) na zmianę mokrej koszulki między setami, pod warunkiem, że nowa koszulka spełnia wszystkie wymagania regulaminowe oraz przepisy FIVB (Przepisy 5.1.5 i 5.1.6)
- 5.2.3 Tylko na prośbę zawodnika, sędzia pierwszy może wyrazić zgodę na grę w podkoszulce i spodniach treningowych.

5.3 NIEDOZWOLONE WYPOSAŻENIE – STRÓJ SPORTOWY I PRZEDMIOTY

- 5.3.1 Zabronione jest noszenie jakichkolwiek ozdób lub przedmiotów takich jak spinki, pierścionki i bransoletki mogących spowodować zranienie zawodnika.
- 5.3.2 Zawodnicy mogą na własne ryzyko grać w okularach.
- 5.3.3 Nie wolno grać w strojach sportowych nie posiadających oficjalnej numeracji (Przepisy 5.1.5 i 5.1.6).

6 PRAWA I OBOWIĄZKI UCZESTNIKÓW ZAWODÓW

6.1 OBYDWAJ ZAWODNICY

- 6.1.1 Uczestnicy zawodów muszą znać i stosować się do Oficjalnych Przepisów Gry w Siatkówkę Plażową.
- 6.1.2 Uczestnicy zawodów muszą akceptować decyzje podjęte przez sędziów, zachowując należyty szacunek i nie kwestionując wydanych orzeczeń. W przypadku wątpliwości mogą poprosić o wyjaśnienie zastosowanego przepisu.
- 6.1.3 Uczestnicy zawodów muszą zachowywać się z szacunkiem oraz przestrzegać zasad FAIR PLAY, nie tylko wobec sędziów, ale również w stosunku do organizatorów zawodów, partnerów z zespołu, przeciwników oraz widzów.
- 6.1.4 Zawodnikom nie wolno podejmować działań wymuszających podjęcie przez sędziów decyzji korzystnych dla swojego zespołu lub też działań mających na celu ukrycie błędów popełnionych przez swój zespół.
- 6.1.5 Zawodnikom nie wolno podejmować działań mających na celu opóźnienie gry.
- 6.1.6 Dozwolone jest porozumiewanie się między członkami zespołu w czasie meczu.
- 6.1.7 Podczas meczu, w czasie, kiedy piłka jest "poza grą" (Przepis 6.1.2) obydwa zawodnicy mają prawo rozmawiać z sędziami w następujących trzech przypadkach:
- a) Prosząc o wyjaśnienie zastosowanego przepisu lub interpretację Przepisów Gry. Jeżeli wyjaśnienie nie satysfakcjonuje zawodników, jeden z nich musi natychmiast zgłosić sędziemu pierwszemu chęć przeprowadzenia Procedury Rozpatrzenia Protestu.
 - b) W celu uzyskania zgody na:
 - zmianę stroju lub wyposażenia,
 - sprawdzenia numeru zawodnika zagrywającego,
 - sprawdzenia siatki, piłki, podłoża gry itp.,
 - poprawienia linii boiska.
 - c) Zgłaszając prośbę o przyznanie przerwy na odpoczynek (Przepis 19.3)
- Uwaga: zawodnicy muszą uzyskać zgodę sędziego na opuszczenie pola gry.*
- 6.1.8 Po zakończeniu meczu:
- a) Obydwa zawodnicy dziękują sędziom i przeciwnikom.
 - b) Jeżeli wcześniej, jeden z zawodników zgłosił sędziemu pierwszemu chęć przeprowadzenia Procedury Rozpatrzenia Protestu, przysługuje mu prawo do potwierdzenia tego faktu w formie pisemnej, poprzez wpisanie uwag do protokołu z meczu (Przepis 6.1.7 a)).

6.2 KAPITAN ZESPOŁU

- 6.2.1 Przed meczem, kapitan zespołu:
- a) Podpisuje protokół zawodów.
 - b) Reprezentuje swój zespół w losowaniu.
- 6.2.2 Po zakończeniu meczu kapitan zespołu potwierdza wynik końcowy meczu, podpisując protokół z meczu.

6.3 USYTUOWANIE KRZESEŁEK DLA ZAWODNIKÓW (Rysunek 1)

Krzeselka dla zawodników powinny być ustawione 5 m od linii bocznej boiska i nie bliżej niż 3 m od stolika sekretarza zawodów.

Rozdział III

PUNKT, SET I ZWYCIĘZCA MECZU

7 SPOSÓB LICZENIA PUNKTÓW

7.1 WYGRANIE MECZU

- 7.1.1 Mecz wygrywa zespół, który wygrał dwa sety.
- 7.1.2 W przypadku remisu 1: 1 po dwóch rozegranych setach, decydujący (3-ci) set jest rozgrywany do 15 punktów, przy czym aby wygrać seta zespół musi uzyskać przynajmniej dwa punkty przewagi.

7.2 WYGRANIE SETA

- 7.2.1 Seta (z wyjątkiem decydującego 3-go seta) wygrywa zespół, który jako pierwszy zdobędzie 21 punktów, uzyskując przynajmniej dwa punkty przewagi. W przypadku remisu 20: 20, gra jest kontynuowana do momentu, kiedy jeden z zespołów uzyska 2 punkty przewagi (22-20, 23-21 itd.).
- 7.2.2 Decydujący set jest rozgrywany zgodnie z Przepisem 7.1.2.

7.3 WYGRANIE AKCJI

Zawsze, gdy zespół popełni błąd zagrywki lub nie zdoła przebić piłki na boisko przeciwnika lub popełni jakikolwiek inny błąd, zespół przeciwny wygrywa akcję, co ma następujące konsekwencje:

- 7.3.1 Jeżeli zagrywał zespół przeciwny, to zdobywa on punkt i nadal zagrywa.
- 7.3.2 Jeżeli zespół przeciwny przyjmował zagrywkę, to zdobywa on punkt oraz prawo do wykonania zagrywki.

7.4 WALKOWER (NIEPRZYSTĄPIENIE DO GRY) ORAZ ZESPÓŁ ZDEKOMPLETOWANY

- 7.4.1 Jeżeli zespół odmówi gry, po wezwaniu do rozpoczęcia gry, przegrywa mecz walkowerem. Mecz kończy się wynikiem 0-2 oraz 0-21, 0-21 w setach.
- 7.4.2 Zespół, który we właściwym czasie nie pojawi się na boisku przegrywa mecz walkowerem. Wynik meczu jest taki jak w Przepisie 7.4.1.
- 7.4.3 Zespół zdekompletowany w secie lub w meczu przegrywa odpowiednio seta lub mecz (Przepis 9.1). Zespołowi przeciwnemu dodaje się punkty lub punkty i sety, konieczne do wygrania seta lub meczu. Zespół zdekompletowany zachowuje zdobyte punkty i sety.

Rozdział IV

PRZYGOTOWANIE DO MECZU, PRZEBIEG GRY

8 PRZYGOTOWANIE DO MECZU

8.1 LOSOWANIE

Przed rozgrzewką, sędzia pierwszy przeprowadza losowanie w obecności kapitanów obydwu zespołów. Zwycięzca losowania wybiera:

- a) Zagrywkę lub przyjęcie zagrywki albo
- b) Stronę boiska

Kapitan, który przegrał losowanie wybiera jedną z pozostałych możliwości.

Przed drugim setem kapitan, który przegrał losowanie przed pierwszym setem, jako pierwszy wybiera jedną z możliwości a) lub b).

Przed decydującym setem odbywa się ponowne losowanie.

8.2 ROZGRZEWKA

Przed meczem, zespoły mogą się rozgrzewać "na siatce" przez 3 minuty, jeżeli wcześniej miały do dyspozycji inne boisko lub przez 5 minut, jeżeli nie miały możliwości rozgrzewania się na innym boisku.

9 USTAWIENIE ZESPOŁÓW

9.1 ZAWODNICY

Obydwaj zawodnicy w każdym zespole (Przepis 4.1.1) muszą przez cały czas uczestniczyć w grze.

9.2 ZMIANY

NIE MA zmian zawodników ani możliwości wymiany zawodnika w zespole.

10 USTAWIENIE ZAWODNIKÓW NA BOISKU

10.1 USTAWIENIE ZAWODNIKÓW

10.1.1 W momencie uderzenia piłki przez zawodnika zagrywającego, każdy z zespołów musi znajdować się w obrębie swojej połowy boiska (za wyjątkiem zawodnika zagrywającego).

10.1.2 Zawodnicy mogą się ustawiać względem siebie w dowolny sposób. NIE MA żadnych ograniczeń dotyczących miejsc zajmowanych na boisku.

10.1.3 NIE MA błędów ustawienia

10.2 KOLEJNOŚĆ ZAGRYWKI

Kolejność zagrywki musi być zachowana od początku do końca seta (zgodnie z kolejnością podaną przez kapitana zespołu po losowaniu).

10.3 BŁĄD KOLEJNOŚCI ZAGRYWKI

10.3.1 Błąd kolejności zagrywki jest popełniony, kiedy zagrywka nie jest wykonana zgodnie z kolejnością podaną przez kapitana zespołu.

10.3.2 Sekretarz zawodów musi sygnalizować właściwą kolejność zagrywki, a w sytuacji, kiedy niewłaściwy zawodnik zamierza wprowadzić piłkę do gry, skorygować kolejność zagrywki.

10.3.3 Błąd kolejności zagrywki jest karany przegraniem akcji (Przepis 12.2.1).

Rozdział V

SYTUACJE W GRZE

11 PIŁKA PODCZAS GRY

11.1 PIŁKA "W GRZE"

Akcja rozpoczyna się wraz z gwizdkiem sędziego, natomiast piłka jest "w grze" od momentu uderzenia jej przez zawodnika zagrywającego.

11.2 PIŁKA "POZA GRĄ"

Akcję kończy gwizdek sędziego. Jeżeli sędzia odgwizduje błąd w grze, piłka jest "poza grą" od momentu popełnienia błędu (Przepis 12.2.2).

11.3 PIŁKA "W BOISKU"

Piłką jest "w boisku", jeżeli dotknie powierzchni boiska lub którejkolwiek z linii boiska (Przepis 1.3).

11.4 AUT

Piłką jest "autowa", gdy:

- a) dotknie podłoża poza boiskiem, nie dotykając linii boiska;
- b) dotknie przedmiotu znajdującego się poza boiskiem, elementu zadaszenia lub osoby nie biorącej udziału w grze;
- c) dotknie antenek, linek mocujących siatkę, słupków lub siatki za taśmami bocznymi i antenkami;
- d) po zagrywce lub po trzecim odbiciu piłki przez zespół, całkowicie przekroczy pionową płaszczyznę siatki, całkowicie lub częściowo poza przestrzenią przejścia (Przepis 14.1.3, Rysunek 3).

12 BŁĘDY W GRZE

12.1 DEFINICJA

12.1.1 Każda akcja niezgodna z Przepisami Gry jest błędem w grze.

12.1.2 Sędziowie oceniają błędy i wyciągają konsekwencje zgodnie z Przepisami Gry.

12.2 NASTĘPSTWA (KONSEKWENCJE) BŁĘDU

12.2.1 Popełnienie błędu zawsze pociąga za sobą określone konsekwencje. Przeciwnicy zespołu popełniającego błąd wygrywają akcje zgodnie z Przepisem 7.3.

12.2.2 Jeżeli bezpośrednio po sobie zostały popełnione dwa lub więcej błędów, konsekwencje są wyciągane tylko w stosunku do błędu, który został popełniony jako pierwszy.

12.2.3 Jeżeli dwa lub więcej błędów zostanie popełnionych równocześnie przez obydwa zespoły, następuje BŁĄD OBUSTRONNY, akcja jest przerwana, a następnie powtórzona.

13 ODBICIE PIŁKI

13.1 ODBICIA PIŁKI PRZEZ ZESPÓŁ

13.1.1 Każdy zespół ma prawo do najwyżej trzech odbić w celu przebicia piłki nad siatką na stronę przeciwnika.

13.1.2 Do odbić piłki przez zespół zaliczamy zarówno zamierzone odbicie piłki, jak i niezamierzone przez zawodnika dotknięcie piłki.

13.1.3 Zawodnikowi nie wolno odbić piłki dwa razy pod rząd (wyjątki: Przepisy: 13.4.3 a), b) i 18.2).

14 Oficjalne Przepisy Gry w Siatkówkę Piłazową

13.2 RÓWNOCZESNE ODBICIA

- 13.2.1 Dwóch zawodników może odbić piłkę w tym samym momencie.
- 13.2.2 Jeżeli dwóch zawodników z tego samego zespołu równocześnie odbije piłkę, zespołowi zalicza się dwa odbicia (wyjątek przy blokowaniu, Przepis 18.4.2).
Jeżeli dwóch zawodników z tego samego zespołu próbuje odbić piłkę, ale piłka zostanie dotknięta tylko przez jednego zawodnika, zespołowi zalicza się jedno odbicie.
Jeżeli zawodnicy się zderzą, żaden z nich nie popełnia błędu.
- 13.2.3 Jeżeli dwaj zawodnicy z przeciwnych zespołów równocześnie dotkną piłki nad siatką i piłka pozostanie w grze, zespołowi, na którego stronę spadła piłka przysługują trzy odbicia. Jeżeli po takiej akcji piłka wyjdzie "na aut" na stronie jednego z zespołów, błąd popełnia zespół znajdujący się po przeciwnej stronie boiska.
Jeżeli w wyniku równoczesnego odbicia nad siatką przez zawodników z przeciwnych zespołów piłka zostanie przytrzymana, żaden z zespołów NIE popełnia błędu.

13.3 ODBICIE Z POMOCA

W obrębie pola gry, zawodnikowi nie wolno korzystać z pomocy ani partnera z zespołu, ani żadnego innego przedmiotu w celu odbicia piłki. Jeżeli zawodnik jest w sytuacji, że może popełnić błąd (np. dotknąć siatki, przeszkodzić w grze przeciwnikowi) dozwolone jest przytrzymanie lub zatrzymanie przez partnera z zespołu mające na celu niedopuszczenie do popełnienia błędu.

13.4 CHARAKTERYSTYKA ODBICIA

- 13.4.1 Piłka może być dotknięta każdą częścią ciała.
- 13.4.2 Piłka musi być odbita, nie może być złapana lub rzucona. Piłka może być skierowana w dowolną stronę.
Wyjątki:
- a) W akcji obronnej, przy silnej, trudnej do obrony piłce, piłka może być przez chwilę przytrzymana przy odbiciu palcami sposobem górnym.
 - b) W wyniku równoczesnego odbicia przez zawodników z przeciwnych zespołów, może dojść do przytrzymania piłki.
- 13.4.3 Piłka może być odbita kilkoma częściami ciała pod warunkiem, że kontakt kilku części ciała z piłką następuje równocześnie.
Wyjątki:
- a) Podczas blokowania, dozwolone są następujące po sobie dotknięcia piłki (Przepis 18.4.2) przez jednego lub dwóch blokujących, pod warunkiem, że ma to miejsce w jednej akcji.
 - b) Przy pierwszym odbiciu zespołu, o ile nie jest to odbicie palcami sposobem górnym (Przepis 13.4.2 a)), piłka może być odbita kolejno różnymi częściami ciała, pod warunkiem, że ma to miejsce w jednej akcji.

13.5 BŁĘDY POWSTAJĄCE PODCZAS ODBICIA PIŁKI

- 13.5.1 **CZTERY ODBICIA:** Zespół odbija piłkę cztery razy przed przebicciem piłki na stronę przeciwnika (Przepis 13.1.1).
- 13.5.2 **ODBICIE Z POMOCA:** Zawodnik korzysta z pomocy partnera z zespołu lub innego przedmiotu w celu odbicia piłki w obrębie pola gry (Przepis 13.3).
- 13.5.3 **PIŁKA PRZYTRZYMANA:** zawodnik nie odbił piłki (Przepis 13.4.2) o ile nie miało to miejsca w akcji obronnej przy silnej, trudnej do obrony piłce (Przepis 13.4.2 a)) lub w wyniku równoczesnego odbicia nad siatką przez zawodników z przeciwnych zespołów piłka została przez chwilę przytrzymana (Przepis 13.4.2 b)).

13.5.4 **PODWÓJNE ODBICIE:** zawodnik odbije piłkę dwa razy z rzędu lub piłka jest kolejno odbita różnymi częściami ciała (Przepisy 13.1.3 i 13.4.3).

14 PIŁKA W POBLIŻU SIATKI

14.1 PIŁKA PRZECHODZĄCĄ NAD SIATKĄ

14.1.1 Piłka przebijana na stronę przeciwnika musi przejść nad siatką w przestrzeni przejścia (Rysunek 3). Przestrzeń przejścia jest częścią pionowej płaszczyzny wyznaczonej przez płaszczyznę siatki, ograniczoną w następujący sposób:

- a) od dołu, górną krawędzią siatki,
- b) po bokach, antenkami oraz ich wyobrażonym przedłużeniem,
- c) od góry, zadaszeniem lub jakąkolwiek konstrukcją, jeżeli taka występuje.

14.1.2 Piłka, która przeszła pionową płaszczyznę siatki w kierunku wolnej strefy przeciwnika (Przepis 15) całkowicie lub częściowo poza przestrzenią przejścia, może być skierowana z powrotem na własną stronę boiska w ramach odbić przysługujących zespołowi, pod warunkiem, że:

- piłka grana z powrotem przekracza pionową płaszczyznę siatki całkowicie lub częściowo poza przestrzenią przejścia po tej samej stronie boiska.

Zespół przeciwny nie może zapobiegać wykonaniu takiej akcji.

14.1.3 Piłka jest "autowa", jeżeli całkowicie przekroczy płaszczyznę siatki w przestrzeni pod siatką (Rysunek 3).

14.1.4 Zawodnik może wejść na boisko przeciwnika w celu odbicia piłki, zanim piłka całkowicie przekroczy pionową płaszczyznę siatki w przestrzeni pod siatką lub w celu skierowania z powrotem na własne boisko piłki przechodzącej poza przestrzenią przejścia (Przepis 15.2).

14.2 PIŁKA DOTYKAJĄCA SIATKI

Piłka przechodząca na stronę przeciwnika (Przepis 14.1.1) może dotknąć siatki.

14.3 PIŁKA "W SIATCE"

14.3.1 Piłka skierowana w siatkę może być dalej odbijana przez ten sam zespół w ramach przysługującego zespołowi limitu trzech odbić.

14.3.2 Jeżeli w wyniku uderzenia piłki w siatkę, siatka zostanie zerwana lub zostaną rozerwane oczka w siatka, akcja musi być przerwana, a następnie powtórzona.

15 ZAWODNIK PRZY SIATCE

Każdy zespół powinien grać na swoim boisku i w swojej przestrzeni gry, jakkolwiek dopuszcza się możliwość odzyskania piłki spoza wolnej strefy.

15.1 DOTKNIĘCIE PIŁKI PO STRONIE PRZECIWNIKA

15.1.1 Podczas bloku, zawodnik blokujący może dotknąć piłkę po stronie przeciwnika, pod warunkiem, że nie utrudni to gry zespołowi przeciwnemu, przed lub w czasie wykonywania ataku (Przepis 18.3).

15.1.2 Zawodnik może przełożyć rękę nad siatką na stronę przeciwnika po wykonanym ataku pod warunkiem, że kontakt z piłką nastąpił w przestrzeni gry zawodnika atakującego.

15.2 WEJŚCIE W PRZESTRZEŃ, NA BOISKO I/LUB W WOLNĄ STREFĘ PRZECIWNIKA

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

15.3 DOTKNIĘCIE SIATKI

- 15.3.1 Zabronione jest dotknięcie jakiegokolwiek części siatki oraz antenek (wyjątek: Przepis 15.3.4).
- 15.3.2 Po odbiciu piłki, zawodnik może dotknąć słupków, linek lub innych elementów służących do przymocowania siatki, o ile nie przeszkodzi to w grze zespołowi przeciwnemu.
- 15.3.3 Jeżeli piłka skierowana w siatkę przez jedną z drużyn spowoduje, że siatka dotknie zawodnika drużyny przeciwnej, żaden z zespołów nie popełnia błędu.
- 15.3.4 Nie jest błędem przypadkowe dotknięcie siatki włosami.

15.4 BŁĘDY ZAWODNIKA PRZY SIATCE

- 15.4.1 Zawodnik dotyka piłki lub zawodnika zespołu przeciwnego po stronie zespołu przeciwnego, przed lub w czasie wykonywania ataku przez zawodnika zespołu przeciwnego (Przepis 15.1.1).
- 15.4.2 Zawodnik wchodzi w przestrzeń, na boisko i/lub w wolną strefę przeciwnika, utrudniając grę zespołowi przeciwnemu (Przepis 15.2).
- 15.4.3 Zawodnik dotyka siatki (Przepis 15.3.1).

16 ZAGRYWKA

16.1 DEFINICJA

Zagrywka jest to wprowadzenie piłki do gry przez właściwego zawodnika zagrywającego, znajdującego się w strefie zagrywki, który uderza piłkę dłonią lub jakąkolwiek częścią ręki.

16.2 PIERWSZA ZAGRYWKA W SECIE

Pierwszą zagrywkę w secie wykonuje zespół, który ją wybrał lub otrzymał w losowaniu (Przepis 8.1).

16.3 KOLEJNOŚĆ ZAGRYWKI

Po wykonaniu pierwszej zagrywki w secie, zawodnik zagrywający ustalany jest w następujący sposób:

- a) Jeżeli zespół zagrywający wygra akcję, nadal zagrywa ten sam zawodnik
- b) Jeżeli zespół odbierający wygra akcję, zdobywa on prawo do wykonania zagrywki. W zespole tym będzie zagrywał ten zawodnik, który ostatnio nie zagrywał.

16.4 ZEZWOLENIE NA WYKONANIE ZAGRYWKI

Sędzia pierwszy zezwala na wykonanie zagrywki po upewnieniu się, że właściwy zawodnik zagrywający posiada piłkę i znajduje się za linią końcową oraz, że obydwie zespoły są gotowe do gry (Rysunek 8.1).

16.5 WYKONANIE ZAGRYWKI

- 16.5.1 Zawodnik zagrywający może dowolnie zmieniać pozycję w strefie zagrywki. W momencie wykonania zagrywki lub odbicia się w celu wykonania zagrywki w wyskoku, zawodnik zagrywający nie może dotykać boiska (i linii końcowej) ani pola poza strefą zagrywki. Stopa zawodnika nie może znajdować się pod linią. Po uderzeniu piłki, zawodnik może wejść lub wylądować poza strefą zagrywki lub na boisku.
- 16.5.2 Przesunięcie się linii w wyniku obsunięcia się piasku, spowodowanego przez zawodnika zagrywającego NIE jest traktowane jako błąd.
- 16.5.3 Zagrywka powinna być wykonana w ciągu 5 sekund od gwizdka sędziego pierwszego na wykonanie zagrywki.
- 16.5.4 Zagrywka wykonana przed gwizdkiem sędziego jest nieważna i musi być powtórzona.
- 16.5.5 Piłka powinna być uderzona dłonią lub jakąkolwiek częścią ręki po podrzuceniu lub upuszczeniu piłki przez zawodnika zagrywającego a przed dotknięciem przez piłkę podłoża.

17 Oficjalne Przepisy Gry w Siatkówkę Plażową

16.5.6 Jeżeli piłka po podrzuceniu lub upuszczeniu przez zawodnika zagrywającego, nie zostanie dotknięta lub złapana przez zawodnika zagrywającego i spadnie na podłoże gry, jest to traktowane jak zagrywka.

16.5.7 Nie ma kolejnej próby wykonania zagrywki.

16.6 ZASŁONA

Partner zawodnika zagrywającego nie może przeszkadzać (zasłaniając) zawodnikom zespołu przeciwnego w obserwacji zawodnika zagrywającego oraz lecącej piłki. Na prośbę zespołu odbierającego zawodnik musi przesunąć się na bok (Rysunek 4).

16.7 BŁĘDY ZAGRYWKI

Następujące błędy powodują zmianę zespołu zagrywającego. Zawodnik zagrywający:

- a) naruszył kolejność zagrywki (Przepis 16.3),
- b) nie wykonał zagrywki zgodnie z przepisami (Przepis 16.5).

16.8 BŁĘDY ZAGRYWKI PO UDERZENIU PIŁKI

Po prawidłowo wykonanej zagrywce następuje błąd, jeżeli piłka:

- a) dotknie zawodnika zespołu zagrywającego lub nie przekroczy pionowej płaszczyzny siatki,
- b) wyjdzie "na aut" (Przepis 11.4).

17 ATAK (UDERZENIE W ATAKU)

17.1 DEFINICJA

- 17.1.1 Każda akcja mająca na celu skierowanie piłki w kierunku przeciwnika, za wyjątkiem zagrywki i bloku, jest traktowana jako atak.
- 17.1.2 Atak jest zakończony w momencie, kiedy piłka całkowicie przekroczy pionową płaszczyznę siatki lub zostanie dotknięta przez zawodnika blokującego.
- 17.1.3 Każdy z zawodników może atakować piłkę znajdującą się na dowolnej wysokości, o ile dotknięcie piłki nastąpiło we własnej przestrzeni gry (za wyjątkiem Przepisu 17.2.4).

17.2 BŁĘDY UDERZENIA W ATAKU

- 17.2.1 Zawodnik uderza piłkę w przestrzeni gry przeciwnego zespołu (Przepis 15.1.2).
- 17.2.2 Zawodnik posyła piłkę "na aut" (Przepis 11.4).
- 17.2.3 Zawodnik wykonuje atak otwartą dłonią przebijając piłkę palcami lub "kiwając".
- 17.2.4 Zawodnik atakuje piłkę z zagrywki, kiedy piłka znajduje się całkowicie powyżej górnej krawędzi siatki.
- 17.2.5 Zawodnik wykonuje atak przebijając piłkę palcami, kiedy tor lotu piłki nie jest prostopadły do linii jego ramion, za wyjątkiem sytuacji, gdy piłka jest wystawiana partnerowi z zespołu.

18 BLOK

18.1 DEFINICJA

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 (Rysunek 5).

18.2 ODBICIE PIŁKI PRZEZ ZAWODNIKA BLOKUJĄCEGO

Pierwsze odbicie po bloku może być wykonane przez dowolnego zawodnika, również przez zawodnika, który dotknął piłkę w bloku.

18.3 BLOK W PRZESTRZENI PRZECIWNIKA

Podczas bloku, zawodnik może przełożyć swoje dłonie i ręce nad siatką, o ile nie wpłynie to na grę zespołu przeciwnego. Nie jest dozwolone dotknięcie piłki znajdującej się po stronie przeciwnika przed wykonaniem ataku przez przeciwnika.

18.4 DOTKNIĘCIE PIŁKI W BLOKU

18.4.1 Dotknięcie piłki w bloku jest liczone jako odbicie piłki przez zespół. Po dotknięciu piłki w bloku, zespołowi blokującemu przysługują tylko dwa odbicia piłki.

8.4.2 Następujące po sobie (szybkie i zachowujące ciągłość) dotknięcia piłki przez jednego lub dwóch blokujących liczy się jako jedno odbicie zespołu pod warunkiem, że miało to miejsce w jednej akcji (Przepis 18.4.1).

18.4.3 Zawodnik można dotknąć piłki dowolną częścią ciała.

18.5 BŁĘDY W BLOKU

18.5.1 Zawodnik blokujący dotyka piłkę w przestrzeni przeciwnika przed lub równocześnie w czasie wykonywania ataku przez przeciwnika (Przepis 18.3).

18.5.2 Zawodnik blokuje piłkę w przestrzeni przeciwnika poza antenkami w przestrzeni zewnętrznej.

18.5.3 Zawodnik blokuje zagrywkę przeciwnika.

18.5.4 Piłka "po bloku" wychodzi "na aut".

ROZDZIAŁ VI

PRZERWY I OPÓŹNIENIA

19 PRZERWY DLA ZESPOŁU (TIME-OUTS)

19.1 DEFINICJA

Przerwa dla zespołu jest to przerwa w grze trwająca 30 sekund.

Podczas zawodów FIVB oraz w oficjalnych meczach w pierwszych dwóch setach, po zdobyciu przez obydwie zespoły łącznie 21 punktów, automatycznie następuje dodatkowa 30-sekundowa przerwa techniczna.

19.2 ILOŚĆ PRZERW DLA ZESPOŁU

Każdy zespół ma prawo do maksimum jednej przerwy w secie.

19.3 PROŚBA O UDZIELENIE PRZERWY

Zawodnicy mogą poprosić o udzielenie przerwy dla zespołu tylko wtedy, gdy piłka nie jest w grze, przed gwizdkiem na wykonanie zagrywki. Prośbie o udzielenie przerwy dla zespołu powinna towarzyszyć odpowiednia sygnalizacja wykonana rękami (Rysunek 7.4). Przerwy dla zespołu mogą następować po sobie bez konieczności wznawiania gry między nimi.

Zawodnicy muszą uzyskać zgodę sędziów na opuszczenie pola gry.

19.4 NIEZGODNE Z PRZEPISAMI PROŚBY O UDZIELENIE PRZERWY DLA ZESPOŁU

Między innymi, niezgodne z przepisami są prośby o udzielenie przerwy dla zespołu:

- a) w czasie trwania akcji oraz w momencie lub po gwizdku na wykonanie zagrywki (Przepis 19.3),
- b) po wykorzystaniu przysługującej przerwy dla zespołu (Przepis 19.2). Każda niezgodna z przepisami prośba, która nie wpływa na przebieg gry lub nie powoduje opóźnień w grze, powinna być odrzucona bez żadnych konsekwencji dla zespołu, o ile nie powtarza się w tym samym secie (Przepis 20.1 b)).

20 OPÓŹNIENIA GRY

20.1 RODZAJE OPÓŹNIENI

Opóźnieniem gry jest każde działanie zespołu uniemożliwiające wznowienie gry. Między innymi, do opóźnień zaliczamy:

- a) przedłużanie przerw dla zespołu po sygnale na wznowienie gry,
- b) powtarzające się w tym samym secie prośby niezgodne z przepisami (Przepis 19.4),
- c) opóźnianie gry (*w normalnych warunkach gry, przerwa od zakończenia akcji do gwizdka na zagrywkę nie powinna być dłuższa niż 12 sekund*).

20.2 KARY ZA OPÓŹNIANIE

20.2.1 Pierwsze opóźnienie gry przez zespół w secie karane jest **OSTRZEŻENIEM ZA OPÓŹNIANIE GRY**.

20.2.2 Drugie i kolejne opóźnienia gry przez ten sam zespół w tym samym secie jest błędem zespołu i karane **UPOMNIENIEM ZA OPÓŹNIANIE GRY**: przegraniem akcji.

21 WYJĄTKOWE PRZERWY W GRZE

21.1 KONTUZJA

21.1.1 Jeżeli w czasie, kiedy piłka jest „w grze” nastąpi wypadek, sędzia musi natychmiast przerwać grę.

Akcja jest później powtarzana.

21.1.2 Kontuzjowanemu zawodnikowi przysługuje najwyżej jedna 5-cio minutowa przerwa w meczu na dojdzie do siebie. Sędzia musi zezwolić na wejście przedstawicielowi (przedstawicielom) akredytowanej pomocy medycznej na boisko w celu udzielenia pomocy zawodnikowi. Zawodnik musi uzyskać zgodę sędziego na opuszczenie pola gry bez konsekwencji dla zespołu. Na zakończenie 5-cio minutowej przerwy sędzia gwizdże i prosi zawodnika o wyrażenie gotowości do gry. W tym momencie zawodnik samodzielnie ocenia swój stan i zdolność do kontynuowania gry.

Jeżeli po przerwie zawodnik nie jest w stanie kontynuować gry lub nie jest zdolny powrócić na pole gry, zespół zostaje zdekompletowany (Przepisy 7.5.3 i 9.1).

W wyjątkowych przypadkach Lekarz Zawodów oraz Delegat Techniczny mogą nie wyrazić zgody na kontynuowanie gry przez kontuzjowanego zawodnika.

Uwaga: Przerwa dla kontuzjowanego zawodnika rozpoczyna się w momencie, kiedy przedstawiciel (przedstawiciele) akredytowanej pomocy medycznej znajdzie się przy zawodniku. W przypadku, kiedy pomoc medyczna jest niedostępna, czas rozpoczęcia przerwy jest określany przez sędziego.

21.2 ZDARZENIA NIEZWIĄZANE Z MECZEM WPŁYWAJĄCE NA PRZEBIEG GRY

Jeżeli w trakcie gry zajdzie niezależne zdarzenie wpływające na przebieg gry, gra musi być przerwana, zaś akcja powtórzona.

21.3 PRZEDŁUŻAJĄCE SIĘ PRZERWY W MECZU

Jeżeli nieprzewidziane okoliczności spowodują przerwanie meczu, Sędzia Pierwszy, Organizator Zawodów i Komisja Kontroli Zawodów (jeżeli na zawodach jest taka Komisja) decydują o tym, jakie należy podjąć środki w celu przywrócenia normalnych warunków gry.

21.3.1 Jeżeli jedna lub kilka przerw nie trwały w sumie dłużej niż 4 godziny, mecz jest kontynuowany z uwzględnieniem dotychczas zdobytych punktów, bez względu na to czy mecz jest kontynuowany na tym samym czy na innym boisku.

Wyniki rozegranych setów zostają zachowane.

21.3.2 Jeżeli jedna lub kilka przerw trwały w sumie dłużej niż 4 godziny, mecz należy powtórzyć.

22 ZMIANY STRON BOISKA I PRZERWY MIĘDZY SETAMI

22.1 ZMIANY STRON BOISKA

22.1.1 Ze poły zmieniają strony boiska po każdym 7 zdobytych punktach (w pierwszych dwóch setach) oraz po każdym zdobytych 5 punktach (w 3-cim secie).

22.2 PRZERWY MIĘDZY SETAMI

22.2.1 Przerwa między setami trwa 1 minutę.

W czasie przerwy przed decydującym setem, sędzia pierwszy przeprowadza losowanie zgodnie z Przepisem 8.1.

22.2.2 Zespoły muszą zmieniać strony boiska bez opóźnienia (Przepis 22.1).

22.2.3 Jeżeli zmiana stron boiska nie nastąpiła we właściwym momencie, należy jej dokonać natychmiast po stwierdzeniu błędu.

Zmiana stron boiska dokonana w niewłaściwym momencie nie ma wpływu na wynik seta.

Rozdział VII

NIEWŁAŚCIWE ZACHOWANIE

23 NIEWŁAŚCIWE ZACHOWANIE

Niewłaściwe zachowanie zawodnika wobec sędziów, zespołu przeciwnego, partnera z zespołu lub widzów, można zaliczyć do jednej z czterech kategorii w zależności od charakteru przewinienia.

23.1 KATEGORIE

- 23.1.1 **Zachowanie niesportowe:** zbędne dyskusje, zachowanie niezgodne z duchem fair-play mające wpływ na przebieg gry itp.
- 23.1.2 **Zachowanie naganne:** zachowanie sprzeczne z zasadami dobrego wychowania lub sprzeczne z normami moralnymi, wulgarne wyrażanie się.
- 23.1.3 **Zachowanie obraźliwe:** obraźliwe słowa lub gesty.
- 23.1.4 **Agresja:** atak fizyczny lub planowana napaść.

23.2 KARY (KONSEKWENCJE NIEWŁAŚCIWEGO ZACHOWANIA)

W zależności od charakteru przewinienia, zgodnie z oceną sędziego pierwszego, nakładane są następujące kary (kary muszą być odnotowane w protokole zawodów):

- 23.2.1 **OSTRZEŻENIE ZA NIEWŁAŚCIWE ZACHOWANIE:** za niesportowe zachowanie nie ma kary, jakkolwiek zawodnik zostaje ostrzeżony przed konsekwencjami powtórnego niesportowego zachowania w tym samym secie.
- 23.2.2 **UPOMNIENIE ZA NIEWŁAŚCIWE ZACHOWANIE:** za zachowanie naganne lub powtórne niesportowe zachowanie zespół jest karany przegraniem akcji.
- 23.2.3 **WYKLUCZENIE:** powtórne zachowanie naganne lub zachowanie obraźliwe karane jest wykluczeniem. Zawodnik ukarany wykluczeniem musi opuścić pole gry, a jego zespół zostaje zdekompletowany w secie (Przepisy 7.4.3 i 9.1).
- 23.2.4 **DYSKWALIFIKACJA:** w przypadku agresji, ukarany zawodnik musi opuścić pole gry, a jego zespół zostaje zdekompletowany w meczu (Przepisy 7.4.3 i 9.1).

23.3 GRADACJA KAR

Niewłaściwe zachowanie jest karane zgodnie z tabelą kar (Tabela 9).

Zawodnik może być ukarany **UPOMNIENIE ZA NIEWŁAŚCIWE ZACHOWANIE** więcej niż jeden raz w secie.

Kumulacja kar odnosi się tylko do jednego seta.

DYSKWALIFIKACJA spowodowana agresją nie wymaga wcześniejszego karania.

23.4 NIEWŁAŚCIWE ZACHOWANIE PRZED MECZEM I MIĘDZY SETAMI

Każde niewłaściwe zachowanie mające miejsce przed meczem lub między setami jest karane zgodnie z tabelą kar, zaś nałożona kara jest zaliczana do następnego seta.

Rozdział VIII

KOMISJA SĘDZIOWSKA ORAZ ZASADY SĘDZIOWANIA

24 KOMISJA SĘDZIOWSKA ORAZ ZASADY SĘDZIOWANIA

24.1 SKŁAD KOMISJI SĘDZIOWSKIEJ

Komisja sędziowska w każdym meczu składa się z:

- sędziego pierwszego
- sędziego drugiego
- sekretarza
- czterech (dwóch) sędziów liniowych

Rozmieszczenie wszystkich sędziów pokazane jest na Rysunku 6.

24.2 ZASADY SĘDZIOWANIA

24.2.1 W czasie meczu jedynie sędzia pierwszy oraz sędzia drugi mogą używać gwizdka:

- a) Sędzia pierwszy daje sygnał na wykonanie zagrywki, rozpoczynającej akcję.
- b) Sędzia pierwszy oraz sędzia drugi kończą gwizdkiem akcję, jeżeli którykolwiek z nich jest przekonany, że został popełniony błąd oraz wiedzą, jaki błąd został popełniony.

24.2.2 Sędziowie mogą używać gwizdka w przerwach między akcjami, aby wyrazić zgodę lub nie wyrazić zgody na zgłoszoną przez zespół prośbę.

24.2.3 Natychmiast po gwizdku na zakończenie akcji sędzia musi pokazać używając oficjalnej sygnalizacji, wykonywanej rękami Przepis 29.1):

- a) zespół, który będzie zagrywał
- b) rodzaj błędu, (jeśli jest to konieczne)
- c) zawodnika popełniającego błąd (jeśli jest to konieczne)

25 SĘDZIA PIERWSZY

25.1 ZAJMOWANE MIEJSCE W POLU GRY

Sędzia pierwszy wykonuje swoje obowiązki siedząc lub stojąc na podeście sędziowskim, usytuowanym przy jednym z końców siatki. Linia wzroku sędziego musi znajdować się około 50 cm powyżej górnej krawędzi siatki (Rysunek 6).

25.2 UPRAWNIENIA

25.2.1 Sędzia pierwszy wykonuje swoje obowiązki od rozpoczęcia do zakończenia meczu. Podlegają mu pozostali sędziowie i zawodnicy.

W czasie meczu decyzje podejmowane przez sędziego pierwszego są ostateczne. Sędzia pierwszy może zmienić decyzje podjęte przez pozostałych sędziów, jeżeli uzna, że są one błędne.

Sędzia pierwszy może wymienić sędziego, jeżeli uzna, że nie wypełnia on właściwie swoich obowiązków.

25.2.2 Sędzia pierwszy nadzoruje również pracę podawaczy piłek.

25.2.3 Sędzia pierwszy ma prawo do podejmowania wszelkich decyzji związanych z przebiegiem gry. Dotyczy to również sytuacji nie objętych Przepisami Gry.

25.2.4 Sędzia pierwszy nie może pozwolić na żadne dyskusje związane z podjętymi przez niego decyzjami. Jednak na prośbę zawodnika powinien wyjaśnić przepis lub podać interpretację przepisu, na podstawie, którego podjął decyzję.

Jeżeli wyjaśnienie nie satysfakcjonuje zawodnika i zawodnik składa oficjalny sprzeciw, sędzia pierwszy musi wyrazić zgodę na przeprowadzenie Procedury Rozpatrzenia Protestu.

25.2.5 Przed meczem oraz w czasie meczu sędzia pierwszy jest odpowiedzialny za określenie czy stan pola gry oraz inne warunki spełniają wymagania regulaminu i pozwalają na rozegranie meczu.

25.3 ZAKRES OBOWIĄZKÓW

25.3.1 Przed meczem sędzia pierwszy:

- a) sprawdza stan pola gry, piłki i inne wyposażenie,
- b) przeprowadza losowanie w obecności kapitanów zespołów,
- c) nadzoruje przebieg rozgrzewki zespołów.

25.3.2 W czasie meczu jedynie sędzia pierwszy może:

- a) nakładać kary za niewłaściwe zachowanie i opóźnienia
- b) decydować o:
 - błędach zawodnika zagrywającego,
 - błędzie zasłony zespołu zagrywającego,
 - błędach w grze,
 - błędach powstających nad siatką oraz w górnej części siatki,

26 SĘDZIA DRUGI

26.1 ZAJMOWANE MIEJSCE W POLU GRY

Sędzia drugi wypełnia swoje obowiązki stojąc poza boiskiem w pobliżu słupka, po przeciwnej stronie sędziego pierwszego. Sędzia drugi zwrócony jest twarzą do sędziego pierwszego (Rysunek 6).

26.2 UPRAWNIENIA

- 26.2.1 Sędzia drugi pomaga sędziemu pierwszemu, ale ma również własny zakres obowiązków (Przepis 26.3). Jeżeli sędzia pierwszy nie jest w stanie wykonywać swoich obowiązków, sędzia drugi może go zastąpić.
- 26.2.2 Sędzia drugi może sygnalizować bez użycia gwizdka błędy, których sygnalizacja nie leży w jego kompetencjach, ale nie może wywierać nacisku na sędziego pierwszego, aby te błędy uznał.
- 26.2.3 Sędzia drugi nadzoruje pracę sekretarza.
- 26.2.4 Sędzia drugi przyznaje przerwy na odpoczynek i sygnalizuje zmiany stron boiska, kontroluje czas ich trwania i odrzuca prośby niezgodne z przepisami.
- 26.2.5 Sędzia drugi kontroluje ilość wykorzystanych przerw na odpoczynek i informuje sędziego pierwszego oraz zainteresowany zespół o wykorzystaniu przerwy na odpoczynek.
- 26.2.6 W przypadku kontuzji zawodnika sędzia drugi przyznaje przerwę dla kontuzjowanego zawodnika i kontroluje długość tej przerwy (Przepis 21.1.2).
- 26.2.7 Podczas meczu sędzia drugi sprawdza parametry piłek i określa czy spełniają one wymagania przepisów.

26.3 ZAKRES OBOWIĄZKÓW

26.3.1 W czasie meczu sędzia drugi sygnalizuje używając gwizdka i oficjalnej sygnalizacji:

- a) Dotknięcie przez zawodnika siatki w jej dolnej części oraz dotknięcie przez zawodnika antenki, znajdującej się po stronie sędziego drugiego (Przepis 15.3.1).
- b) Wejście na boisko i w przestrzeń przeciwnika pod siatką, powodujące utrudnianie gry przeciwnikowi (Przepis 15.2).
- c) Przejście piłki nad siatką poza przestrzenią przejścia i dotknięcie przez piłkę antenki znajdującej się po stronie sędziego drugiego (Przepis 11.4).

- d) Dotknięcie przez piłkę przedmiotu nie biorącego udziału w grze (Przepis 11.4).

27 SEKRETARZ

27.1 ZAJMOWANE MIEJSCE W POLU GRY

Sekretarz wykonuje swoje obowiązki siedząc przy stoliku sekretarza na wprost sędziego pierwszego, po przeciwnej stronie boiska (Rysunek 6).

27.2 ZAKRES OBOWIĄZKÓW

Sekretarz wypełnia protokół z meczu zgodnie z Przepisami Gry, współpracując z sędzią drugim.

27.2.1 Przed meczem i przed każdym następnym setem sekretarz wpisuje dane dotyczące meczu i zespołów zgodnie z ustalonymi zasadami oraz zbiera podpisy kapitanów zespołów.

27.2.2 W trakcie meczu, sekretarz:

- a) zapisuje zdobyte punkty, kontroluje czy wynik pokazywany na tablicy wyników jest zgodny z wynikiem zapisanym w protokole zawodów,
- b) kontroluje kolejność zagrywki,
- c) sygnalizuje kolejność zagrywki w każdym zespole, pokazując tabliczki z numerami 1 i 2, które to numery odpowiadają numerowi zawodnika zagrywającego. W przypadku wystąpienia błędu, natychmiast informuje o tym sędziów,
- d) zapisuje wykorzystane przerwy na odpoczynek, sprawdzając ilość wykorzystanych przerw oraz informuje o tym sędziego drugiego,
- e) informuje sędziów o zgłoszeniu niezgodnych z przepisami próśb o udzielenie przerwy na odpoczynek,
- f) informuje sędziów o zakończeniu seta oraz o zmianie stron boiska.

27.2.3 Po zakończeniu meczu sekretarz:

- a) zapisuje wynik końcowy.
- b) podpisuje protokół, zbiera podpisy kapitanów oraz sędziów.
- c) w przypadku wpisywania sprzeciwu (Przepis 6.1.7 a)), sekretarz sam wpisuje lub zezwala zawodnikowi na wpisanie uwag dotyczących zakwestionowanej przez zawodnika decyzji sędziów.

28 SĘDZIOWIE LINIOWI

28.1 ZAJMOWANE MIEJSCE W POLU GRY

28.1.1 W oficjalnych spotkaniach międzynarodowych, w komisji sędziowskiej musi być dwóch sędziów liniowych. Stoją oni po przekątnej, po przeciwnych stronach boiska w odległości od 1 do 2 m od narożnika boiska.

Każdy z sędziów liniowych obserwuje linię końcową i linie boczną znajdujące się po jego stronie boiska (Rysunek 6).

28.1.2 Jeżeli w komisji sędziowskiej jest czterech sędziów liniowych, stoją oni w wolnej strefie, w odległości od 1 do 3 m od narożnika boiska, na przedłużeniu linii, którą obserwują (Rysunek 6).

28.2 ZAKRES OBOWIĄZKÓW

28.2.1 Sędziowie liniowi wypełniają swoje obowiązki używając chorągiewek (o wymiarach 30 x 30 cm), zgodnie z sygnalizacją pokazaną na Rysunkach 8.1 - 8.5:

- a) Sędziowie liniowi sygnalizują czy piłka upadła na boisko (piłka "w boisku") czy też poza nim ("aut"), za każdym razem, kiedy piłka upadła w pobliżu obserwowanej lub obserwowanych linii.
- b) Sędziowie liniowi sygnalizują dotknięcie piłki przez zespół odbierający, gdy piłka upadnie poza boiskiem.

- c) Sędziowie liniowi sygnalizują przejście piłki poza przestrzenia przejścia, dotknięcie antenki itp. (Przepis 14.1.1).

Za sygnalizację odpowiedzialny jest przede wszystkim sędzia liniowy, znajdujący się bliżej toru lotu piłki.

- d) Sędziowie liniowi odpowiedzialni za linię końcową sygnalizują błąd wejścia na boisko przez zawodnika zagrywającego (Przepis 16.5.1).

Na prośbę sędziego pierwszego, sędzia liniowy musi powtórzyć sygnalizację.

29 OFICJALNA SYGNALIZACJA

29.1 SYGNALIZACJA SĘDZIÓW WYKONYWANA RĘKAMI (RYSUNKI 7.1 - 7.23)

Sędziowie oraz sędziowie liniowi muszą używać oficjalnej sygnalizacji w celu pokazania przyczyny przerwania gry według następujących zasad:

- 29.1.1 Sędzia wskazuje zespół, który będzie wykonywał zagrywkę.
- 29.1.2 Jeśli jest to konieczne, sędzia pokazuje rodzaj popełnionego błędu lub przyczynę przerwania gry. Sygnał musi być pokazywany przez chwilę. Jeśli jest wykonywany jedną ręką, to należy go wykonać po tej stronie boiska, po której został popełniony błąd lub została zgłoszona prośba.
- 29.1.3 Na koniec, również, jeśli jest to konieczne, sędzia wskazuje zawodnika, który popełnił błąd lub zespół zgłaszający prośbę.

29.2 SYGNALIZACJA SĘDZIEGO LINIOWEGO WYKONYWANA CHORAĞIEWKĄ (RYSUNKI 8.1 - 8.5)

Sędzia liniowy musi pokazać, używając oficjalnej sygnalizacji wykonywanej chorągiewką rodzaj popełnionego błędu. Sygnał musi być pokazywany przez chwilę.

Tłumaczenie i opracowanie polskiej wersji Oficjalnych Przepisów Gry:

Tomasz Janik Beach Volleyball International Referee, tomasz_janik@colpal.com