



WYTYCZNE DLA SĘDZIÓW SIATKÓWKI PLAŻOWEJ

**OFICJALNA INTERPRETACJA
DLA ROZGRYWEK POLSKICH**

WYDANIE 2026

Aktualizacja wersji: Agnieszka Myszkowska

Spis treści

Wprowadzenie	3
Fundamentalne zasady sędziowania zawodów siatkówki plażowej	4
Funkcjonowanie sędziego siatkówki plażowej w dobie współczesnej	5
 Wytyczne dotyczące <i>Przepisów gry</i>	6
I. Warunki gry i wyposażenie	6
II. Uczestnicy zawodów	9
III. Format gry – punkt, set i zwycięzca meczu	11
IV. Sytuacje podczas gry	13
V. Przerwy i opóźnienia	20
VI. Zachowanie uczestników zawodów	27
VII. Sędziowie, ich obowiązki i oficjalna sygnalizacja	30
 Procedury obowiązujące na zawodach siatkówki plażowej	40
Ceremoniał meczowy	40
Procedura postępowania przy poddaniu meczu przez zespół lub w przypadku nieobecności zespołu	42
Procedura sprawdzenia miejsca upadku piłki	46
Procedury korzystania z pomocy medycznej	51
Procedura rozpatrzenia protestu	60

Wprowadzenie

Kryteria **oceny odbicia palcami sposobem górnym** w siatkówce plażowej od wielu lat stanowią jeden z kluczowych aspektów niniejszych Wytycznych, wymagających systematycznej oraz ciągłej uwagi zarówno ze strony sędziów prowadzących, jak i Sędziów Głównych.

Poziom w tym aspekcie znacząco wzrósł, w czym dużą zasługę ma rozegranie w wysoku przez mężczyzn („jump setting”), który z pewnością będzie również rozwijany wśród kobiet. Ten element gry wprowadził naprawdę innowacyjny i atrakcyjny wymiar, dlatego Sędziowie muszą znaleźć równowagę pomiędzy aspektami technicznymi, a tym nowym elementem, który czyni grę bardziej widowiskową.

Komisja sędziowska (sędziowie i Sędziowie Główni) musi zrozumieć jak ważną rolę odgrywa w rozwoju aspektu w siatkówce plażowej. Jest to bardzo istotny element gry, dlatego jeśli wymiana zostaje przerwana przez decyzję sędziowską, która ogranicza grę zawodników lub jest niezrozumiała dla kibiców, staje się to mylące i niejasne. Dlatego obowiązkiem komisji sędziowskiej jest znalezienie właściwej równowagi.

Kolejnym aspektem, na który należy się zwrócić uwagę jest **tempo gry**, które stanowi kluczowy aspekt atrakcyjności siatkówki plażowej. Za wyjątkiem szczególnych sytuacji, czas pomiędzy wymianami powinien wynosić 12 sekund, a sędziowie powinni odpowiednio kształtować właściwe tempo gry. Relacja sędziego z zawodnikami, zarówno na boisku jak i poza nim jest w tym zakresie kluczowa. Zaleca się, aby sędziowie prowadzili grę z autorytetem, tj. zapobiegali nadmiernym dyskusjom zawodników prowadzącym do zakłócania tempa gry, jednocześnie unikając zachowań o cechach autorytarnych. Autorytet wiąże się z przywództwem, postawą i zdecydowaniem; jego celem jest doprowadzenie uczestników gry do zrozumienia i respektowania przepisów, poprzez ocenę ich zasadności i dążenie do dobra ogólnego. Autorytaryzm natomiast oznacza narzucanie decyzji siłą. Należy pamiętać, że sędzia powinien pozostawać w tle, jednocześnie działając na rzecz jak najlepszego wizerunku gry, dzięki czemu staje się ona atrakcyjna dla szerszej publiczności. Chcemy, aby gra była popularna, a stworzenie atrakcyjnego widowiska jest drogą do tego celu.

Niniejsze wydanie *Wytycznych dla sędziów siatkówki plażowej* obejmuje wiele bardzo ważnych poprawek w stosunku do ostatniego opracowania. Przede wszystkim zostało uzupełnione o interpretacje i komentarze wprowadzone na podstawie zmian *Przepisów gry* na przestrzeni ostatnich sezonów, ale także zredagowane pod kątem polskich rozgrywek. Dokument ten (podobnie jak jego poprzednie wydanie) obejmuje również wszystkie obowiązujące w rozgrywkach procedury, przy czym treść niektórych z nich została całkowicie znowelizowana lub uaktualniona (tj. *Ceremoniał meczowy*, *Procedurę postępowania przy poddaniu meczu przez zespół lub w przypadku nieobecności zespołu*, *Procedurę sprawdzenia miejsca upadku piłki*, *Procedury korzystania z pomocy medycznej* oraz *Procedurę rozpatrzenia protestu*).

Oczekuje się, że ten dokument, którego zasadnicza treść jest systematycznie aktualizowana przez FIVB w celu odzwierciedlenia ewolucji *Przepisów gry* oraz zmian dotyczących samego sędziowania, będzie źródłem cennych informacji pomocnych w rozwiązywaniu różnorodnych wyzwań spotykanych podczas zawodów. Należy go dokładnie czytać i wnikliwie analizować w połączeniu z lekturą *Przepisów gry* oraz *Księgi przypadków*, które wspólnie stanowią zestaw będący podstawą odniesień dla każdej sytuacji spotykanej w naszej sędziowskiej pracy.

Jednym z celów FIVB jest zbliżenie oraz zintegrowanie *siatkówki plażowej* na różnych płaszczyznach w strukturze wewnętrznej federacji, jak również dostosowanie jej do potrzeb różnych interesariuszy, w szczególności telewizji. Czynnikiem niosącym te zmiany są innowacje oraz dynamicznie zachodzące zmiany we współczesnym świecie. Wszyscy Sędziowie i Sędziowie Główni muszą rozumieć jak ważną rolę odgrywają w popularyzacji siatkówki plażowej.

W zgodzie z tym zaczęto wprowadzać w ostatnich latach nowoczesne technologie, by zapewnić wsparcie dla sędziów na najwyższym możliwym poziomie (w zawodach międzynarodowych stosowane są takie narzędzia jak np. protokół elektroniczny, system komunikacji bezprzewodowej, czy system wideoweryfikacji). Te rozwiązania we wspinały sposób wspierają pracę sędziów i służą w możliwie najbardziej fachowej formie naszej dyscyplinie. Jednakże sędziowie muszą pamiętać, że o ile te technologie zapewniają im



wsparcie, to równie istotne są ich osobiste zaangażowanie oraz posiadane i umiejętnie wykorzystywane doświadczenie. Przyjęcie tego nowego podejścia musi odbywać się w duchu postępu oraz odpowiedzialności. Należy pamiętać, że technologia jest pomocna tylko wówczas, gdy jej użytkownik wie i rozumie, jak z niej umiejętnie korzystać.

Mając na względzie powyższy przekaz – wszystkim Sędziom, Sędziom Głównym oraz Komisarzom życzymy przyjemnej lektury oraz udanego sezonu!

Fundamentalne zasady sędziowania zawodów siatkówki plażowej

Sędziowie są osobami, które wdrażają w życie *Przepisy gry*. Sędziowanie zawodów siatkówki plażowej wymaga ciągłej świadomości w zakresie zmian oraz interpretacji *Przepisów gry*. Chcąc właściwie zastosować przepisy, sędziowie muszą doskonale je znać i stosować w sposób odpowiedni i stanowczy, zgodnie z danymi okolicznościami gry.

Przepisy gry muszą odzwierciedlać wymagania, które pojawiają się wraz z rozwojem sportu. Powstawanie, kształtowanie i zmiany przepisów są zatem rezultatem takich czynników, jak:

- rozwój techniki oraz taktyki gry,
- kwestie widowiskowości, promocji i upowszechniania dyscypliny,
- wymagania finansowe i organizacyjne,
- zmiany kulturowe oraz społeczne.

Sędziowie muszą być w stanie podjąć prawidłowe decyzje także w sytuacji,

która nie została przewidziana lub opisana w *Przepisach gry*. Sędziowie powinni mieć zatem



pełną

wiedzę

w zakresie *Wytycznych dla Sędziów* oraz funkcji *Przepisów gry*, które:

- określają cechy odróżniające grę od innych dyscyplin sportu,
- ustalają prawidłowe techniki, jakie mogą być stosowane w grze,
- umożliwiają prowadzenie gry w bezpiecznych i równych warunkach,
- zachęcają do sportowej i uczciwej postawy,
- umożliwiają grę na najwyższym i spektakularnym poziomie,
- tworzą warunki do wykorzystania gry jako nośnik promocyjny i marketingowy.

Wszystko to pozwoli sędziom trafnie stosować *Przepisy gry* oraz postępować zgodnie z ich duchem.

Funkcjonowanie sędziego siatkówki plażowej w dobie współczesnej

Sędzia Główny jest odpowiedzialny za wszelkie kwestie sędziowskie podczas zawodów, udziela sędziom niezbędnego instruktażu, stara się ułatwić ich pracę oraz dokonuje odpowiedniej analizy i oceny ich pracy.

Sędzia Główny wraz z Komisarzem ściśle współpracują z organizatorami zawodów oraz nadawcami i innymi przedstawicielami mediów. W szczególności dotyczy to uzgodnienia kwestii organizacyjnych w zakresie potrzeb telewizji, takich jak ceremoniał, wyświetlanie powtórek, obecność kamerzystów w polu gry, czy zapewnienia miejsca dla fotografów i innych przedstawicieli mediów.

Chociaż siatkówka plażowa jest jedną z odmian siatkówki, to jednak istnieją fundamentalne różnice np. w zakresie liczby i numeracji zawodników, formatu oraz warunków gry, które wyznaczają także odpowiednie różnice pomiędzy tymi dyscyplinami sportu w zakresie *Przepisów gry*. Tym samym odmienny charakter mają również interpretacje, procedury oraz techniki sędziowania. Sędziowie muszą rozumieć te różnice.

Podsumowując, sędziowie nie tylko muszą wykonywać swoje obowiązki i prowadzić mecze w zgodzie z aktualnym brzmieniem przepisów, ale ich działanie jest również regulowane przez inne, często niematerialne, czynniki jak stan zdrowia, samopoczucie, kwestie prawne czy społeczne. Sędziowie muszą pamiętać, że ich praca nie polega wyłącznie na mechanicznym prowadzeniu meczów, ale także pełnią na zawodach rolę wychowawcy, współorganizatora czy promotora dyscypliny. Mogą również zostać poproszeni o pomoc Sędziemu Głównemu. Sędziowie muszą być świadomi tej odpowiedzialności, postępując etycznie na boisku i poza nim. Sędziowie mają obowiązek działać w jak najlepszym interesie siatkówki plażowej.

Wytyczne dotyczące *Przepisów gry*

I. Warunki gry i wyposażenie

1. POLE GRY

1. Na dzień przed rozpoczęciem zawodów sędziowie w asyście Sędziego Głównego i Komisarza muszą zweryfikować czy wymiary, jakość i bezpieczeństwo linii boiska oraz pozostałego wyposażenia pola gry spełniają wymogi określone w *Przepisach gry* i *Handbooku PZPS*.



2. Każdorazowo przed rozpoczęciem w danym dniu nowej sesji meczów sędziowie muszą sprawdzić:

2.1 Czy płaszczyzna siatki jest prostopadła do powierzchni boiska, a wymiary linii boiska oraz wolnej strefy są prawidłowe;

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

2.2 Czy pole gry, stan podłoża oraz wyposażenie pola gry nie stwarzają zagrożenia dla zawodników, sędziów oraz personelu obsługi technicznej boiska.

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

Uwaga: Komisarz i/lub Sędzia Główny podejmuje ostateczną decyzję ostatecznie przeprowadzenia zawodów w sytuacji, gdy temperatura i/lub złe warunki pogodowe mogą wpływać na bezpieczny przebieg zawodów.

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

Uwaga: Podczas gry Sędzia drugi musi zwracać uwagę na wolną strefę, która musi być zawsze wolna od wszelkich przedmiotów, które mogą spowodować kontuzję zawodnika (butelki, statyw kamery telewizyjnej, grabie do wyrównywania piasku itp.).

4. Boisko do gry jest utrzymywane w należyтым stanie przez personel obsługi technicznej boiska, który ma obowiązek wyrównywać powierzchnię boiska w czasie meczu, pomiędzy setami oraz pomiędzy meczami. Sześć osób z personelu obsługi technicznej boiska jest ustawionych poza polem gry, zgodnie z Rysunkiem nr 6 w *Przepisach gry*. Dwie osoby wyrównują boisko pod siatką, następne dwie osoby linie boiska, zaś pozostałe dwie obszar odbioru zagrywki oraz strefę zagrywki.

Uwaga: Głównym celem tej procedury jest:

- zapewnienie możliwie równej płaszczyzny wewnątrz boiska i w strefie zagrywki – piasek ma tendencję do przemieszczania się z obszaru odbioru zagrywki (tworząc zagłębienia w tej strefie) do strefy przy siatce (powodując w tym miejscu nierówności);
- zapewnienie jednakowych i bezpiecznych warunków gry obydwu zespołom;

- przygotowanie piasku, by zapewnić prawidłowe decyzje sędziowskie – istniejąca płaska powierzchnia w pobliżu linii ograniczającej boisko zarówno wewnątrz, jak i na zewnątrz linii boiska ułatwia pracę sędziom liniowym i sędziom w zakresie oceny piłki „w boisku” / „autowej”.

Uwaga: Sędzia drugi powinien wspierać Sędziego pierwszego w weryfikacji, czy jest to właściwie wykonywane przez personel obsługi technicznej boiska. W trakcie całego meczu sędzia drugi wspólnie z sędziami liniowymi powinni monitorować stan linii i boiska do gry, zapewniając takie same warunki techniczne na obydwu połowach boiska.

Uwaga: Te same zasady dotyczą zraszania boiska, które z kolei wymaga zgody Komisarza i/lub Sędziego Głównego.

2. SIATKA I SŁUPKI

Sędziowie muszą sprawdzić, czy:

1. Wysokość siatki jest zgodna z Przepisem 2.1.

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

Uwaga: Na zawodach młodziczek i młodzików wysokość siatki wynosi odpowiednio: 2,15 m i 2,35 m.

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

Uwaga: Jeżeli sędziowie stwierdzą, że wyposażenie jest niezgodne z przepisami, muszą natychmiast poinformować o tym Komisarza i/lub Sędziego Głównego oraz personel obsługi technicznej boiska lub osobę odpowiedzialną za przygotowanie i stan boiska (ang. *court manager*) w celu rozwiązania problemu.

3. Długość siatki wynosi 8,5 m, natomiast odległość pomiędzy zewnętrzną krawędzią linii bocznej, a odpowiadającym jej słupkiem wynosi 0,7 – 1,0 m.

Uwaga: Podczas oficjalnych zawodów sędziowie muszą dopilnować, aby siatka spełniała wszystkie wymagania marketingowe określone w *Handbooku PZPS*.

Uwaga: Podczas meczu (a zwłaszcza przed rozpoczęciem każdego seta) sędzia / sędziowie liniowi muszą sprawdzić, czy taśma boczna po ich stronie boiska jest prostopadła do powierzchni boiska i czy jest umieszczona dokładnie nad odpowiednią linią boczną boiska oraz czy antenka jest przymocowana do zewnętrznej krawędzi taśmy bocznej. Jeżeli nie jest spełniony jeden z powyższych warunków, to położenie antenki i/lub taśmy bocznej należy niezwłocznie poprawić.

4. Wyposażenie pola gry jest zgodne z Przepisami od 2.1 do 2.6. Podczas oficjalnych zawodów PZPS używane jest tylko i wyłącznie wyposażenie zgodne z wymogami *Handbooka PZPS*.

Uwaga: Wyposażenie dodatkowe: krzesółka dla zawodników, stół i krzesło dla sekretarza, stanowisko Sędziego pierwszego, przymiar do sprawdzenia wysokości siatki, ciśnieniomierz do piłek, pompka, zestaw tabliczek z numerami 1 i 2, ręczna tablica wyników, zestaw 4 chorągiewek dla sędziów liniowych, co najmniej 2 sztuki grabi do wyrównywania boiska, odpowiednią ilość dla podawaczy piłek, lodówka, apteczka (zestaw opatrunkowy), taśma miernicza (co najmniej 20 m). Tablica wyników oraz narzędzia do zraszania boiska są niezbędne na oficjalnych zawodach PZPS.

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

3. PIŁKI

1. Piłka BV550C (o obwodzie 67 ± 1 cm) jest to jedyna i oficjalna piłka, która może być używana podczas oficjalnych zawodów PZPS i FIVB.

Uwaga: Podczas oficjalnych zawodów PZPS piłki są zatwierdzone przez Komisarza i/lub Sędziego Głównego i sprawdzane przed każdym meczem przez sędziów. Na turnieju (na wszystkich boiskach) powinny być używane piłki jednego modelu.

2. Podczas oficjalnych zawodów PZPS mecze są rozgrywane z użyciem trzech (3) piłek.

Uwaga: Podczas światowych i oficjalnych zawodów FIVB mecze rozgrywane są z użyciem czterech (4) piłek. Każdorazowo przy stoliku sekretarza musi być również piłka rezerwowa.

3. Sędzia drugi przed meczem ma obowiązek zebrać cztery (4) piłki meczowe i sprawdzić, czy wszystkie mają te same parametry (kolor, obwód, wagę i ciśnienie). W asyście Sędziego pierwszego wybiera trzy piłki meczowe i jedną rezerwową. Sędzia drugi jest odpowiedzialny za piłki w trakcie trwania całego meczu, a po zakończeniu powinien przekazać je osobie odpowiedzialnej za boisko.

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

Uwaga: W przypadku wyznaczenia na mecz Sędziego Rezerwowego do jej/jego obowiązków należy sprawdzenie parametrów (kolor, obwód, waga i ciśnienie) piłek meczowych przed meczem, a następnie ich monitorowanie podczas całego meczu, gdy jest to wymagane, oraz asystowanie Sędziemu drugiemu w zbieraniu bądź przekazywaniu piłek.

4. Dodatkowy zestaw czterech piłek meczowych powinien znajdować się na boisku na wypadek deszczu. Jeżeli w wyniku opadów deszczu piłki staną się zbyt ciężkie, to Sędzia drugi jest odpowiedzialny za wymianę czterech piłek meczowych podczas przerwy między setami.

5. Sześciu podawaczy piłek rozmieszczonych jest w wolnej strefie boiska zgodnie z Rysunkiem 6 w *Przepisach gry*. Przed rozpoczęciem pierwszego seta Sędzia drugi ma obowiązek przekazać trzy piłki meczowe w kolejności: do podawaczy na pozycjach 2 i 5, a następnie do zawodnika zagrywającego. Sędzia drugi przekazuje piłkę zawodnikowi zagrywającemu przed rozpoczęciem seta decydującego.

W trakcie trwania meczu, kiedy piłka jest poza grą:

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

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

Piłka jest przekazywana pomiędzy podawaczami poprzez toczenie jej po piasku (a nie rzucanie), podczas gdy piłka jest poza grą; wskazane jest, aby toczenie piłek odbywało się po przeciwnej stronie do stolika sekretarza.

5.3 Kiedy piłka jest poza grą, aby zagrywka mogła być wykonana bez żadnego opóźnienia, podawacz znajdujący się najbliżej miejsca, gdzie zawodnik zagrywający uda się poza boisko, powinien podać piłkę w ręce zagrywającego zaraz po tym, jak ten opuści boisko. Dokładne instrukcje dla podawaczy na ten temat muszą być przekazane i omówione na praktycznej odprawie przed zawodami.

II. Uczestnicy zawodów

4. ZESPOŁY I WYPOSAŻENIE ZAWODNIKÓW

1. Sędziowie muszą sprawdzić czy w każdym zespole dwóch zawodników wpisanych do protokołu uczestniczy w meczu.

Uwaga: W każdym zespole jeden z zawodników jest kapitanem. Przed rozpoczęciem meczu sędziowie muszą sprawdzić, czy jest on prawidłowo oznaczony w protokole.

2. Sędziowie muszą zweryfikować, czy w obu zespołach jest po dwóch zawodników. W przypadku, gdy zawodnik bądź cały zespół nie są obecni na boisku, Sędzia drugi musi o tym niezwłocznie poinformować Komisarza i/lub Sędziego Głównego, aby spróbować znaleźć nieobecnego zawodnika/zespół.

3. Podczas oficjalnych zawodów seniorskich PZPS trener bądź inna osoba kierująca grą zespołu z zewnątrz nie może przebywać w polu gry podczas meczu. Jednakże zezwala się trenerom na przebywanie w polu gry podczas rozgrzewki ich zespołu do momentu rozpoczęcia oficjalnego ceremoniału przedmeczowego (ang. *Match Protocol*). Komisarz i/lub Sędzia Główny może podjąć decyzję o możliwości pozostania trenerów w polu gry do momentu losowania (patrz *Ceremoniał meczowy* – str. 38-39).

Uwaga: W czasie meczu niedozwolone jest przebywanie trenerów w obrębie pola gry. Jeżeli któryś z zespołów informuje, że przeciwnicy korzystają z zewnętrznej pomocy, lub sędziowie wyraźnie widzą kogoś, kto pomaga zespołowi podczas meczu (ang. *coaching*), muszą natychmiast poinformować o tym Komisarza i/lub Sędziego Głównego. Sędziowie mogą zostać poproszeni przez Komisarza i/lub Sędziego Głównego o opisanie okoliczności, w jakich miał miejsce *coaching*.

Uwaga: Trenerzy mogą przebywać w trakcie meczu w obrębie pola gry podczas wszystkich zawodów młodzieżowych, po spełnieniu warunków określonych w odrębnych regulacjach PZPS. Szczegółowe zasady i warunki obecności oraz korzystania z pomocy trenera są zawarte w dokumencie *Coaching w zawodach młodzieżowych PZPS* na dany sezon.

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

Uwaga: Wszelkie wątpliwości dotyczące przydziału stref odpoczynku rozstrzygane są przez losowanie (analogicznie do Przepisu 4.4).

5. Strój zawodników musi być zgodny z wymaganiami określonymi w regulaminie turnieju.

Uwaga: Stroje są sprawdzane przed rozpoczęciem turnieju, jednak sędziowie muszą stale kontrolować, czy strój zawodników, a przede wszystkim spodenki/majtki, jest zgodny z wymogami określonymi w regulaminie turnieju (m.in. wielkość powierzchni reklamowej sponsorów, liczba reklam, akcesoria i wyposażenie dodatkowe oraz tatuaże reklamowe).

Uwaga: Sprawdzając stroje zawodników, Sędzia pierwszy powinien zwrócić uwagę, czy nie ma na nich haseł rasistowskich, obrażających uczucia religijne lub wyrażających poglądy polityczne, zgodnie z obowiązującymi przepisami Międzynarodowego Komitetu Olimpijskiego.

6. Sędzia pierwszy musi zweryfikować, czy zawodnicy mają na koszulkach właściwe numery (1 lub 2) odpowiadające ich nazwiskom w protokole.

Uwaga: Przydział stref odpoczynku dla zawodników oraz wskazanie zespołu, który musi zmienić koszulki – w przypadku, gdy obydwa zespoły stawiają się na mecz w koszulkach tego samego koloru – odbywa się zgodnie z Przepisem 4.4 (tj. poprzez losowanie).

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

7. Sędzia pierwszy może zezwolić jednemu lub kilku zawodnikom na grę w skarpetkach/obuwii.

Uwaga: Użycie skarpetek/obuwia może być wskazane ze względu na jakość (zanieczyszczenie) piasku lub ryzyko odniesienia urazu, jednak zawodnicy muszą uzyskać zgodę Sędziego pierwszego na grę w skarpetkach/obuwii.

8. Zawodnicy mogą używać strojów chroniących przed zimnem (koszulki z długim/krótkim rękawem czy legginsów). Nie ma obowiązku, aby obaj zawodnicy tego samego zespołu korzystali ze strojów chroniących przed zimnem. Nie występują żadne dodatkowe warunki wstępne, w tym dotyczące temperatury minimalnej, dla stosowania takiego rodzaju ubioru.

Uwaga: Jeśli obaj zawodnicy w zespole zdecydują się grać w strojach chroniących przed zimnem w danym meczu, to stroje noszone przez zawodników muszą być w tym samym.

Uwaga: Należy przestrzegać regulacji marketingowych dotyczących rozmiarów logotypów producenta odzieży lub sponsorów na strojach obowiązujących w danych rozgrywkach.

9. Zgodnie z Przepisem 4.5.3 zawodnicy mogą nosić ochraniacze (ściągacze, stabilizatory). Te elementy wyposażenia, a także widoczne części stroju noszonego pod oficjalnym strojem sportowym (np. legginsy) podczas seniorskich światowych i oficjalnych zawodów FIVB muszą być w tym samym kolorze co część stroju sportowego. Dopuszczalne jest również używanie tych elementów w kolorze czarnym, białym lub neutralnym.

Uwaga: Wyposażenie to ma służyć jedynie do ochrony i stabilizacji, w związku z tym nie może mieć wypełnienia ani powierzchni zaprojektowanej i wykonanej w taki sposób, który stwarza przewagę w postaci dodatkowej kontroli nad piłką.

Uwaga: Taki element wyposażenia może być noszony przez jednego lub obu zawodników zespołu; w przypadku, gdy obaj zawodnicy korzystają ze ściągaczy lub ochraniaczy, to u obu zawodników tego samego zespołu ten element wyposażenia musi być w tym samym kolorze.

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

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

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

5. OSOBY PROWADZĄCE ZESPÓŁ, KAPITAN

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

Uwaga: Sędziowie muszą być przez cały czas świadomi, którzy z zawodników pełnią rolę kapitanów.

Uwaga: Wyjaśnienia sędziów, jeśli są wymagane, powinny być jasne i zwięzłe, z użyciem właściwej merytorycznie terminologii w języku polskim (chyba że rozgrywany jest mecz z udziałem zespołów zagranicznych), która może w niektórych przypadkach być poparta powtórzeniem oficjalnej sygnalizacji ręcznej. Nie można dopuścić do dalszych dyskusji, a zawodnicy powinni być ponagleni do niezwłocznego wznowienia gry.

2. Kapitan ma prawo do zgłoszenia Oficjalnego Protestu dotyczącego decyzji lub interpretacji przepisów przed, w trakcie i po zakończeniu meczu. Niewłaściwym jest, by Sędzia pierwszy przyjął protest, który dotyczy gry piłką czy nałożonej sankcji, chyba że istnieje możliwość błędnego zinterpretowania *Przepisów gry*. Jedynie wymienione poniżej kryteria muszą być brane pod uwagę podczas rozpatrywania zasadności zgłoszonego protestu:

2.1. Sędzia błędnie interpretuje lub błędnie stosuje Przepisy gry i/lub Wytyczne, lub nie przyjmuje konsekwencji swoich decyzji.

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

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

Uwaga: Sędziowie uczestniczący w oficjalnych zawodach PZPS muszą znać wszystkie aspekty *Procedury rozpatrzenia protestu* (patrz str. 61-67), a zwłaszcza zasady stosowania dwóch poziomów protestu podczas meczu (Poziom 1 – rozstrzygnięty po zgłoszeniu protestu podczas meczu; Poziom 2 – rozstrzygnięty po zakończeniu meczu).

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

III. Format gry – punkt, set i zwycięzca meczu

6. ZDOBYCIE PUNKTU, WYGRANIE SETA I MECZU

1. Sędziowie oceniają błędy i określają ich konsekwencje zgodnie z *Przepisami gry*.

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

3. Jeśli równocześnie popełnione zostały dwa lub więcej błędów przez zespoły przeciwne, to odgwiszdywany jest błąd obustronny i wymiana jest następnie powtarzana.

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

5. Mecz rozgrywany jest systemem „punkt za wymianę” (ang. *rally point scoring* – RPS). Pierwsze dwa sety rozgrywane są do 21 punktów z wymaganymi przynajmniej dwoma punktami przewagi. Nie ma punktu granicznego. Trzeci set, w przypadku remisu w setach, rozgrywany jest do 15 punktów z wymaganymi przynajmniej dwoma punktami przewagi, bez punktu granicznego.

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

7. W systemie „punkt za wymianę” punkt zdobywany jest po każdej wymianie oraz w wyniku nałożenia kary (za niewłaściwe zachowanie lub za opóźnianie gry).

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

Uwaga: Jeżeli zastosowany jest system rozgrywek grupowych, postanowienia przepisu 6.4 mogą zostać zmodyfikowane zgodnie z zapisami w odpowiednich regulaminach, w których określono konsekwencje i zasady traktowania zespołów w przypadku poddania meczu i zdekompletowania zespołu. Dla rozgrywek polskich zasady te może określać *Handbook PZPS* lub regulamin danych zawodów zatwierdzony przez organizatora rozgrywek/turnieju, natomiast w światowych i oficjalnych zawodach FIVB jest to specjalnie dedykowany dla danych zawodów Regulamin (ang. *Specific Competition Regulation*).

7. STRUKTURA GRY

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

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

2. Po losowaniu Sędzia drugi musi przekazać Sekretarzowi informacje o wyniku losowania.

Uwaga: Sędzia drugi może przeprowadzić losowanie między setem 2. i 3., jeżeli jest to konieczne. Następnie musi przekazać wszystkie istotne informacje Sekretarzowi (Przepis 23.2.9) i Sędziemu pierwszemu.

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

Uwaga: Sędziowie powinni dokładnie zapoznać się z ceremoniałem przedmeczowym i pomeczowym, a zwłaszcza z poszczególnymi elementami ceremoniału oraz z czasem ich trwania.

4. Ważne jest, aby postępować zgodnie z Ceremoniałem w celu uniknięcia nieporozumień w przypadku zakończenia meczu walkowerem z powodu nieobecności jednego z zespołów na boisku. Sędziowie nie powinni zakładać, że zespół nie przystąpi do gry, wiedząc, że przegrał poprzedni mecz walkowerem. Należy upewnić się, że protokół jest prawidłowo wypełniony przed pozwoleniem komukolwiek na podpisanie go. Należy również powiadomić Sędziego Głównego o możliwości zakończenia meczu walkowerem. Losowanie powinno być przeprowadzone. Obecni zawodnicy powinni zostać poinformowani gwizdkiem o rozpoczęciu

i zakończeniu oficjalnej rozgrzewki. Następnie sędzia gwizdże na rozpoczęcie meczu. Jeżeli w tym momencie zespół jest niekompletny, przyznaje się walkower.

Uwaga: Sędzia pierwszy musi postępować zgodnie z zaleceniami Sędziego Głównego, zwłaszcza w przypadku wystąpienia nieprzewidzianych okoliczności. Jednocześnie Sędzia pierwszy musi na bieżąco informować zawodników oraz innych członków komisji sędziowskiej i personelu obsługi technicznej o aktualnej sytuacji. Przez cały czas sędziowie powinni postępować zgodnie z *Procedurą postępowania przy poddaniu meczu przez zespół lub w przypadku nieobecności zespołu* (patrz str. 40-42).

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

6. W obrębie swojej połowy boiska zawodnicy mogą ustawiać się względem siebie w dowolny sposób. Dlatego też nie występuje błąd ustawienia w momencie wykonywania zagrywki.

Uwaga: W momencie zagrywki Sędzia drugi może patrzeć na obydwa zespoły w celu pomocy w ocenie sytuacji Sędziemu pierwszemu, jednak musi to robić w taki sposób, aby przede wszystkim obserwować zespół przyjmujący zagrywkę.

7. Jeżeli niewłaściwy zawodnik wprowadził piłkę do gry, po prawidłowej sygnalizacji kolejności zagrywki przez Sekretarza, Sędziego drugiego lub Sędziego pierwszego, zespół traci prawo do wykonania kolejnej zagrywki na rzecz zespołu przeciwnego, który otrzymuje również punkt.

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

IV. Sytuacje podczas gry

8. SYTUACJE W GRZE

1. Piłka jest „w grze” od momentu uderzenia jej przez zawodnika zagrywającego po gwizdku Sędziego pierwszego, zezwalającego na wykonanie zagrywki.

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

3. Sędziowie muszą pamiętać, że ślad po upadku piłki może znajdować się całkowicie poza liniami boiska, a piłka może być uznana jako piłka „w boisku”, jeżeli dotknęła linii, która była lekko podniesiona przez górkę usypaną z piasku (Przepis 8.3).

Uwaga: Sędziowie muszą wiedzieć, że linia może się poruszyć, jeżeli w jej pobliżu upadnie piłka. Nie powinno mieć to wpływu na podejmowaną decyzję, która powinna opierać się jedynie na tym, czy wystąpił rzeczywisty kontakt piłki z linią boiska.

Uwaga: Poza zapisami zawartymi w opisie Procedury Oceny Miejsca Upadku Piłki (o ile jest ona wdrożona) Kapitan nie ma prawa nalegać, aby sędzia sprawdził miejsce upadku piłki. Jedynie w przypadku poważnych wątpliwości w podjęciu decyzji, czy piłka jest w boisku, czy jest autowa, Sędzia pierwszy powinien rozpocząć *Procedurę sprawdzenia miejsca upadku piłki* (patrz str. 43-45).

Uwaga: We wszystkich rozgrywkach siatkówki plażowej PZPS istnieje możliwość sprawdzenia miejsca upadku piłki przez Sędziego pierwszego na prośbę zespołu. Szczegółowe zasady zgłaszania takiej prośby i postępowania opisane są w *Procedurze sprawdzenia miejsca upadku piłki* (patrz str. 46-47).

4. Piłka jest „autowa”, jeżeli całkowicie przekroczy pionową płaszczyznę siatki w przestrzeni pod siatką, jednak taki błąd sędziowie sygnalizują przez wskazanie umownej linii środkowej boiska zgodnie z Rysunkiem 9.22 w *Przepisach gry*.

Uwaga: Do obowiązków Sędziego drugiego należy odgwyżdanie błędu w sytuacji, w której zawodnik odzyskuje piłkę, która całkowicie przekroczyła pionową płaszczyznę siatki w przestrzeni pod siatką (Przepis 23.3.2.6).

9. GRA PIŁKĄ, ODBICIE PIŁKI, CHARAKTERYSTYKA ODBICIA

1. Zawodnicy są uprawnieni do zagrania piłki spoza własnej wolnej strefy (wyjątek: zagrywka) oraz nad stolikiem sekretarza.

Uwaga: Oznacza to, że z wyjątkiem przypadku opisanego w Przepisie 10.1.2, piłka może być odzyskiwana z miejsca na zewnątrz własnej wolnej strefy oraz znad całego stolika sekretarza, włączając w to część tego stolika znajdującą się po przeciwnej stronie siatki.

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

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

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

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

5. Jeżeli w wyniku równoczesnego dotknięcia piłki nad siatką przez zawodników z przeciwnych zespołów piłka zostanie przytrzymana, nawet jeżeli piłka w momencie kontaktu znajduje się całkowicie nad boiskiem przeciwnego zespołu, gra jest kontynuowana.

6. W obrębie pola gry zawodnik nie może korzystać z pomocy członka swojego zespołu, jakiegokolwiek konstrukcji lub przedmiotu w celu odbicia piłki (Przepis 9.1.3).

7. Piłka może zostać zagrana (odbita) dowolną częścią ciała (z wyjątkiem zagrywki).



8. Zawodnik nie może odbić piłki dwa razy bezpośrednio po sobie. (Wyjątki: patrz Przepis 9.2.2.2, 9.2.2.3, 14.2 oraz 14.4.2)

Uwaga: SĘDZIOWIE powinni odgwizdywać wyłącznie oczywiste błędy podwójnego odbicia, w sytuacjach gdy widzą, że zawodnik dotknął piłkę dwa razy w sposób wyraźnie następujący po sobie – w tym również sytuacja, gdy wystąpiła różnica/odstęp pomiędzy kontaktem jednej i drugiej dłoni z piłką. Należy pamiętać, że przy ocenie piłki podwójnej wyznacznikiem nie jest rotacja lub obroty piłki.

9. Piłka musi zostać odbita, nie może być złapana i/lub rzucona. Piłka może się odbić w dowolnym kierunku. Wyjątki: patrz Przepis 9.2.2.1 oraz 9.2.2.2.

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

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

Uwaga: W siatkówce plażowej występuje wiele unikalnych sposobów i technik wystawiania lub przebijania piłki. Sędzia musi rozumieć istotę tych odbić, koncentrując się na ich długości (przy ocenie piłki rzuconej nacisk kładziony jest na czas trwania kontaktu), oraz jak technicznie poprawne i czyste było odbicie (przy ocenie piłki podwójnej wyznacznikiem nie jest rotacja lub obroty piłki, lecz oczywisty błąd – wystąpienie różnicy/odstępu pomiędzy kontaktem jednej i drugiej dłoni z piłką, co zostało zauważone przez sędziego).

Uwaga: Sędziowie muszą być konsekwentni w ocenie długości kontaktu z piłką oraz/lub czystości odbicia i starać się utrzymywać jednakowe kryteria nie tylko w danym meczu, ale także z dnia na dzień oraz z turnieju na turniej.



11. W grze defensywnej przy *silnej i trudnej do obrony piłce* kontakt piłki z dłońmi może być przedłużony włączając odbicie palcami sposobem górnym, o ile palce dłoni skierowane są w górę. Dobrym kryterium na *ocenę silnej i trudnej do obrony piłki* jest czas, którym dysponuje zawodnik broniący, by zareagować na taki atak. Jeżeli zawodnik broniący miał czas na podjęcie decyzji lub zmianę techniki odbicia, piłka prawdopodobnie nie była *silna i trudna do obrony*. **Sędziowie muszą być jednak w 100% pewni, żeby odgwizdać błąd.**

Uwaga: Powyższa interpretację ma zastosowanie także do drugiego odbicia zespołu, jeżeli kontakt piłki z blokiem był nieznaczny lub obrony (pierwsze odbicie zespołu) po odbiciu piłki od bloku przeciwnika, a piłka nadal pozostaje trudna do obrony.

Uwaga: *Silna i trudna do obrony piłka* może być skierowana przez zawodnika stojącego na ziemi. Nie jest konieczne, aby zawodnik wyskoczył i zaatakował piłkę. Sędziowie muszą stosować niezmiennie kryteria oceny *silnej i trudnej do obrony piłki*,

rozumiejąc naturę ataku, kiedy to piłka przekracza pionową płaszczyznę siatki, w tym dotyka bloku lub siatki przy przekroczeniu tej płaszczyzny.

12. Przy pierwszym odbiciu zespołu piłka może dotknąć kolejno różnych części ciała, pod warunkiem, że ma to miejsce w jednym zagraniu i nie jest to odbicie palcami sposobem górnym. **Wyjątek:** *silna i trudna do obrony piłka* (Przepis 9.2.2.1).

10. PIŁKA PRZY SIATCE

1. Przepis 10.1.2 mówi o tym, iż zawodnik ma prawo do grania piłką w wolnej strefie zespołu przeciwnego o ile jest to piłka odzyskiwana po pierwszym odbiciu zespołu, która przekroczyła płaszczyznę siatki całkowicie lub częściowo przez przestrzeń zewnętrzną, poza zagrywką. Sędzia drugi oraz sędziowie liniowi muszą dobrze rozumieć ten przepis! Podczas meczu w tego typu sytuacji muszą z wyprzedzeniem umieć zareagować oraz odpowiednio się przemieścić, aby zwolnić miejsce zawodnikowi, który będzie odzyskiwał piłkę. Jeśli piłka przekroczy pionową płaszczyznę siatki w przestrzeni przejścia w kierunku wolnej strefy przeciwnika, a następnie zostanie dotknięta przez zawodnika próbującego ją odzyskać, sędziowie muszą odgwizdać błąd w momencie kontaktu z piłką i pokazać „piłkę autową”.



Jeżeli piłka, po zagrywce lub po drugim lub trzecim odbiciu zespołu przekroczy płaszczyznę siatki w kierunku wolnej strefy przeciwnika całkowicie lub częściowo przez przestrzeń zewnętrzną powinna być oceniona jako autowa i odgwizdana przez sędziego, po którego stronie nastąpił błąd.

Uwaga: „Poza antenkami” oznacza przekroczenie pionowej płaszczyzny siatki całkowicie poza przestrzenią przejścia lub częściowo poza przestrzenią przejścia (tzn. całkowicie poza lub nad antenką). Piłka, która przechodzi pomiędzy sznurkami lub linkami służącymi do przymocowania siatki do słupków, jednak nie dotyka ich, nadal pozostaje „w grze”. Przestrzeń ta traktowana jest jako część przestrzeni zewnętrznej.

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

11. ZAWODNIK PRZY SIATCE

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

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

3. Jednakże utrudnianie gry może zostać odgwizdane, mimo że nie nastąpił fizyczny kontakt, lecz było zagrożenie takiego kontaktu. Zawodnik utrudniający grę może znaleźć się na drodze

zawodnika zmierzającego do piłki, zmuszając go tym samym do ominięcia swojej osoby w celu odbicia piłki.

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

4. Utrudnianie gry może zostać odgwizdane bez względu na pozycję zawodników na boisku lub w wolnej strefie. W niektórych przypadkach sędzia może wyraźnie zauważyć, że zawodnik celowo i w istotny dla przebiegu gry sposób zmienia swoją pozycję w celu utrudnienia zawodnikowi przeciwnego zespołu wykonania odbicia piłki. Takie działanie to błąd utrudniania gry.

5. Należy zwrócić uwagę na przepis dotyczący kontaktu zawodnika z siatką: „**Kontakt zawodnika z siatką pomiędzy antenkami podczas gry piłką jest błędem. Gra piłką obejmuje między innymi wyskok, uderzenie piłki (albo jego próbę) oraz bezpieczne lądowanie umożliwiające przygotowanie do nowego zagrania**”.

6. Każdy zawodnik, który znajduje się blisko piłki lub który próbuje ją odbić, zostaje uznany za uczestniczącego w grze piłką, nawet jeśli nie ma z nią kontaktu.

Należy zwrócić uwagę na następujące sytuacje:

a) Jeżeli zawodnik jest gotowy do gry na swojej połowie boiska, a piłka skierowana przez zespół przeciwny w siatkę spowoduje, że siatka dotknie tego zawodnika (Przepis 11.3.3), to zawodnik ten nie popełnia błędu.

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

c) Przypadkowe dotknięcie siatki włosami nie jest traktowane jako błąd, chyba że oczywiste jest, że kontakt ten wpłynął na możliwość zagrania piłki przez zawodnika zespołu przeciwnego lub przerwał wymianę (np. kucyk, który zaplątał się w oczka siatki).

7. Jeżeli zawodnik wpływa na grę przeciwnika przez:

- a) korzystanie z pomocy siatki pomiędzy antenkami dla podparcia albo stabilizacji,
- b) stwarzanie sobie nieuczciwej przewagi nad przeciwnikiem poprzez dotknięcie siatki,
- c) działanie, które przeszkadza przeciwnikowi w próbie gry piłką,
- d) łapanie / trzymanie się siatki

to należy odgwizdać odpowiednio:

- **Błąd dotknięcia siatki**, jeśli kontakt z siatką miał wpływ na grę, lub
- **Przeszkadzanie (utrudnianie gry)**, jeżeli zawodnik wpływa na grę przeciwnika, wkraczając pod siatką w jego przestrzeń i na jego boisko.

8. Sędziowie muszą zwrócić szczególną uwagę na fakt, iż linki naciągu siatki znajdujące się poza siatką (8,0/8,5 m) nie należą do siatki. Zasada ta dotyczy słupków, a także części siatki, która znajduje się poza antenkami (w przypadku siatki o długości 8,5 m). Jeżeli zawodnik dotyka zewnętrznej części siatki (np. górnej taśmy poza antenkami, linek, słupków itp.), to taki przypadek nie może być uznany za błąd, chyba że wpływa na grę przeciwnika lub zawodnik w ten sposób uzyskuje dodatkowe wsparcie w celu zagrania piłki.

Uwaga: Antenki są traktowane jako część siatki (zgodnie z Przepisem 2.4), zatem kontakt zawodnika z antenką podczas gry piłką jest błędem dotknięcia siatki.

9. Zawodnik, który celowo wykonuje ruch do siatki w kierunku piłki, żeby dotknąć przez siatkę piłki, która znajduje się po stronie zespołu przeciwnika, utrudniając lub uniemożliwiając zawodnikowi zespołu przeciwnego możliwość odbicia piłki, popełnia błąd. Odwracając

sytuację, jeżeli to piłka skierowana w siatkę przez jeden z zespołów spowoduje, że siatka dotknie zawodnika zespołu przeciwnego, a zawodnik ten nie zamierzał odbić piłki, to wówczas nie ma błędu (np. w sytuacji, gdy zespół miał szansę na odbicie piłki lub zawodnicy nie zmienili swoich pozycji). Patrz punkt 6 b) oraz c) powyżej.

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

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

Uwaga: Jest to równie istotne w sytuacji, gdy piłka po otarciu o blok wypada na aut, lub w sytuacji, gdy piłka po kontakcie z blokiem pozostaje w grze, kiedy to kontakt ten jest traktowany jako pierwsze odbicie zespołu.

11. W celu ułatwienia współpracy pomiędzy sędziami ustala się następujący podział obowiązków: Sędzia pierwszy po ocenie poprawności wykonania ataku, bloku oraz zdarzeń nad siatką - koncentruje się głównie (ale nie jedynie) na całej długości siatki (od górnej do dolnej taśmy) po stronie zespołu atakującego, natomiast Sędzia drugi koncentruje się głównie (ale nie jedynie) na całej długości siatki po stronie zespołu blokującego.

12. ZAGRYWKA

1. Kolejność zagrywki musi być zachowana od początku do końca seta (zgodnie z kolejnością podaną przez kapitana po losowaniu). Asystent sekretarza musi trzymać ponumerowane tabliczki (z nr. 1 lub 2), wskazując właściwy numer zawodnika zagrywającego. Powinien on skorygować niewłaściwego zagrywającego przed gwizdkiem na zagrywkę oraz przed jej wykonaniem. W związku z tym błąd kolejności zagrywki nie powinien nigdy wystąpić, chyba że zawodnik upiera się, aby wykonać zagrywkę niezgodnie z kolejnością. W takiej sytuacji zawodnik popełnia błąd kolejności zagrywki, co w konsekwencji powoduje przyznanie prawa do zagrywki oraz punktu przeciwnikowi.

Uwaga: Jeżeli nie wystąpiła prawidłowa sygnalizacja kolejności zagrywki (np. zbyt późna sygnalizacja lub niewłaściwa sygnalizacja numeru zawodnika zagrywającego przez Asystenta sekretarza), to kolejność zagrywki jest jedynie korygowana, a zespoły utrzymują zdobyte punkty. Kolejna zagrywka wykonywana jest przez właściwego zawodnika.

Uwaga: Ta procedura dotyczy przypadku, gdy zagrywka została wykonana przez niewłaściwego zawodnika z zespołu, który powinien zagrywać. Jeżeli zagrywka została wykonana przez niewłaściwy zespół (nie ma znaczenia, który z zawodników wykonał zagrywkę), to gra musi zostać przerwana, a następnie wznowiona przez właściwy zespół, przy czym żaden z zespołów nie zdobywa punktu. Taka sytuacja zazwyczaj występuje na początku seta.

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

Uwaga: Nie jest konieczne, aby zagrywający znajdował się w strefie zagrywki, by otrzymać piłkę przed zagrywką, jak również w momencie gwizdka Sędziego pierwszego na zagrywkę – jednak należy zachować zdrowy rozsądek i zawsze oba zespoły muszą być gotowe do gry.

Uwaga: Jeśli zagrywający natychmiast po zakończonej wymianie udaje się do strefy zagrywki i czas pomiędzy końcem poprzedniej wymiany, a gwizdkiem na następną zagrywkę nie trwa więcej niż 12 sekund, to wówczas sędzia może wyrazić zgodę na ewentualne „rutynowe przygotowanie” zawodnika do wykonania zagrywki, o ile nastąpi to w ramach 12-sekundowej przerwy między wymianami. Jednakże, jeśli zawodnik rozpocznie jakąkolwiek czynność (np. wycieranie okularów, rozmowa z partnerem, równanie piasku, poprawianie linii itd.), zanim zacznie podążać w kierunku strefy zagrywki, wtedy sędzia musi mieć pewność, że zawodnik otrzyma piłkę, gdy tylko zbliży się do strefy zagrywki. Odrzucanie piłki bądź ignorowanie podawacza w takich przypadkach będzie natychmiast sankcjonowane za opóźnianie gry zgodnie z gradacją.



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

Uwaga: Sędzia pierwszy powinien być bardzo ostrożny w podejmowaniu decyzji o błędzie dotknięcia linii końcowej boiska podczas wykonywania zagrywki, polegając przede wszystkim

na sędzim liniowym sygnalizującym błąd.

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

Uwaga: Wielu zawodników wypuszcza piłkę z rąk przed faktycznym jej wyrzuceniem do wykonania zagrywki. Sędzia musi jasno rozumieć intencje zawodnika zagrywającego.

5. Jeżeli piłka po zagrywce dotknie siatki, nie jest to błędem.

6. Sędzia pierwszy powinien zwrócić szczególną uwagę na zasłonę podczas wykonywania zagrywki, jeśli Sędzia pierwszy uzna, że była to celowa zasłona powinien zwrócić uwagę danemu zespołowi za pośrednictwem grającego kapitana.

Uwaga: Zawodnik zespołu zagrywającego tworzy zasłonę, stojąc w takiej pozycji, która uniemożliwia obserwację piłki w momencie uderzenia przez zawodnika zagrywającego, jak i toru lotu piłki do momenty, gdy piłka dotrze do płaszczyzny siatki (oznacza to, że obydwa kryteria muszą być spełnione, aby działanie lub pozycja zawodnika mogły zostać ocenione jako zasłona).

13. ATAK



1. Wykonanie ataku otwartą dłońią opuszkami palców lub „kiwając” jest błędem. Dozwolone jest uderzenie piłki usztywnionymi palcami trzymanymi razem lub kostkami palców.

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

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

2. Uderzenie piłki w ataku zainicjowane po stronie atakującego często kończy się tuż za siatką. O ile piłka nie jest złapana lub rzucona, a kontakt jest rozpoczęty po stronie zawodnika atakującego, zagranie nie powinno to być traktowane jako błędne.

Ponadto, gdy dwóch zawodników walczy o piłkę nad siatką i kontakt z piłką jest wydłużony, to w praktyce końcowy kontakt może być również poza płaszczyzną siatki (tj. nad boiskiem przeciwnika). O ile nie jest to druga celowa akcja, nie powinno być to traktowane jako błąd.

3. Zawodnik nie może atakować piłki z zagrywki, jeżeli piłka znajduje się całkowicie powyżej górnej krawędzi siatki. Takie zagranie jest błędem ataku.

4. Zawodnik może wykonać atak, przebijając piłkę palcami sposobem górnym zarówno do przodu, jak i do tyłu, pod warunkiem, że tor lotu piłki jest prostopadły do linii ramion zawodnika.

Uwaga: Sędziowie muszą zwrócić uwagę na linię ramion zawodnika w momencie zetknięcia się dłoni z piłką. Pozycja ramion zawodnika musi być określona przed wykonaniem odbicia.

14. BLOKOWANIE

1. Blokowanie jest to zagranie zawodników znajdujących się w pobliżu siatki, którzy sięgają powyżej jej górnej krawędzi w celu uniemożliwienia przejścia piłki ze strony przeciwnika (Przepis 14.1.1). Część ciała zawodnika mająca kontakt z piłką nie musi znajdować się powyżej siatki, ale zawodnik musi mieć jakąkolwiek część ciała ponad siatką, żeby takie zagranie mogło zostać uznane za blok.

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

3. Każdy zawodnik, w tym również ten, który dotknął piłki w bloku, może wykonać pierwsze odbicie po bloku (Przepis 14.4.2). Będzie to drugie odbicie zespołu, ponieważ dotknięcie piłki podczas bloku liczone jest jako odbicie piłki przez zespół (Przepis 14.4.1).

Uwaga: Blokowanie zagrywki jest błędem.

V. Przerwy i opóźnienia

15. PRZERWY W GRZE

1. Przerwa w grze jest to czas między wymianą zakończoną a gwizdkiem Sędziego pierwszego na następną zagrywkę. Jedynymi regulaminowymi przerwami w grze są przerwy na odpoczynek.

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

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

Uwaga: Sędzia powinien rozpocząć odmierzenie czasu trwania przerwy na odpoczynek dla zespołu od momentu gwizdka, któremu towarzyszy oficjalna sygnalizacja.

Uwaga: W normalnych warunkach w celu odmierzenia czasu trwania przerwy na odpoczynek należy postępować zgodnie z poniższymi zasadami:

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

3. Kapitan może poprosić o udzielenie przerwy dla zespołu, w momencie, gdy piłka jest „poza grą” i przed gwizdkiem na wykonanie zagrywki. Prośbie o udzielenie przerwy dla zespołu powinna towarzyszyć odpowiednia sygnalizacja. Jeżeli prośbie o udzielenie przerwy nie towarzyszy odpowiednia sygnalizacja, to sędziowie ignorują ją i natychmiast wznowiają grę.

4. Sędziowie nie mogą przyznać przerwy na odpoczynek, jeżeli poprosił o nią zawodnik, który nie jest kapitanem. Jest to prośba nieuzasadniona, która powinna za pierwszym razem w meczu zostać odrzucona bez dalszych konsekwencji. Jeżeli zatem taka prośba nie była kolejną prośbą nieuzasadnioną tego zespołu w meczu, to w takim przypadku nie stosuje się upomnienia lub kary za opóźnianie gry.

Uwaga: Należy jednak pamiętać, że nie istnieje przepis, który zabrania kapitanowi zespołu zgłoszenia prawidłowej prośby o przerwę w tej samej przerwie między wymianami. Tym samym sędziowie mogą zaakceptować prośbę kapitana zespołu o przerwę na odpoczynek.

5. Nie jest dozwolone zgłaszanie jakiegokolwiek prośby o regulaminową przerwę w grze po tym, jak podczas tej samej przerwy w grze prośba o regulaminową przerwę w grze została odrzucona i nałożono upomnienie za opóźnianie gry (tj. przed końcem kolejnej wymiany zakończonej).

Uwaga: Prośba nieuzasadniona zaburzająca przebieg gry lub powodująca opóźnianie gry powinna być sankcjonowana za opóźnianie gry. Sędziowie muszą dokładnie zapoznać się z brzmieniem przepisu, który dotyczy „prośb nieuzasadnionych”, oraz rozumieć znaczenie tego pojęcia (patrz Przepis 15.5).

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

Uwaga: Asystent sekretarza rozpoczyna i kończy przerwę techniczną (TTO), używając sygnalizatora dźwiękowego/buzzera, zespoły postępują wówczas jak w przypadku przerwy na odpoczynek. Jeżeli w wyposażeniu nie ma sygnalizatora dźwiękowego/buzzera, to przerwę

techniczną rozpoczyna i kończy gwizdkiem Sędzia drugi, postępując jak przy przerwie na odpoczynek (patrz powyżej pkt 2).

Uwaga: Na zakończenie przerwy technicznej, kiedy zespoły będą wracać na boisko, Sędzia drugi gwizdże i sygnalizuje zmianę stron boiska.

16. OPÓŹNIANIE GRY

1. Przykładami opóźniania gry są:

- a) przedłużanie 12-sekundowych przerw pomiędzy wymianami bez zgody sędziów,
- b) próba spowolnienia tempa meczu,
- c) dyskusje z sędziami na temat podjętych decyzji lub nałożonej kary,
- d) przedłużające się dyskusje kapitana z sędziami na temat interpretacji przepisów gry i/lub ich zastosowania albo odmawianie kontynuowania gry po otrzymaniu wyjaśnienia od sędziów,
- e) przedłużanie przerwy na odpoczynek dla zespołu lub zmiany stron boiska,
- f) powtarzające się w tym samym meczu prośby nieuzasadnione,
- g) powtarzające się pytania o liczbę wykorzystanych przerw na odpoczynek dla zespołu.

Uwaga: Zawodnicy używają wielu różnych metod opóźniania gry, mających na celu spowolnienie tempa meczu. Sędziowie muszą dokładnie rozpoznać stosowane metody, zapewniając stałe tempo meczu i jednakową długość przerw między wymianami. Sędziowie muszą być konsekwentni w stosowaniu słownych upomnień i sankcji za podobne taktyki opóźniania meczu.

2. Sędziowie muszą nalegać, aby zawodnicy udali się na swoje miejsca w celu przygotowania się do wykonania zagrywki czy jej odbioru. Czas pomiędzy wymianami powinien wynosić 12 sekund. Wyłącznie za zgodą Komisarza czas ten może zostać wydłużony do 15 sekund ze względu na panujące dotkliwe warunki atmosferyczne (upał, duża wilgotność powietrza). Czas pomiędzy wymianami może być krótszy, jeśli oba zespoły są gotowe do wznowienia gry.

Uwaga: Sędzia pierwszy może zezwolić na wydłużenie czasu pomiędzy wymianami tylko w przypadku, jeśli brak takiej zgody mógłby spowodować zagrożenie lub niebezpieczeństwo dla zawodnika albo negatywnie wpłynąć na odbiór widowiska przez publiczność. Zasada 12 sekund ma na celu zapobieganie opóźnieniom w grze spowodowanym przez zawodników, którzy poprawiają linie, przedłużają rozmowy ze swoim partnerem, używają ręczników, wycierają okulary itp.

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

Uwaga: W przypadku niewielkiego opóźnienia pomiędzy wymianami Sędzia pierwszy najpierw powinien ostrzec ustnie (nakazując zespołom powrót na swoje miejsca w celu kontynuowania gry), lecz powtarzające się opóźnienia muszą być sankcjonowane.

Uwaga: Ściereczki do czyszczenia okularów powinny wisieć na linie siatki po każdej stronie boiska (obok Sędziego pierwszego i Sędziego drugiego), tak, aby w razie potrzeby można ich było szybko użyć, unikając opóźniania gry. Zawodnicy mogą korzystać z tych ściereczek w trakcie zmian stron boiska, nie powodując opóźniania gry. Sędziowie liniowi i/lub sędziowie nie powinni udostępniać zawodnikom ściereczki do czyszczenia okularów. Jeżeli zawodnik podejdzie do strefy odpoczynku lub podającego piłki po ściereczkę lub ręcznik w celu wytarcia

okularów, to takie działanie zostanie ocenione jako opóźnianie. Nowe czyste ściereczki powinny być udostępnione na każdy mecz.

3. Sędziowie muszą odrzucać wszelkie próby dyskusji kapitana w kwestiach związanych z grą piłką czy niewłaściwym zachowaniem.

Uwaga: W przypadku, gdy zawodnik będący kapitanem obstaje przy takim zachowaniu, Sędzia pierwszy powinien natychmiast zastosować wobec zespołu sankcję za opóźnianie gry.

4. Podczas wyjaśniania swoich decyzji i/lub interpretacji/zastosowania *Przepisów gry* kapitanowi sędziowie powinni wyrażać się zwięźle i jasno, używając właściwej merytorycznie terminologii w języku polskim (chyba że rozgrywany jest mecz z udziałem zespołów zagranicznych). Jeżeli zachodzi taka potrzeba, może to być poparte oficjalną sygnalizacją.

Uwaga: Nie można dopuścić do dalszych opóźnień, a zawodnicy powinni być natychmiast poproszeni o wznowienie meczu. Jeżeli Kapitan nie zgadza się z otrzymanym wyjaśnieniem, to należy pamiętać, że posiada prawo do zainicjowania *Procedury rozpatrzenia protestu* (patrz str. 61-67), o co powinien poprosić niezwłocznie.

5. Pierwsze opóźnianie gry przez zawodnika zespołu w meczu sankcjonowane jest *upomnieniem za opóźnianie gry* (ang. *delay warning*).

Uwaga: Przed rozpoczęciem kolejnego seta (setów) Sędzia drugi przekazuje Sekretarzowi niezbędne do uzupełnienia protokołu informacje, a następnie musi się upewnić, że Sekretarz wykreślił pole *Upom.* w sekcji *Sankcje za opóźnianie* dla tego zespołu w danym secie.

6. Za drugie i każde kolejne opóźnianie gry przez dowolnego zawodnika tego samego zespołu w meczu udzielana jest *kara za opóźnianie gry* (ang. *delay penalty*).

Uwaga: Sędzia drugi musi zgłosić Sędziemu pierwszemu, że zespół otrzymał już *upomnienie za opóźnianie gry*.

7. Zgodnie z Przepisem 15.5.4 „Pierwsza prośba nieuzasadniona zespołu w meczu, która nie ma wpływu na przebieg gry oraz nie powoduje opóźnień gry, jest odrzucana, ale zapisywana w protokole bez innych konsekwencji”.

Uwaga: W przepisach nie opisano szczególnych zasad dla wydarzeń poprzedzających prośbę nieuzasadnioną. Tym samym w przypadku prośby zespołu, która jest nieuzasadniona, jeżeli ma ona miejsce po raz pierwszy w meczu, to należy ją uznać za „prośbę nieuzasadnioną”. Nie ma zatem znaczenia czy zespół otrzymał wcześniej sankcję za opóźnianie gry. Nawet po upomnieniu lub karze za opóźnianie może mieć miejsce „prośba nieuzasadniona”, którą należy zapisać w protokole.

17. WYJĄTKOWE PRZERWY W GRZE

1. Zgodnie z Przepisem 17.1 *Oficjalnych przepisów gry w siatkówkę plażową*, jeżeli wystąpi poważny wypadek podczas wymiany (gry) i zawodnik krwawi lub mógłby pogorszyć się jego stan zdrowia, gdyby gra była kontynuowana, to sędzia musi natychmiast przerwać ją gwizdkiem. Wymiana jest następnie powtarzana.

2. W przypadku kontuzji lub choroby zawodnika niezwłocznie po przerwaniu lub zakończeniu wymiany Sędzia drugi musi sprawdzić, czy zawodnik wymaga pomocy ze strony personelu medycznego:

a) Jeśli zawodnik ma drobną krwawiącą ranę, a krwawienie to można łatwo zatamować, to rana musi zostać opatrzona niezwłocznie, bez stosowania *Przerwy medycznej*.

Jeśli występuje gwałtowne krwawienie (krwotok), to należy je traktować jako wymagające pomocy. Sędzia pierwszy powinien przyznać *Przerwę medyczną* (patrz: *Procedura postępowania przy przerwie medycznej* – P-MED, strony 50-52).

b) Jeżeli zawodnik doznał niewielkiego urazu lub chwilowo zaniemógł i nie występuje krwawienie, zaś z dolegliwością taką można się łatwo uporać, to należy zająć się nią niezwłocznie, bez konieczności angażowania personelu medycznego. Niemniej jednak, jeśli wymagana jest pomoc personelu medycznego, a zespół dysponuje przerwą na odpoczynek lub po ostatniej zakończonej wymianie następuje przerwa techniczna lub przerwa między setami, to wówczas można skorzystać z pomocy personelu medycznego, bez powodowania opóźnienia gry. W przeciwnym razie urazy oraz choroby będą traktowane wyłącznie w kontekście następujących kategorii przypadków:

- 1) urazów lub kontuzji na skutek zdarzeń / wypadków zaistniałych w czasie gry niezwiązanych z krwawieniem,
- 2) osłabienia związanego z potwierdzonymi oficjalnie dotkliwymi warunkami atmosferycznymi, w jakich rozgrywane są zawody
- 3) oraz korzystania z toalety

– odpowiednio jako *Przerwy ratunkowe*, w których po zainicjowaniu przez Sędziego pierwszego postępowanie powinno mieć możliwie jak najmniejszy wpływ na opóźnianie gry, a czas na dojdzie do siebie nie powinien trwać dłużej niż to absolutnie konieczne (np. bandażowanie, opatrywanie). Patrz: *Procedury postępowania przy przerwie ratunkowej* – P-RAT, strony 53–56.

3. Sędziowie powinni znać lub ustalić (poprzez zadawanie pytań) okoliczności, które doprowadziły do urazu lub choroby, ponieważ są odpowiedzialni za ustalenie charakteru problemu (czy dotyczy krwawienia, czy też urazu) oraz jego zakresu (czy jest niewielki lub znaczący) przed podjęciem decyzji o wszczęciu odpowiedniej procedury.

4. Kontuzjowany/chory zawodnik ma prawo wyboru rodzaju personelu medycznego spośród oficjalnego personelu medycznego dostępnego w danej lokalizacji zawodów (patrz pkt. 12) lub akredytowanego personelu medycznego swojego zespołu.

5. We wszystkich powyższych przypadkach na pole gry musi zostać wezwany oficjalny personel medyczny zawodów, ponieważ to ten personel jest odpowiedzialny za nadzorowanie udzielanej pomocy medycznej oraz zgłoszenie Sędziemu pierwszemu, kiedy pomoc ta została zakończona, chyba że zawodnik zadeklaruje gotowość do wznowienia gry przed przybyciem tego personelu na pole gry. W takich przypadkach uznaje się, że zawodnik wykorzystał P-MED, P-RAT lub P-REG, stosownie do okoliczności zdarzenia.

6. Po zakończeniu pomocy medycznej lub jeśli nie można zapewnić pomocy medycznej w tak krótkim czasie, gra musi zostać wznowiona, albo odpowiedni zespół zostanie uznany za zdekompletowany.

7. Za wyjątkiem przypadku krwawienia (patrz: *Procedura postępowania przy przerwie medycznej* – P-MED, strony 50-52), decyzja czy stan zdrowia zawodnika pozwala na kontynuowanie gry po urazie lub chorobie należy wyłącznie do zawodnika. Nawet jeśli



oficjalny personel medyczny doradzi zawodnikowi, by zaprzestać gry, to ostateczna decyzja, czy kontynuować grę, czy też nie, spoczywa tylko na zawodniku. Przypadek ten jest traktowany jako „Oświadczenie zawodnika”.

„Oświadczenie zawodnika” musi być zapisane w Protokole w sekcji uwagi i podpisane (czytelnie przez kontuzjowanego zawodnika przed wznowieniem gry). Dodatkowo „Oświadczenie zawodnika” powinno być podpisane przez kapitana zespołu po zakończeniu meczu.

Jednak w skrajnych przypadkach lekarz zawodów (albo kierownik personelu medycznego, jeśli wśród tego personelu nie ma lekarza) może sprzeciwić się wznowieniu gry przez kontuzjowanego/chorego zawodnika.

Uwaga: „Oświadczenie zawodnika” nie ma zastosowania w przypadku zawodników niepełnoletnich. Decyzja oficjalnego personelu medycznego ma wówczas charakter wiążący.

8. W powyższej sytuacji Sędziowie opisują w rubryce *Uwagi* w protokole, że zawodnik wyraził wolę kontynuowania gry wbrew zaleceniom oficjalnego personelu medycznego zawodów. Podpis kapitana odpowiedniego zespołu pod takim wpisem po zakończeniu meczu potwierdza to oświadczenie.

9. Czas trwania przerwy na udzielenie pomocy przez personel medyczny odmierzany jest przez Sekretarza. Pomiar czasu zaczyna się wraz z gwizdkiem Sędziego pierwszego rozpoczynającym P-MED, P-REG lub P-RAT, a kończy się z upływem 5 minut (maksymalnego czasu przerwy), albo gwizdkiem Sędziego pierwszego po uzyskaniu informacji od oficjalnego personelu medycznego, że udzielanie pomocy przez personel medyczny zostało zakończone lub nie można udzielić odpowiedniej pomocy, albo kiedy zawodnik zadeklaruje, że jest gotowy do wznowienia gry.

Uwaga: W przypadku, gdy na zawodach nie jest używany protokół elektroniczny czas trwania przerwy na udzielenie pomocy powinien być odmierzany przez sekretarza.

10. Ten sam zawodnik może skorzystać z *Przerwy medycznej* i jednej *Przerwy ratunkowej* w tym samym meczu (patrz: *Procedury korzystania z pomocy medycznej*, strony 48-57).

11. Jeżeli zawodnik opóźnia normalną sekwencję przebiegu gry poprzez korzystanie z toalety, to zostanie mu przyznana *Przerwa ratunkowa* (P-RAT WC). W takim przypadku mecz zostanie wznowiony w momencie powrotu tego zawodnika na boisko.

Uwaga: Organizatorzy są zobowiązani do zapewnienia 2 toalet wyłącznie dla zawodników (jednej dla kobiet i jednej dla mężczyzn) w odległości maksymalnie do 100 metrów od dowolnego boiska meczowego. Jeśli nie można skorzystać z istniejącego obiektu, to należy zapewnić dostęp do toalet przenośnych. Sędziowie są zobowiązani do zweryfikowania tego aspektu podczas inspekcji boisk przed rozpoczęciem turnieju.

12. W celu zapewnienia szybkiego udzielania pomocy podczas meczów personel medyczny musi znajdować się w bezpośrednim sąsiedztwie boisk podczas trwania meczów.

Uwaga: Oficjalny personel medyczny (ratownik, pielęgniarka lub lekarz oraz ewentualnie fizjoterapeuta) jest wymagany we wszystkich lokalizacjach boisk danych zawodów, umożliwiając szybką reakcję i wykwalifikowaną pomoc medyczną zawodnikowi podczas meczu.

13. We wszystkich przypadkach poddania meczu ze względu na osłabienie związane z potwierdzonymi oficjalnie dotkliwymi warunkami atmosferycznymi, w jakich rozgrywane są zawody Sędzia pierwszy musi podjąć próbę ustalenia, czy rezygnacja z kontynuowania gry przez danego zawodnika nastąpiła na skutek przegrzania lub odwodnienia organizmu. W

przypadku uzyskania twierdzącej odpowiedzi należy dodatkowo zapytać: czy w ciągu ostatnich pięciu dni wystąpiły u zawodnika wymioty lub / oraz biegunka. Tę informację należy następnie przekazać Komisarzowi i Sędziemu Głównemu w celu monitorowania tego typu przypadków.

14. We wszystkich przypadkach przyznania *Przerwy medycznej* lub *Przerwy ratunkowej* Komisarz lub/oraz Sędzia Główny muszą zostać poinformowani, by mogli nadzorować sytuację.

15. W każdym przypadku poddania meczu ze względu na kontuzję lub chorobę (również, gdy zostaje to zgłoszone przed rozpoczęciem meczu) oficjalny personel medyczny zawodów oraz Komisarz i/lub Sędzia Główny muszą zostać wezwani i przybyć na pole gry.

16. Komisarz na podstawie poczynionych ustaleń w zakresie panujących warunków gry oraz po uzgodnieniach z oficjalnym personelem medycznym zawodów i Sędzią Głównym może zastosować szczególne środki przeciwdziałania skutkom upałów, takie jak:

- wydłużenie czasu między wymianami z 12 do 15 sekund i jeśli to konieczne,
- umożliwienie krótkich niepowodujących zbędnego opóźnienia, przerw na nawodnienie organizmu przy zmianach stron boisk,
- przyznanie dodatkowej przerwy technicznej w secie, gdy suma punktów zdobytych przez oba zespoły wynosi 42 punkty.

Uwaga: Decyzja o zastosowaniu opisanych powyżej szczególnych środków zapobiegawczych może mieć charakter przejściowy oraz dotyczyć wybranej lokalizacji zawodów; w szczególnych przypadkach – w poszczególnych lokalizacjach boisk meczowych mogą zostać zastosowane różne spośród wymienionych środków w zależności od okoliczności.

Jeżeli została podjęta decyzja o zastosowaniu któregośkolwiek z powyższych środków, turniej zostaje oficjalnie uznany za rozgrywany w dotkliwych warunkach atmosferycznych (w danej lokalizacji boisk meczowych i przez okres, którego taka decyzja dotyczy).

Uwaga: Tylko pod warunkiem, że turniej zostanie oficjalnie uznany za rozgrywany w dotkliwych warunkach atmosferycznych, Sędzia pierwszy może zezwolić na zastosowanie *Przerwy ratunkowej* (P-RAT ATM) z powodu podejrzenia osłabienia zawodnika w związku z trudnymi warunkami pogodowymi.

17. Komisarz w porozumieniu z komitetem organizacyjnym turnieju może również podjąć decyzję o przerywaniu meczu / turnieju, jeśli temperatura, światło lub warunki pogodowe stanowią zagrożenie dla zawodników lub nie pozwalają na utrzymanie normalnych warunków gry.

18. Sędzia pierwszy jest odpowiedzialny za ocenę wszystkich czynników zewnętrznych mogących mieć wpływ na przebieg meczu, w tym członków personelu pomocniczego (obsługi boisk), publiczności i innych osób lub przedmiotów (Przepisy 17.2. i 17.3).

18. PRZERWY MIĘDZY SETAMI I ZMIANA STRON BOISKA

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

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

2. Przerwa jest to czas między setami.

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

3. Podczas zmiany stron boiska nie ma przerwy. Zespoły muszą natychmiast zmienić strony boiska przechodząc na przeciwną stronę pod siatką, ale nie mogą tego zrobić przed gwizdkiem sędziego na zmianę boisk.

W przypadku, gdy zawodnik potrzebuje wytrzeć okulary podczas zmiany stron boiska, powinien podejść do najbliższej ściereczki, a następnie niezwłocznie przejść pod siatką na drugą stronę.

Wyjątek stanowi sytuacja, gdy w momencie zmiany stron zawodnik znajduje się w wolnej strefie – wówczas sędzia może zezwolić na bezpośrednie przejście z tego miejsca, aby uniknąć opóźnień. Dopuszcza się również wyjątek w przypadku siły wyższej lub wcześniej potwierdzonej certyfikatem medycznym kontuzji/dolegliwości/urazu, który uniemożliwia bezpośrednie przejście pod siatką.

Uwaga: W przypadku, gdy Sędzia celowo wstrzymuje się z gwizdkiem na zmianę stron boiska, a zawodnik mimo wszystko przechodzi na drugą stronę, jego zespół otrzymuje zgodnie z gradacją sankcję za opóźnianie gry. Sędziowie muszą utrzymywać stałe tempo pomiędzy wymianami jak również podczas zmian stron.

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

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

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

VI. Zachowanie uczestników zawodów

19. WYMAGANIA DOTYCZĄCE ZACHOWANIA

1. Uczestnicy muszą znać *Oficjalne przepisy gry w siatkówkę plażową* i ich przestrzegać.

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

Uwaga: Obejmuje to także ukrywanie/zasypywanie miejsca upadku piłki po gwizdku sędziego przerywającym wymianę. W przypadku gdy zawodnik „sędziuje” podczas gry, próbując wpłynąć na decyzje sędziów, powinien ponieść konsekwencje takiego zachowania (otrzymując upomnienie lub sankcję) w zależności od okoliczności.

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

oceniać takie reakcje w kontekście ogólnie przyjętych norm zachowania, ich wpływu na postrzeganie meczu (sposób odbioru sytuacji przez publiczność) oraz jednakowo traktować obydwie zespoły, jeśli chodzi o stosowanie sankcji. Jednakże należy również pamiętać, że w myśl Przepisu 19.2 uczestnicy muszą zachować respekt i szacunek nie tylko w stosunku do sędziów, lecz również do działaczy, przeciwników, członków swojego zespołu i publiczności.

Uwaga: Sędziowie muszą ukarać w sposób zdecydowany dyskusje pomiędzy zawodnikami a członkami komisji sędziowskiej, które przekraczają ogólnie przyjęte normy zachowania. Należy zwrócić uwagę na gesty, ton głosu, brak poszanowania wyposażenia boiska (w szczególności piłki i siatki) oraz przedłużające się dyskusje z sędziami. Sędziowie mogą zastosować wobec zawodnika karę za niewłaściwe zachowanie (czerwona kartka) bez wcześniejszego udzielenia upomnienia.

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

Uwaga: W każdym przypadku uszkodzenia lub zniszczenia wyposażenia, lub niewłaściwego zachowania zawodnika w stosunku do sędziów lub personelu obsługi technicznej boiska zostanie zastosowana przez sędziego kara za niewłaściwe zachowanie lub wyższa sankcja. Sytuacja braku poszanowania lub zniszczenia wyposażenia musi zostać opisana w protokole w sekcji Uwagi. Szczegóły i dalsze wytyczne dla tego typu przypadków opisane są: dla rozgrywek polskich w *Handbooku PZPS* (Rozdział 4. Regulacje i sankcje na turniejach PZPS), natomiast dla światowych i oficjalnych zawodów FIVB w dokumencie „*Wykaz kar finansowych za niewłaściwe zachowanie – zasady stosowania*” (ang. *FIVB misconduct sanction fee scale – implementation guidelines*).

20. NIEWŁAŚCIWE ZACHOWANIE I SANKCJE

1. Ważne jest, aby sędziowie rozróżniali rodzaje sankcji za niewłaściwe zachowanie i stosowali dokładnie *Przepisy gry* (zwłaszcza Przepis 20). Jest to szczególnie ważne w systemie „punkt za wymianę”, kiedy sankcje (w szczególności kary) za niewłaściwe zachowanie lub opóźnianie gry mogą prowadzić do zastosowania wielu przepisów, a tym samym mieć wpływ na wynik meczu.



2. Przepis 20.1 odnosi się do drobnych wykroczeń nie podlegających sankcjom. Obowiązkiem Sędziego pierwszego jest takie kierowanie grą, aby nie dopuścić do zachowania zawodników, które podlegają sankcjom. Odbywa się to w dwóch etapach:

Etap 1: upomnienie ustne za pośrednictwem kapitana (zarówno przy reakcji indywidualnej jak i zespołowej), bez kartek oraz bez zapisu w protokole meczowym.

Etap 2: Formalne Upomnienie przez pokazanie żółtej kartki dla odpowiedniego członka zespołu (także tu może to być konsekwencją reakcji zespołowej i w tym przypadku kartka powinna być pokazana kapitanowi zespołu). To *Formalne Upomnienie* samo w sobie nie jest sankcją, ale oznacza, iż zawodnik (a przez to także zespół) zachowuje się na poziomie

umożliwiającym zastosowanie sankcji za niewłaściwe zachowanie w meczu. Zdarzenie to nie ma natychmiastowych konsekwencji, ale musi zostać zapisane w protokole meczowym.

Uwaga: Jeśli Sędzia pierwszy zastosuje bezpośrednio sankcję za niewłaściwe zachowanie (np. zawodnik zostaje ukarany za przejście pod siatką w celu obejrzenia miejsca upadku piłki), to oznacza, iż zespół osiągnął poziom umożliwiający zastosowanie sankcji do końca meczu. W związku z powyższym, po udzieleniu Formalnego Upomnienia lub sankcji za niewłaściwe zachowanie i zapisaniu tego w protokole meczowym, Sędzia drugi musi się upewnić, że Sekretarz wykreślił pola *Formalne upom.* dla tego zespołu w danym secie. Sędzia drugi stosuje tę samą procedurę przed kolejnymi setami.

3. Przepis 20.2 odnosi się do zachowania podlegającego sankcjom. Zgodnie z tym przepisem, zachowanie grubiańskie, obraźliwe lub agresja musi podlegać sankcjom zgodnie z gradacją sankcji. Wszystkie sankcje za niewłaściwe zachowanie zapisywane są w protokole.

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

Uwaga: Zachowanie grubiańskie, obraźliwe oraz agresja nie wymagają wcześniejszego stosowania innych sankcji.

Uwaga: Jest bardzo istotne, by Sekretarz oraz sędziowie umieli poprawnie zapisać w protokole i zachować odpowiednią kolejność postępowania w przypadku drobnych wykroczeń występujących w meczu oraz dowolnego niewłaściwego zachowania występującego w danym secie, co może nieść konkretne konsekwencje w razie ich ponownego wystąpienia w tym samym secie lub meczu (patrz punkty 2-4 powyżej).

Uwaga: Obowiązkiem Sędziego pierwszego jest pokazanie właściwej kartki(kartek) w taki sposób, aby było oczywiste, który zawodnik zespołu jest sankcjonowany. Sędzia pierwszy może to zrobić poprzez wskazanie numeru zawodnika (1 lub 2) lub samego zawodnika/zawodniczki. Sędzia powinien nawiązać kontakt wzrokowy z zawodnikiem w momencie sankcjonowania tak, aby zawodnik był świadomy przyznania sankcji. Tylko w bardzo szczególnych okolicznościach zawodnik musi zostać wezwany do stanowiska sędziego, tj.: w przypadku sankcji nakładanej zawodnikowi za niewłaściwe zachowanie między setami, nałożenie sankcji na członków przeciwnych zespołów w tej samej przerwie w grze. Uwaga: Jeśli obie sankcje są na tym samym poziomie, kartka(kartki) musi być w pierwszej kolejności pokazana członkowi zespołu zagrywającego.

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

Czerwona kartka przyznana za przejście na drugą stronę w celu obejrzenia miejsca upadku piłki nie podlega zapisom w *Handbooku PZPS* dotyczącym kar finansowych za niewłaściwe zachowanie opisanych w Rozdziale 4. Regulacje i sankcje na turniejach PZPS, lub w przypadku światowych i oficjalnych zawodów FIVB w dokumencie „Wykaz kar finansowych za niewłaściwe zachowanie – zasady stosowania” (ang. *FIVB misconduct sanction fee scale – implementation guidelines*). To samo tyczy się kary nałożonej na zawodnika za powtarzające się drobne przewinienia.

Uwaga: W przypadku, gdy na zawodach używany jest protokół elektroniczny firmy VolleyStation w sytuacjach opisanych powyżej nie należy wybierać predefiniowanych uwag od 1 do 5 odpowiadających sytuacjom, w których należy nałożyć karę finansową, Sędziowie powinni wpisać uwagę ręcznie podając powód przyznania czerwonej kartki.

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

VII. Sędziowie, ich obowiązki i oficjalna sygnalizacja

21. KOMISJA SĘDZIOWSKA I PROCEDURY

1. Ważne jest, aby sędziowie odgwizdali koniec wymiany, jeżeli oba poniższe warunki są spełnione:

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

1.2 wiedzą jaki błąd został popełniony.

2. Aby przekazać zespołom (publiczności, telewizjom, itp.) rodzaj błędu odgwizdanego przez sędziów należy użyć oficjalnej sygnalizacji (patrz Przepisy 21.2 oraz 29.1). Używana powinna być jedynie oficjalna sygnalizacja w sposób przedstawiony w *Przepisach gry* (nie należy używać żadnej sygnalizacji krajowej, prywatnej, bądź wykonywać jej w inny sposób).

3. Zgodnie z *Przepisami gry* pierwszy występujący błąd musi być odgwizdany. Fakt, iż Sędzia pierwszy oraz Sędzia drugi mają różne zakresy odpowiedzialności wymaga od sędziów natychmiastowego odgwizdania błędu. Wymiana jest zakończona po gwizdku jednego z sędziów (patrz Przepis 8.2 – Piłka „poza grą”). Po gwizdku Sędziego pierwszego, Sędzia drugi nie ma prawa odgwizdać błędu, ponieważ wymiana została zakończona w momencie gwizdka Sędziego pierwszego. Jeżeli obaj sędziowie użyją gwizdka jeden po drugim – dla różnych błędów – może to zdezorientować zawodników, publiczność, itp.

4. Ze względu na szybkość gry, mogą pojawić się problemy ukazujące błędy sędziowskie. Aby temu zapobiec komisja sędziowska musi ściśle i bardzo dobrze współpracować. Po każdej wymianie sędziowie powinni spojrzeć na siebie, aby potwierdzić podejmowaną decyzję. Dobra komunikacja i współpraca pomiędzy sędziami jest kluczowa. Dobry zespół jest stale w komunikacji i pokazuje poparcie dla decyzji innych. Takie podejście buduje pewność w zespole sędziowskim, sprzyjając prawdziwie profesjonalnemu prowadzeniu meczu.

22. SĘDZIA PIERWSZY

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

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

Uwaga: Odnosi się to przede wszystkim do *Procedury sprawdzenia miejsca upadku piłki*, protestu oraz błędu czterech odbić.

Uwaga: Dotyczy to również sytuacji, kiedy sędziowie nie są pewni czy obsada pomocnicza oraz podawacze piłek posiadają odpowiednie umiejętności.

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

a) Zestaw kartek (żółta i czerwona).

Uwaga: Sędziowie powinni pamiętać, że nie zawsze na wszystkich turniejach zapewniony jest zestaw kartek przymocowanych do słupka przy stanowisku Sędziego pierwszego.

b) Monetę do przeprowadzenia losowania.

c) Gwizdek.

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

d) Zegarek z sekundnikiem, pokazujący prawidłowy czas.

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

5. Sędziowie muszą brać odpowiedzialność za swoje decyzje oraz decyzje innych członków komisji sędziowskiej.

Uwaga: Sędzia pierwszy może prosić członka komisji sędziowskiej o powtórzenie swojej sygnalizacji lub wyjaśnienie podjętej decyzji.

6. Sędzia pierwszy musi zaakceptować Protest (jeżeli został zgłoszony zgodnie z obowiązującymi zasadami i przepisami).

Uwaga: Sędzia pierwszy musi z uwagą stosować *Procedurę rozpatrzenia protestu*, w szczególności skupiając się na obowiązkach Sędziego pierwszego poprzedzających rozpoczęcie tej Procedury (patrz str. 61-67).

7. Sędzia pierwszy musi nadzorować zachowanie i działania wszystkich członków komisji sędziowskiej oraz personelu obsługi technicznej boiska po zakończeniu meczu, umożliwiając rozpoczęcie przygotowań do kolejnego meczu.

8. Podczas światowych i oficjalnych zawodów FIVB (obowiązkowo dla boiska centralnego w Mistrzostwach Świata oraz wszystkich zawodach *Pro Tour Elite* oraz *Pro Tour Finals*), Sędzia pierwszy posiada przypinany mikrofon bezprzewodowy, wyposażony w przełącznik umożliwiający jego włączanie i wyłączanie, za pomocą którego sędzia wyjaśnia publiczności podjęte decyzje. Ma to na celu objaśnienie kibicom zastosowanych *Przepisów gry* w celu ich lepszego zrozumienia lub w przypadku kontrowersyjnej lub niejasnej decyzji sędziowskiej. Dalsze wytyczne można znaleźć w *procedurze FIVB: komunikacja werbalna sędziego pierwszego z publicznością* (ang. *First Referee Verbal Communication with the Audience Protocol*).

9. W przypadkach, gdy mecze są transmitowane / rejestrowane wszyscy członkowie komisji sędziowskiej oraz personel obsługi technicznej boiska muszą współpracować z ekipą telewizyjną stosując się do ustalonych zasad współpracy oraz *Procedury pokazywania powtórek*.

Uwaga: Nadawcy/realizatorzy transmisji mogą poprosić o opóźnienie rozpoczęcia kolejnej wymiany w celu pokazania powtórki, jeśli zostały wykonane niezbędne przygotowania i zaakceptowane przez Komitet Organizacyjny oraz Komisarza. Sędzia pierwszy korzysta ze słuchawki lub z pomocy osoby sygnalizującej konieczność wstrzymania rozpoczęcia kolejnej wymiany ze względu na powtórkę. Na hasło „TV stop” lub pokazanie „czerwonej tabliczki” Sędzia pierwszy wstrzymuje rozpoczęcie kolejnej wymiany przez wyciągnięcie wyprostowanej ręki przed siebie z palcami skierowanymi do góry po stronie zespołu przyjmującego zagrywkę. Na hasło „TV go” lub „zieloną tabliczkę” Sędzia pierwszy natychmiast kończy poprzednią sygnalizację oraz gwizdkiem i sygnalizacją zezwala na wykonanie zagrywki.

23. SĘDZIA DRUGI

1. Sędzia drugi musi posiadać takie same kwalifikacje sędziowskie jak Sędzia pierwszy. Jeżeli z jakichkolwiek powodów Sędzia pierwszy nie jest w stanie wykonywać swoich obowiązków, to Sędzia drugi musi go zastąpić.

2. Dobra komunikacja i współpraca z Sędzią pierwszym jest obowiązkowa. Jeśli z jakichkolwiek powodów Sędzia drugi nie zgadza się z decyzją podjętą przez Sędziego pierwszego, to nie wolno mu tego pokazywać ani zawodnikom, ani publiczności. Powinien on kontynuować swoją pracę oraz okazywać poparcie dla decyzji Sędziego pierwszego.

Uwaga: Technika pracy Sędziego drugiego w zakresie ustawiania się i zajmowania pozycji do wykonywania swoich obowiązków powinna sprzyjać komunikacji i współpracy z Sędzią pierwszym.

3. Sędzia drugi powinien posiadać takie samo wyposażenie jak Sędzia pierwszy (włączając w to zestaw kartek). Sędzia drugi nie ma uprawnień do sankcjonowania zawodników, ale jeśli z jakichkolwiek powodów będzie musiał zastąpić Sędziego pierwszego, musi być na to przygotowany i posiadać całe niezbędne wyposażenie sędziego.

Uwaga: Dotyczy to także monety do przeprowadzenia losowania.

4. Sędzia drugi nadzoruje pracę Sekretarza, upewniając się, że zakończył on niezbędne czynności administracyjne i zapis w protokole przed wznowieniem gry. Tu także dobra komunikacja pomiędzy tymi członkami komisji sędziowskiej jest kluczowa.

Uwaga: Sędzia drugi powinien w każdej chwili meczu znać wynik meczu. Istnieje wiele sposobów zapamiętania wyniku przez Sędziego drugiego w systemie „punkt za wymianę”.

5. Podczas gry w pobliżu siatki Sędzia drugi musi skupić się na kontrolowaniu potencjalnych błędów dotknięcia siatki na całej jej szerokości (od taśmy górnej do dolnej) głównie (ale nie jedynie) po stronie zespołu blokującego, ocenie potencjalnych błędów dotknięcia antenki po jego stronie boiska oraz ocenie przebiegu gry w przestrzeni pod siatką (przeszkadzaniu pod siatką).

Uwaga: Należy zwrócić uwagę na zmianę przepisu dotyczącego dotknięcia siatki przez zawodnika.

6. Zakres obowiązków i uprawnień Sędziego drugiego jest jasno określony, a sędziowie powinni uczyć się w jaki sposób dobrze pełnić funkcję Sędziego drugiego. Należy zwrócić uwagę na nowe obowiązki, które zostały dodane do zakresu jego pracy. Sędzia drugi jest odpowiedzialny za:

6.1. Sprawdzenie wysokości siatki przed losowaniem;

6.2. Kontrolę czterech (4) [w zawodach FIVB pięciu (5)], posiadających takie same parametry piłek przed, w trakcie i po meczu, w tym koordynację procesu wymiany kompletów czterech (4) [w zawodach FIVB pięciu (5)] piłek meczowych w przypadku gdy piłki są zbyt ciężkie ze względu na opady deszczu;

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

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

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

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

7.3. Dodatkowo Sędzia drugi może przeprowadzić losowanie między setem 2 i 3, jeżeli jest to konieczne. Następnie musi przekazać wszystkie istotne informacje Sekretarzowi (Przepis 23.2.9) i Sędziemu pierwszemu.

7.4. Sędzia drugi sprawdza i podpisuje protokół po zakończeniu meczu.

24. SĘDZIA CHALLENGE

1. W światowych i oficjalnych zawodach FIVB, na których używany jest system challenge, zostaje wyznaczony Sędzia Challenge.

2. W zależności od konfiguracji systemu challenge w celu usprawnienia i pomocy w przeprowadzeniu procedur dot. video challenge – może zostać wyznaczony Asystent Sędziego Challenge.

3. Sędzia challenge podczas pełnienia swoich obowiązków powinien być ubrany w oficjalny strój sędziowski.

4. Sędzia challenge sprawdza zapis protokołu dotyczącego przeprowadzonych weryfikacji oraz po zakończeniu meczu podpisuje protokół zawodów.

25. SĘDZIA REZERWOWY

1. Na wszystkie mecze telewizyjne oraz mecze, w których używany jest system challenge wyznaczany jest Sędzia rezerwowy. Sędzia rezerwowy zastępuje Sędziego drugiego w przypadku jego/ jej nieobecności lub w przypadku, gdy nie jest on / ona w stanie kontynuować swojej pracy lub w przypadku, lub gdy Sędzia drugi musi zastąpić Sędziego pierwszego.

2. Następujące obowiązki pierwotnie przypisane Sędziemu drugiemu są wykonywane przez Sędziego rezerwowego:

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

2.2. Sprawdzenie parametrów (kolor, obwód, waga i ciśnienie) czterech (4) [w zawodach FIVB pięciu (5)] piłek meczowych przed meczem, a następnie ich monitorowanie podczas całego meczu, gdy jest to wymagane oraz asystowanie Sędziemu drugiemu w zbieraniu bądź przekazywaniu piłek;

2.3. Posiadanie dodatkowego zestawu czterech (4) [w zawodach FIVB pięciu (5)] piłek meczowych, które muszą być dostępne w razie deszczu. W przypadku gdy piłki meczowe staną się zbyt ciężkie Sędzia rezerwowy jest odpowiedzialny za koordynację procesu wymiany kompletów składających się z czterech (4) [w zawodach FIVB pięciu (5)] piłek meczowych;

2.4. Towarzyszenie każdemu z zawodników podczas korzystania z toalety przed lub w trakcie meczu;

2.5. Pomoc Sędziemu drugiemu w poszukiwaniu osób, których obecność może być wymagana na boisku (Administrator boiska, oficjalny personel medyczny, Sędzia Główny, Komisarz, itp.);

26. Pomoc Sędziemu drugiemu w monitorowaniu warunków bezpieczeństwa wolnej strefy podczas meczu;

2.7. Pomoc Sędziemu pierwszemu w nadzorowaniu pracy osób odpowiedzialnych za wyrównywanie boiska;

2.8. W przypadku kiedy używany jest system challenge, nadzorowanie pracy sekretarza przy zapisywaniu procesu weryfikacji w protokole elektronicznym.

26. SEKRETARZ

1. Sekretarz powinien przybyć w pobliże boiska co najmniej na 15 minut przed planowanym rozpoczęciem meczu, gdzie spotyka się z Sędzią pierwszym i Sędzią drugim danego meczu.

Uwaga: Podczas światowych i oficjalnych zawodów FIVB przeprowadzane są losowe testy na zawartość alkoholu w wydychanym powietrzu. Jeżeli Sekretarz zostanie wylosowany do takiego badania, musi się stawić w oficjalnym stroju sędziowskim w miejscu przeprowadzania badania na 45 minut przed wyznaczoną godziną meczu.

2. Praca sekretarza jest bardzo ważna, szczególnie podczas meczów międzynarodowych, gdzie komisja sędziowska oraz zespoły pochodzą z różnych krajów. Sekretarz musi ściśle współpracować z Sędzią drugim. Jeżeli z jakichkolwiek powodów Sekretarz nie jest gotowy do kontynuowania gry (np. ze względu na niezakończone czynności lub wobec problemów z zapisami w protokole), to musi on powiadomić o tym fakcie Sędziego drugiego. Sędzia drugi nie powinien zezwolić na rozpoczęcie kolejnej wymiany przed zakończeniem danej czynności przez Sekretarza.

Uwaga: Przed rozpoczęciem każdego seta, po zakończeniu przerwy na odpoczynek i przerwy technicznej, po każdej wyjątkowej przerwie w grze oraz zawsze, kiedy potrzebny jest dodatkowy czas na zakończenie swojej pracy, Sekretarz ma obowiązek podnieść obie ręce, sygnalizując tym samym swoją gotowość. Sędzia drugi zgłasza gotowość do rozpoczęcia kolejnej wymiany Sędziemu pierwszemu używając tej samej sygnalizacji.

3. Sekretarz powinien poinformować Sędziego drugiego o brakujących podpisach lub innych niezbędnych informacjach w protokole, które to nie zostały mu przekazane.

Uwaga: Taki problem może pojawić się w szczególności przed rozpoczęciem meczu – dotyczy to wówczas przede wszystkim informacji o zespole zagrywającym, kolejności zagrywki, stronach boiska wybranych przez zespoły oraz po zakończeniu meczu – w kwestii podpisów kapitanów.

Uwaga: System „punkt za wymianę” wywiera dużą presję na Sekretarzu by zdążyć zapisać wynik każdej wymiany, wykreślić punkty oraz dokonać innych koniecznych zapisów. Jeżeli z jakiegokolwiek powodu Sekretarz nie zdąży z zapisem, powinien natychmiast zawiadomić o tym fakcie sędziów.

4. Bardzo ważne jest, żeby Sekretarze dokładnie znali skalę i gradację sankcji za opóźnianie gry oraz niewłaściwe zachowanie, a także zasady ich prawidłowego zapisu w protokole (patrz *Instrukcja protokołowania*).

Uwaga: Sekretarz ma obowiązek każdorazowego informowania Sędziego drugiego o tym, że:

- zespół otrzymał swoje pierwsze i jedyne „Formalne upomnienie” w meczu;
- dany zawodnik był już raz lub dwa razy sankcjonowany za zachowanie grubiańskie (kara – czerwona kartka) w tym samym secie;
- dany zawodnik był już sankcjonowany za zachowanie obraźliwe (wykluczenie) w tym samym meczu;
- zespół otrzymał upomnienie za opóźnianie gry w meczu.

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

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

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

Uwaga: We wszystkich kategoriach rozgrywek siatkówki plażowej PZPS, gdzie na boisku znajduje się jedynie dwóch sędziów (tj.: Sędzia pierwszy oraz Sekretarz), Sekretarz podczas meczu pełni również funkcję Sędziego drugiego oraz Asystenta Sekretarza, jeśli to konieczne. Oznacza to, że w trakcie meczu:

- wspomaga Sędziego pierwszego w obowiązkach przedmeczowych,
- w miarę swoich możliwości odgizduje błędy leżące w kompetencji Sędziego drugiego, pomaga Sędziemu pierwszemu używając ukrytej sygnalizacji,
- rozpoczyna oraz kończy przerwy na odpoczynek, jak również przerwy techniczne,
- obsługuje tabliczki z nr 1 i 2, weryfikując przy tym, czy właściwy zawodnik przygotowuje się do wykonania zagrywki,
- obsługuje ręczną tablicę wyników i sprawdza zgodność wyniku z pozostałymi tablicami,
- wspomaga Sędziego pierwszego przy następujących sytuacjach:
 - w *Procedurze sprawdzenia miejsca upadku piłki* (patrz str. 43-45),
 - przy *Prośbie o sprawdzenie miejsca upadku piłki* (POSMUP, patrz str. 46-47),
 - w *Procedurach korzystania z pomocy medycznej* (patrz str. 48-60),
 - w *Procedurze rozpatrzenia protestu* (patrz str. 61-67).

27. ASYSTENT SEKRETARZA

1. Asystent Sekretarza powinien przybyć w pobliże boiska co najmniej na 15 minut przed planowanym rozpoczęciem meczu, gdzie spotyka się z Sędzią pierwszym i Sędzią drugim danego meczu.

Uwaga: Podczas światowych i oficjalnych zawodów FIVB przeprowadzane są losowe testy na zawartość alkoholu w wydychanym powietrzu. Jeżeli Asystent Sekretarza zostanie wylosowany do takiego badania, musi się stawić w oficjalnym stroju sędziowskim w miejscu przeprowadzania badania na 45 minut przed wyznaczoną godziną meczu.

2. Asystent Sekretarza musi posiadać takie same kwalifikacje jak Sekretarz. Jeżeli z jakichkolwiek powodów Sekretarz nie jest w stanie wykonywać swoich obowiązków, to Asystent Sekretarza musi go zastąpić.

3. Asystent Sekretarza wykonuje swoje obowiązki siedząc obok sędziego Sekretarza i jest odpowiedzialny za:

- a) obsługę ręcznej tablicy wyników umieszczonej na stoliku sekretarza oraz sprawdzanie zgodności aktualnego wyniku z informacjami prezentowanymi widowni na wszystkich pozostałych tablicach na boisku, a w razie potrzeby koryguje je;
- b) obsługę tabliczek kolejności wykonywania zagrywki z nr 1 i 2 wskazując, w ścisłej współpracy z Sekretarzem właściwego zawodnika, który powinien zagrywać; w tym celu należy podnosić tabliczkę dopiero po otrzymaniu ustnej informacji od Sekretarza;
- c) rozpoczyna i kończy przerwy techniczne korzystając z sygnalizatora dźwiękowego / buzzera. Jeśli sygnalizator dźwiękowy / buzzer nie jest dostępny, to wówczas sygnalizacja rozpoczęcia oraz zakończenia przerwy technicznej może być zastąpiona przez gwizdek Sędziego 2.

Uwaga: Asystent Sekretarza winien trzymać tabliczkę z nr 1 lub 2 do momentu wykonania zagrywki.

Uwaga: Dobrą techniką pracy Asystenta Sekretarza jest prowadzenie swojego własnego zapisu, który umożliwia kontrolowanie informacji uzyskiwanych od Sekretarza.

4. Jeżeli niewłaściwy zawodnik zagrywający udaje się do strefy zagrywki lub jest w posiadaniu piłki przed wykonaniem zagrywki, to Asystent Sekretarza musi poinformować o tym fakcie Sędziego drugiego oraz zawodnika(ów) w celu dokonania korekty.

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

28. SĘDZIOWIE LINIOWI

1. W światowych i oficjalnych zawodach FIVB wyznacza się dwóch Sędziów Liniowych.

2. Sędziowie Liniowi powinni przybyć w pobliże boiska co najmniej na 15 minut przed planowanym rozpoczęciem meczu, gdzie spotykają się z Sędzią pierwszym i Sędzią drugim danego meczu.

Uwaga: Podczas światowych i oficjalnych zawodów FIVB przeprowadzane są losowe testy na zawartość alkoholu w wydychanym powietrzu. Jeżeli Sędzia Liniowy zostanie wylosowany do takiego badania, musi się stawić w oficjalnym stroju sędziowskim w miejscu przeprowadzania badania na 45 minut przed wyznaczoną godziną meczu.

3. Organizator zawodów musi zapewnić każdemu z Sędziów Liniowych strój (w przypadku zawodów międzynarodowych) i chorągiewkę. Chorągiewki powinny być w kolorze czerwonym lub żółtym.

4. Jeśli na mecz wyznaczono dwóch sędziów liniowych, to wykonują oni swoje obowiązki zajmując miejsce po przekątnej w wolnej strefie w odległości od 1 do 2 m od narożnika boiska, po prawej stronie każdego z sędziów. Każdy z sędziów liniowych obserwuje linię końcową i linię boczną znajdujące się po jego stronie boiska.

5. Praca Sędziów Liniowych jest bardzo ważna, zwłaszcza podczas międzynarodowych meczów stojących na bardzo wysokim poziomie. Oprócz sygnalizowania piłki „w boisku” lub piłki „autowej”, Sędziowie Liniowi muszą zwrócić szczególną uwagę na dotknięcie piłki podczas bloku, ponieważ taki kontakt uznawany jest za pierwsze odbicie zespołu. Sędziowie Liniowi muszą sygnalizować dotknięcie piłki przez blok za każdym razem podczas trwania wymiany, ponieważ pomaga to Sędziom w ocenie błędu czterech odbić.

6. Sędziowie liniowi powinni sygnalizować błędy w sposób wyraźny do momentu kontaktu wzrokowego z odpowiednim Sędzią.

7. Jeżeli piłka dotknie antenki, przeleci nad antenką, lub zostanie skierowana na stronę przeciwnika poza przestrzeń przejścia, to sędzia liniowy z najlepszą perspektywą do oceny toru lotu piłki (zasadniczo po stronie zespołu broniącego piłki) musi zasygnalizować błąd.

Uwaga: Należy pamiętać, że zadaniem Sędziego Liniowego jest sygnalizowanie dotknięcia antenki przez piłkę lub przejścia piłki z zagrywki lub po trzecim odbiciu przez zespół poza przestrzeń przejścia (tj. nad lub całkowicie poza antenką).

8. Każdy kontakt zawodnika uczestniczącego w grze piłką z górną częścią antenki (80 cm antenki znajdujące się nad siatką) lub mający wpływ na przebieg gry musi być zasygnalizowany przez Sędziego Liniowego stojącego po stronie linii bocznej, przy której popełniony został błąd.

9. Sędzia Liniowy musi jednoznacznie rozumieć pojęcie piłki „autowej” (np. w przypadku piłki przechodzącej całkowicie za antenkami lub nad antenkami) oraz konsekwencje swojej sygnalizacji (kiedy sygnalizować, jaki rodzaj sygnalizacji wykonać, itp.). Istnieje wiele różnych sytuacji, które mogą wystąpić w trakcie meczu.

Uwaga: Uzupełnienie i rozszerzenie Przepisu 8.4.4. zaakceptowanego podczas 39. Kongresu FIVB stanowi, iż piłka, która po zagrywce lub po drugim lub trzecim odbiciu zespołu przekroczy płaszczyznę siatki w kierunku wolnej strefy przeciwnika całkowicie lub częściowo przez przestrzeń zewnętrzną jest piłką autową i tak powinna być zasygnalizowana przez sędziego liniowego.

10. Sędzia Liniowy może być poproszony o uczestniczenie w *Procedurze sprawdzenia miejsca upadku piłki* w zakresie linii, za którą jest odpowiedzialny. Sędzia Liniowy musi wskazać na piasku właściwy ślad powstały po upadku piłki oraz odpowiedzieć na pytania zadane przez sędziów.

11. Przy zagrywce Sędzia Liniowy po stronie zespołu zagrywającego ustawia się na przedłużeniu linii końcowej, a następnie po wykonanej zagrywce, szybko przesuwa się, zajmując pozycję wzdłuż odpowiedniej linii bocznej (i antenki). Sędzia Liniowy po stronie zespołu przyjmującego ustawia się pod kątem 45° w stosunku do boiska (tj. wzdłuż przedłużenia krótkiej przekątnej boiska) dopóki nie jest w stanie ustalić trajektorii piłki, a następnie porusza się dostosowując zajmowaną pozycję do odpowiedniej linii. W przypadku ewentualnego błędu wykonania zagrywki spoza strefy zagrywki (na przedłużeniu linii bocznej) Sędziowie pierwszy i drugi są odpowiedzialni za obserwowanie linii bocznych po swojej stronie boiska.

Uwaga: W przypadku, gdy zagrywający po przeciwnej stronie boiska wykonuje zagrywkę blisko przedłużenia linii bocznej, za którą odpowiedzialny jest dany Sędzia Liniowy powinien on pomóc odpowiedniemu sędziemu poprzez ustawienie się wzdłuż odpowiedniej linii bocznej podczas wykonywania zagrywki.

29. OFICJALNA SYGNALIZACJA

1. Obowiązkiem sędziów jest stosowanie oficjalnej sygnalizacji zgodnie z obowiązującymi *Przepisami gry* oraz Rysunkami 9 i 10 (odpowiednio 1-25 i 1-5).

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

2. W sytuacji, kiedy nie można zastosować oficjalnej sygnalizacji, sędziowie mogą wskazać odpowiedni obiekt lub przedmiot, w celu wyjaśnienia podjętej decyzji. Na przykład: błąd dotknięcia stopą linii podczas zagrywki, wykonanie zagrywki spoza strefy zagrywki lub odbicie z pomocą.

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

4. Wyjątkiem od reguły opisanej w punkcie 3 (powyżej) jest zezwolenie na wykonanie zagrywki, kiedy to Sędzia pierwszy równocześnie gwizdże i wykonuje odpowiednią sygnalizację.

5. W sytuacji, kiedy Sędzia pierwszy kończy wymianę, po sygnale gwizdkiem powinien pokazać:

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

Uwaga: Sędzia pierwszy, w przypadkach gdy błąd kończący wymianę jest oczywisty, między innymi.:

- piłka „w boisku” / „autowa” (piłka wyraźnie i bezpośrednio ląduje w boisku lub poza nim);
- blok-aut (piłka wychodzi poza boisko po wyraźnym dotknięciu piłki przez zawodnika blokującego);
- obrona-aut (piłka wychodzi poza boisko po wyraźnym kontakcie w obronie);
- zagrywka, po której piłka nie przechodzi nad siatką (tj. nie przechodzi przez przestrzeń przejścia),

powinien użyć gwizdka z mniejszą siłą, a następnie użyć odpowiednią sygnalizację.

Uwaga: Sytuacje, które mogą wydawać się jednoznaczne i oczywiste, ale występujące równocześnie z sytuacjami spornymi/niejasnymi np. w pobliżu siatki (błąd dotknięcia siatki, przeszkadzanie itp.) mogącymi wymagać interwencji Sędziego drugiego powinny być odgwizdywane tak jak do tej pory.

Uwaga: Sędzia drugi nie powtarza sygnalizacji za Sędzią pierwszym.

6. Jeśli Sędzia drugi używając gwizdka przerwie wymianę, to po gwizdku musi zasygnalizować:

- a) rodzaj popełnionego błędu używając oficjalnej sygnalizacji, stojąc po stronie zespołu, który popełnił błąd,
- b) zawodnika popełniającego błąd (jeśli jest to konieczne),
- c) zespół, który będzie zagrywał, powtarzając tę sygnalizację za Sędzią pierwszym.

Uwaga: W tym przypadku Sędzia pierwszy nie sygnalizuje rodzaju popełnionego błędu oraz zawodnika popełniającego błąd, powinien wskazać jedynie zespół, który ma wykonać kolejną zagrywkę.

Uwaga: Jeśli Sędzia drugi gwizdnie błąd (np. dotknięcie siatki przez zawodnika) musi być bardzo uważny i wykonać oficjalną sygnalizację, znajdując się po stronie zespołu popełniającego błąd (Przepis 29.1). Np.: jeśli zawodnik zespołu grającego po prawej stronie Sędziego drugiego dotknie siatki, sędzia odgwizduje błąd, a oficjalna sygnalizacja nie powinna być pokazana „przez siatkę”, po drugiej (lewej) stronie boiska – Sędzia drugi musi się przemieścić na stronę zespołu popełniającego błąd i dopiero wtedy wskazać rodzaj popełnionego błędu.

Uwaga: Jeśli Sędzia drugi sygnalizuje zmianę stron boiska, to Sędzia pierwszy nie powtarza tej sygnalizacji. Jeżeli jednak Sędzia drugi spóźni się z gwizdkiem oraz sygnalizacją zmiany stron boiska, to wówczas może je wykonać Sędzia pierwszy. W takiej sytuacji zasada „unikania powtarzania sygnalizacji” dotyczy Sędziego drugiego.

Uwaga: Przyznanie przerwy na odpoczynek (TO) oraz przerwy technicznej (TTO) powinno być sygnalizowane przez Sędziego drugiego. Sędzia pierwszy nie powtarza tej sygnalizacji za Sędzią drugim. Jeżeli jednak Sędzia drugi spóźni się z gwizdkiem oraz sygnalizacją przerwy, to wówczas przerwa może zostać przyznana gwizdkiem i sygnalizacją przez Sędziego pierwszego. W takim przypadku zasada „unikania powtarzania sygnalizacji” dotyczy Sędziego drugiego.

Uwaga: Sędzia drugi może wspomagać pracę Sędziego pierwszego poprzez wykonywanie dyskretnej sygnalizacji na wysokości klatki piersiowej podczas oraz na zakończenie wymiany.

7. W przypadku powtórzenia wymiany lub wystąpienia błędu obustronnego: chociaż obaj Sędziowie mogą przerwać grę i zasygnalizować powtórzenie wymiany (np. inna piłka wpadła na boisko, zawodnik uległ kontuzji podczas wymiany, itp.), to zwykle zadaniem Sędziego pierwszego jest wskazanie zespołu, który ma zagrywać. Sędzia drugi powtarza sygnalizację zespołu zagrywającego za Sędzią pierwszym tylko wtedy, jeśli to Sędzia drugi przerwał grę.

8. Jeżeli obaj Sędziowie zagwizdzą w tym samym momencie w celu przerwania gry, ale z różnych powodów, to każdy Sędzia wskazuje rodzaj popełnionego błędu, jednakże w tym przypadku tylko Sędzia pierwszy wykonuje sygnalizację „błąd obustronny” i wskazuje zespół, która będzie następnie zagrywać.

Uwaga: Jeśli zagrywka została wykonywana przed gwizdkiem, to tylko Sędzia pierwszy sygnalizuje powtórzenie wymiany, a następnie wskazuje zespół, która ma zagrywać.

9. Sędziowie oraz Sędziowie Liniowi powinni zwracać szczególną uwagę na właściwe zastosowanie i wykonanie sygnalizacji odpowiednio ręcznej lub chorągiewką:

a) Dla wszystkich piłek, które lądują bezpośrednio na aucie po ataku lub bloku zespołu przeciwnego powinna zostać użyta sygnalizacja „piłka autowa” (numer sygnalizacji: 15 / SL2).

b) Jeżeli piłka po ataku przejdzie na stronę zespołu przeciwnego i wyjdzie na aut, lecz wcześniej zostanie dotknięta w bloku lub przez zawodnika zespołu broniącego, sędziowie muszą użyć sygnalizacji „piłka dotknięta” (numer sygnalizacji 24 / SL3).

c) Jeżeli piłka po pierwszym, drugim lub trzecim odbiciu zespołu wyjdzie na aut po stronie tego zespołu sędziowie powinni użyć sygnalizacji „piłka dotknięta” (numer sygnalizacji 24 / SL3).

d) Jeżeli po ataku piłka uderzy w górną taśmę siatki, a następnie wyjdzie na aut po stronie zespołu atakującego bez dotknięcia przez bloku zespołu przeciwnego, to sędziowie powinni zasygnalizować „piłkę autową” (numer sygnalizacji 15) oraz natychmiast po tej sygnalizacji należy wskazać zawodnika, który ostatni dotknął piłki (aby było dla wszystkich oczywiste, że zawodnik blokujący nie dotknął piłki). Jeżeli w tym samym przypadku piłka dotknęłaby zawodnika blokującego i wylądowała na aucie po stronie zawodnika atakującego, to Sędzia 1 powinien zasygnalizować „piłkę autową” (numer sygnalizacji 15) i wskazać zawodnika/ów blokujących.

e) Jeżeli piłka dotknie antenki, albo po drugim lub trzecim odbiciu piłki przez zespół lub po zagrywce przekroczy pionową płaszczyznę siatki częściowo lub całkowicie poza przestrzenią przejścia (tj. nad lub całkowicie poza antenką), to wówczas sędzia liniowy musi użyć sygnalizacji „piłka poza przestrzenią przejścia” (numer sygnalizacji 15 i SL4).

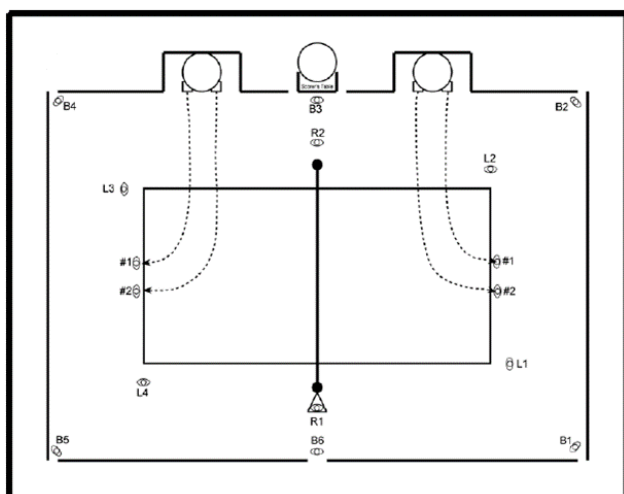
Uwaga: Sygnalizacja sędziego liniowego jest bardzo ważna z punktu widzenia uczestników gry oraz kibiców. Sędzia pierwszy musi sprawdzać czy sygnalizacja Sędziego Liniowego jest prawidłowa. Jeśli Sędzia Liniowy popełnia błąd lub sygnalizacja nie jest właściwa, to Sędzia pierwszy powinien ją skorygować.

Procedury obowiązujące na zawodach siatkówki plażowej

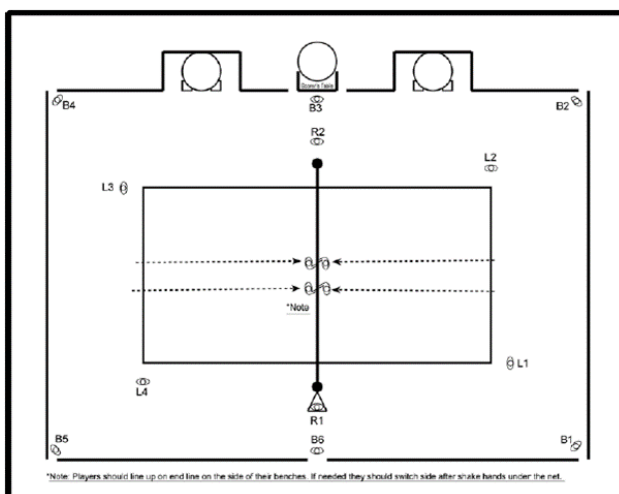
Ceremoniał meczowy	
- 10:00 min	Koniec poprzedniego meczu, sędziowie kończą pomeczowe formalności i opuszczają pole gry.
- 8:00 min	Niezwłocznie po przygotowaniu (wyrównaniu) pola gry przez obsługę boiska zapowiadany jest kolejny mecz, zawodnicy i sędziowie wchodzi na pole gry. Od tego momentu zawodnicy muszą mieć założone oficjalne stroje meczowe. Grabienie i zraszanie boiska powinno być zakończone do tego czasu. Zawodnicy rozgrzewają się w obrębie pola gry przygotowując się do meczu, sędziowie sprawdzają wyposażenie, protokół, stan pola gry, strefy odpoczynku zawodników, itp.
- 7:00 min (- 5:00 min)	Losowanie należy przeprowadzić naprzeciwko stolika sekretarza. (Uwaga: w zależności od warunków oraz decyzji Komisarza/Sędziego Głównego losowanie można przeprowadzić wcześniej przyznając dodatkowy czas na rozgrzewkę.)
- 6:00 min (- 4:00 min)	Oficjalna rozgrzewka na siatce (5:00 min lub odpowiednio 3:00 min).
- 1:00 min	Koniec oficjalnej rozgrzewki, zawodnicy udają się do swoich stref odpoczynku. Sędzia pierwszy wchodzi na stanowisko sędziowskie, Sędzia drugi zajmuje miejsce z przodu stolika sekretarza, pozostali członkowie ekipy sędziowskiej zajmują swoje pozycje. Zawodnicy są indywidualnie przedstawiani i udają się na linię końcową boiska po stronie swojej strefy dla odpoczynku (Rys. 1). Po przedstawieniu ostatniego zawodnika Sędzia pierwszy gwizdże i zawodnicy witają się pod siatką (Rys. 2).
0:00 min	Rozpoczęcie meczu.
	Zawodnicy dziękują sobie i sędziom w pobliżu stanowiska Sędziego pierwszego, a następnie udają się wzdłuż siatki do stolika sekretarza (Rys. 3). Kapitanowie podpisują protokół. Wszyscy uczestnicy zabierają swoje rzeczy, a sędziowie prowadzą zespoły w kierunku wyjścia z pola gry, które można zacząć przygotowywać do następnego meczu.

Uwagi:

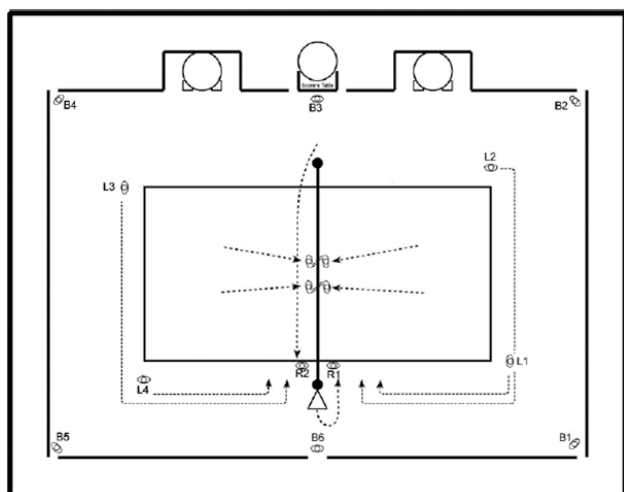
- Ceremoniał może być modyfikowany w zależności od okoliczności (np. skrócenie oficjalnej rozgrzewki na siatce z 5 min do 3 min, z losowaniem 5 min przed rozpoczęciem meczu).
- Nie należy opóźniać opuszczenia boiska po zakończeniu meczu, oczekując tylko na podpisy sędziów na protokole. Czynności te można wykonać poza polem gry.
- Losowanie można przeprowadzić poza polem gry, jeśli wymagane jest skrócenie ceremoniału.
- Wszelkie zmiany w ceremoniale muszą zostać uzgodniona z Komisarzem i/lub Sędzią Głównym oraz muszą o nich zostać poinformowani sędziowie.
- Ceremoniał może również ulec zmianie w celu dostosowania go do wymogów transmisji telewizyjnej.
- Trenerzy mają prawo pozostać na polu gry podczas rozgrzewki ich zespołu aż do rozpoczęcia oficjalnego ceremoniału przedmeczowego. Komisarz i/lub Sędzia Główny może podjąć decyzję o możliwości pozostania trenerów w polu gry do momentu losowania.



Rys. 1. Prezentacja zawodników (zespołów)



Rys. 2. Przywitanie zawodników



Rys. 3. Podziękowanie po meczu

Uwaga (Rys. 2): Zespoły powinny ustawić się na liniach końcowych znajdujących się po stronie ich stref odpoczynku (krzesłek). Jeśli zachodzi konieczność zmiany stron boiska, to należy jej dokonać po przywitaniu pod siatką.

Procedura postępowania przy poddaniu meczu przez zespół lub w przypadku nieobecności zespołu

Celem niniejszej części dokumentu jest zapewnienie sędziom standardowej metody radzenia sobie z sytuacją poddania meczu przez zespół. Poddanie meczu ze względu na charakter sytuacji jest trudnym przypadkiem, ponieważ nie tylko może potencjalnie zakończyć mecz, ale może również łatwo doprowadzić do protestu, jeśli poszczególne elementy tego procesu nie zostaną precyzyjnie zrealizowane. W związku z tym sędziowie powinni zwrócić szczególną uwagę na dokładne wykonywanie opisanych poniżej czynności oraz na to, by wszystkie istotne informacje zostały zapisane w protokole i przekazane każdemu, kogo dotyczy niniejsza procedura.

1. PRZEPISY GRY DOTYCZĄCE WALKOWERA, PODDANIA MECZU ORAZ ZESPOŁU ZDEKOMPLETOWANEGO

Zasady dotyczące poddania meczu oraz zweryfikowania meczu jako walkower w przypadku nieobecności zespołu są ujęte przede wszystkim w dwóch obszarach *Oficjalnych przepisów gry w siatkówkę plażową* – w Przepisie 6.4 i 7.1

6.4 WALKOWER I ZESPÓŁ ZDEKOMPLETOWANY

- 6.4.1 Jeżeli zespół pomimo wezwania odmówi gry, to przegrywa mecz walkowerem z wynikiem 0-2 w meczu i 0:21, 0:21 w setach.
- 6.4.2 Zespół, który nie stawia się na boisku w wyznaczonym terminie przegrywa mecz walkowerem.
- 6.4.3 Zespół ZDEKOMPLETOWANY w secie lub w meczu przegrywa odpowiednio set lub mecz. Zespołowi przeciwnemu przyznaje się punkty lub punkty i sety, potrzebne do wygrania seta lub meczu. Zespół zdekompletowany zachowuje zdobyte punkty i wygrane sety.

W światowych i oficjalnych zawodach FIVB, jeżeli zastosowany jest system rozgrywek grupowych, postanowienia przepisu 6.4 mogą zostać zmodyfikowane przez wydany uprzednio przez FIVB specjalnie dedykowany dla danych zawodów Regulamin (ang. Specific Competition Regulations), w którym określono konsekwencje i zasady traktowania zespołów w przypadku walkowera i zdekompletowania zespołu.

7.1 LOSOWANIE

Przed oficjalną rozgrzewką, sędzia pierwszy przeprowadza losowanie w celu ustalenia zespołu zagrywającego oraz stron boiska, po których zespoły rozpoczną grę w pierwszym secie.

Uwaga: W przypadku rozgrywania trzeciego seta, losowanie należy przeprowadzić w przerwie między setem 2 i setem 3.

2. MOŻLIWE SCENARIUSZE

Na podstawie powyższych przepisów możliwe są trzy podstawowe scenariusze:

Scenariusz 1: Zespół formalnie poddaje mecz przed jego rozpoczęciem.

Scenariusz 2: Zespół poddaje mecz, ponieważ nie był obecny we właściwym czasie, aby ten mecz rozpocząć.

Scenariusz 3: Zespół poddaje mecz po jego rozpoczęciu. **Scenariusz ten może wystąpić w przypadku kontuzji/choroby podczas meczu, lub w przypadku, gdy zespół odmówi powrotu do gry po wezwaniu przez Sędziego.**

3. ZASADY POSTĘPOWANIA - Scenariusz 1: Zespół formalnie poddaje mecz przed jego rozpoczęciem

- Sytuacja ta jest kontrolowana przez Komisarza oraz Sędziego Głównego i ma niewielki wpływ na postępowanie sędziów.
- Sędziowie muszą wypełnić protokół meczowy zgodnie z *Instrukcją protokołowania*.
- Dodatkowo sędziowie muszą upewnić się co do możliwych zmian w harmonogramie zawodów spowodowanych poddaniem meczu przez zespół.

4. ZASADY POSTĘPOWANIA - Scenariusz 2: Zespół poddaje mecz, ponieważ nie był obecny we właściwym czasie, aby ten mecz rozpocząć

Niezbędne etapy postępowania (jeśli dany punkt nie jest spełniony, to należy przejść do następnego etapu):

1. Po przybyciu na boisko boiska Sędziowie muszą sprawdzić, czy zespoły są obecne i kompletne. Sędziowie muszą być przy boisku na minimum 10 min przed rozpoczęciem (tj. przed rozpoczęciem oficjalnego protokołu przedmeczowego).
2. Jeżeli po przybyciu Sędziowie zauważą, że brakuje jednego lub obu zespołów/zawodników, to Sędzia drugi powinien podjąć wszystkie możliwe kroki (obejmuje to między innymi wykorzystanie Walkie-talkie, uzyskanie informacji od Court Managera lub opuszczenie pola gry przez sędziego drugiego), aby jak najszybciej znaleźć brakujący zespół/zawodników. Sędzia pierwszy powinien pozostać przy boisku.
3. Jeżeli nie udaje się znaleźć brakującego zespołu/zawodników Sędzia drugi informuje Sędziego Głównego o zaistniałej sytuacji. Sędzia Główny powinien przybyć na boisko.
4. Sędzia pierwszy kontynuuje ceremoniał przedmeczowy. Przeprowadza losowanie w obecności jednego kapitana, którego zespół zostaje automatycznie zwycięzcą losowania i ma prawo wyboru strony boiska lub przyjęcia/wykonywania zagrywki. Jeśli żaden z zespołów nie jest obecny w momencie losowania w protokole jest odnotowywany czas, w którym powinno odbyć się losowanie.
5. Po losowaniu i podpisaniu protokołu przez kapitana (o ile jest obecny) Sędzia pierwszy rozpoczyna oficjalną rozgrzewkę na siatce. Jeśli nieobecny zespół przybędzie na boisko podczas oficjalnej rozgrzewki na siatce, to ceremoniał przedmeczowy jest kontynuowany, a spóźniony zespół nie otrzymuje dodatkowego czasu na rozgrzewkę (chyba że Komisarz / Sędzia Główny zdecydują inaczej).
6. Sędzia Główny podejmuje ostateczną decyzję o poddaniu meczu przez zespół.

Uwagi:

- Sędziowie w takiej sytuacji muszą działać szybko, ponieważ czas jest bardzo ważny.
- Sędziowie muszą wystrzegać się stwarzania poprzez swoje działania przewagi jednego zespołu nad drugim.
- Sędziowie przez cały czas powinni unikać komentarzy lub rozmów z zawodnikami na temat prawdopodobnego rezultatu zaistniałej sytuacji / możliwości wystąpienia poddania meczu (lub walkowera).

- Sędziowie nie powinni z góry zakładać, że zespół nie będzie obecny na danym meczu (nie przystąpi do gry), wiedząc, że zespół poddał wcześniej mecz lub przegrał go walkowerem – niezależnie od okoliczności.

5. ZASADY POSTĘPOWANIA - Scenariusz 3: Zespół poddaje mecz po jego rozpoczęciu.

5.1 Kontuzja zawodnika / choroba w trakcie meczu

- Sędzia Główny powinien zostać jak najszybciej wezwany na boisko.
- Sędzia pierwszy musi początkowo zweryfikować, czy zespół chce poddać, a tym samym przegrać mecz. Może to nastąpić w trakcie *Procedur korzystania z pomocy medycznej* (patrz str. 48-60).
- Sędzia pierwszy musi wykonać następujące czynności:
 1. Uzyskać podpisy na protokole obu kapitanów w tym kapitana zespołu, który chce poddać mecz (to potwierdza chęć zespołu do poddania meczu).
 2. Potwierdzić z Sędzią Głównym fakt poddania meczu.
 3. Powiadomić kapitana zespołu przeciwnego o poddaniu meczu przez przeciwników.
 4. Nadzorować wypełnianie protokołu, sprawdzić i podpisać go, aby zatwierdzić zawarte w nim zapisy.
 5. Postępowanie sekretarza odbywa się zgodnie z pkt. 3 (patrz niżej).

5.2 Zespół odmawia gry po wezwaniu do kontynuowania

- Sędzia Główny powinien zostać jak najszybciej wezwany na boisko.
- Sędzia pierwszy musi zweryfikować czy zespół jest świadomy konsekwencji poddania meczu.

Uwaga: Jeżeli zespół pomimo wezwania odmówi gry, to przegrywa mecz walkowerem z wynikiem 0-2 w meczu i 0:21, 0:21 w setach.

- Sędzia pierwszy musi wykonać następujące czynności:
 1. Przeprowadzić losowanie (jeśli sytuacja ma miejsce pomiędzy setami), a następnie wezwać zespoły do gry (odpowiednio przyjęcie/odbiór zagrywki). Obejmuje to postępowanie zgodnie z „Krokiem 5” w „Scenariuszu 2” powyżej.
 2. Lub, wezwać zespoły do gry (odpowiednio przyjęcie/odbiór zagrywki), jeśli sytuacja ma miejsce w trakcie seta.

Uwaga: Jeśli jedna z drużyn odmawia wznowienia gry, wówczas Sędzia pierwszy powinien ukarać tę drużynę upomnieniem za opóźnianie gry, a następnie – jeśli drużyna nadal odmawia wznowienia gry – ukarać ją karą za opóźnianie gry, i tak dalej, zgodnie z procedurą.

Po trzeciej czerwonej kartce, Sędzia pierwszy powinien potwierdzić z Sędzią Głównym walkower tej drużyny.

3. Następnie należy uzyskać podpisy obu kapitanów na protokole meczowym, w tym kapitana drużyny, która nie chciała wznowić meczu pomimo wezwania i przegrywa mecz walkowerem (podpis kapitana potwierdza decyzję zespołu o rezygnacji z gry).

Uwaga: W przypadku, gdy kapitan drużyny przegrywającej mecz walkowerem odmówi podpisania protokołu meczowego, fakt ten należy odnotować w sekcji Uwagi, a następnie poinformować Sędziego Głównego, który podejmie dalsze działania zgodnie z procedurą.

4. Następnie należy poinformować kapitana drużyny przeciwnej o przyznaniu walkowera. Nadzorować wypełnianie protokołu, sprawdzić i podpisać go, aby zatwierdzić zawarte w nim zapisy. Protokół dodatkowo powinien zostać podpisany przez Sędziego Głównego.
- Protokół powinien być uzupełniony zgodnie z opisem w pkt. 7 Instrukcji Protokołowania, sekcja Uwagi powinna zawierać informację w następującym formacie:
"Set X, Y:Z, zagrywa zespół A/B. Zespół A/B pomimo wezwania przez Sędziego pierwszego odmówił gry. Zespół A/B przegrywa mecz walkowerem z wynikiem 0:2 (0:21, 0:21)."
Uwaga: W przypadku ewentualnego zgłoszenia Protestu przez zespół przegrywający mecz walkowerem – w trakcie lub po procedurze walkowera – należy odwołać się do odpowiednich przepisów zawartych w Protokole Protestu.

3. UWAGI SZCZEGÓLNE ORAZ ZALECENIA DOTYCZĄCE PROTOKOŁOWANIA

- Sędziowie muszą znać oficjalny ceremoniał przedmeczowy.
- Sędzia Główny w Scenariuszu 1, 2 oraz 3 jest odpowiedzialny za weryfikację oficjalnego wyniku meczu i może zapisać, jeśli uzna to za stosowne, dodatkowy komentarz w rubryce *Uwagi* w protokole.
- Po zakończeniu meczu Sędzia pierwszy powinien upewnić się, że w rubryce *Uwagi* w protokole zostały zapisane wszystkie wymagane informacje określone w niniejszej *Procedurze* oraz zaprezentowane na przykładach w *Instrukcji protokołowania*.
- Jeżeli Sędzia Główny nie jest obecny na boisku w momencie zakończenia meczu, to obowiązkiem Sędziego pierwszego jest uzyskanie podpisu Sędziego Głównego pod uwagą w protokole.

Procedura sprawdzenia miejsca upadku piłki / Prośba o sprawdzenie miejsca upadku piłki (POSMUP)

Celem tej procedury jest zapewnienie sędziom ujednoliconej i szybkiej metody postępowania w razie zainicjowania *Procedury sprawdzenia miejsca upadku piłki* (ang. *Ball Mark Protocol*). Sędziowie muszą zwrócić szczególną uwagę na przejrzystość procedury i sprawne jej przeprowadzenie. Wynik tego procesu musi być rozstrzygający i dobrze przekazany w celu jak najszybszego wznowienia gry.

Procedura sprawdzania miejsca upadku piłki zastosowana podczas meczu posiada kilka składowych i powinna być przeprowadzona przez sędziów, a przede wszystkim Sędziego pierwszego, z dużą dokładnością i w krótkim czasie w celu szybkiego wznowienia gry.

Główne elementy tej *Procedury*:

1. Zespół ma prawo poprosić Sędziego pierwszego o sprawdzenie miejsca upadku piłki. Prośba musi być zgłoszona po zakończonej wymianie i dotyczy sytuacji, kiedy zespół chce zweryfikować decyzję sędziów dotyczącą piłki w boisku lub piłki autowej upadającej **w pobliżu linii bocznej lub końcowej**. Zespół, który wygrał wymianę, nie ma prawa prosić o sprawdzenie miejsca upadku piłki.
2. Każdy zespół ma prawo zgłosić kolejną prośbę o sprawdzenie miejsca upadku piłki, jeżeli ich prośba jest skuteczna, z maksymalnym limitem zgłoszenia dwóch nieskutecznych próśb (tj. takich próśb, w następstwie których po przeprowadzonej weryfikacji miejsca upadku piłki decyzja sędziowska zostaje podtrzymana) w każdym secie.
3. Prośba o sprawdzenie miejsca upadku piłki może być zgłoszona przez dowolnego zawodnika zespołu i musi być zgłoszona w ciągu **5 s od zakończenia wymiany (po podjęciu decyzji przez sędziego)** i może dotyczyć tylko ostatniej (rozstrzygającej) fazy wymiany. Prośba nie może być zgłoszona po zmianie stron boiska.

Sygnalizacja dla próśb zgłoszonych zbyt późno

– wskazanie dłonią na przegub dłoni



4. Prośba o sprawdzenie miejsca upadku piłki powinna być wypowiedziana w sposób zrozumiały dla wszystkich uczestników meczu wraz z użyciem oficjalnej sygnalizacji (**lity C**). Zawodnicy

mogą zgłosić prośbę o sprawdzenie miejsca upadku piłki znajdując się w dowolnym miejscu na boisku.

Oficjalna sygnalizacja prośby o sprawdzenie miejsca upadku piłki

Oficjalna sygnalizacja (Litera C)



oraz wskazanie linii boiska



5. Prośby o sprawdzenie miejsca upadku piłki w sytuacji, gdy Sędzia pierwszy ocenił, że piłka dotknęła linii boiska przed zetknięciem się z piaskiem **są odrzucane**.
6. Pierwsza odrzucona prośba o sprawdzenie miejsca upadku piłki, która jest zgłoszona na czas (w ciągu 5s) traktowana jest jako prośba nieuzasadniona. Druga i kolejna odrzucona prośba danego zespołu o sprawdzenie miejsca upadku piłki jest sankcjonowana zgodnie z gradacją sankcji za opóźnianie gry.

Sygnalizacja dla próśb odrzuconych (niespełniających kryteriów)

– sędzia sygnalizuje literę „X”



W przypadku, gdy Sędzia pierwszy odrzuca prośbę o sprawdzenie miejsca upadku piłki powinien:

- poinformować o tym fakcie zespół zgłaszający prośbę,
 - użyć sygnalizacji dla próśb odrzuconych lub w przypadku drugiej i kolejnej prośby odrzuconej zastosować sankcje zgodnie z gradacją za opóźnianie gry.
7. Prośba o sprawdzenie miejsca upadku piłki ma pierwszeństwo przed wszystkimi innymi działaniami, np. prośbą o przerwę dla odpoczynku, ponieważ wynik sprawdzenia może mieć wpływ na decyzję o wykorzystaniu przerwy dla odpoczynku przez zespół.
 8. Po prawidłowym zgłoszeniu Prośby o sprawdzenie miejsca upadku piłki, Sędzia pierwszy postępuje zgodnie z zasadami opisanymi poniżej:

- a) Sędzia pierwszy schodzi ze stanowiska sędziowskiego i wskazując odpowiedniego Sędziego lub Sędziów Liniowych, prosi ich o podejście do miejsca upadku piłki.
- b) Dodatkowo Sędzia pierwszy powinien poprosić zawodników zespołu, po stronie którego znajduje się ślad po upadku piłki, o odsunięcie się od weryfikowanego miejsca. Jest to bardzo ważne w kontekście równego traktowania obydwu zespołów w trakcie całego procesu. Uwaga: Podczas trwania procedury weryfikacji miejsca upadku piłki wszyscy gracze muszą pozostać w obrębie boiska (nie mogą udać się do stref dla odpoczynku).
- c) Weryfikacja miejsca upadku piłki (piłka w boisku czy aut):
 - i. W chwili, gdy zawodnicy odsuną się od miejsca upadku piłki i odpowiedni Sędzia/Sędziowie Liniowi są obecni, Sędzia pierwszy, jeżeli wymaga tego sytuacja, powinien uzyskać opisane poniżej informacje od Sędziego Liniowego.
 - ii. Po pierwsze należy ustalić, czy piłka dotknęła linii. Obejmuje to również taką sytuację, w której linia nie leżała płasko na piasku, ale była w podniesionej pozycji i została dotknięta przez lecącą piłkę.
 - iii. Bardzo istotne jest by Sędzia Liniowy (jeżeli zostanie o to poproszony) miał możliwość:
 - 1. wskazania miejsca upadku piłki – bez dotykania go,
Uwaga: Sędzia Liniowy (jak również inni sędziowie) nie mogą w żaden sposób naruszyć powierzchni pola gry w obszarze miejsca upadku piłki. Nie należy też wskazywać śladu palcem czy chorągiewką.
 - 2. przekazania werbalnie tego, co zaobserwował, włączając w to zarówno miejsce i okoliczności kontaktu piłki z powierzchnią pola gry, jak również opisanie tego, co działo się po tej akcji.
 - iv. Sędzia pierwszy powinien upewnić się, czy dobrze zrozumiał przekaz Sędziego Liniowego. Dobrą praktyką jest wyjaśnianie jak po kolei przebiegała finalna faza danej wymiany.
 - v. Jeżeli Sędzia pierwszy jest usatysfakcjonowany otrzymanymi wszystkimi dostępnymi informacjami, na podstawie których jest wstanie podjąć decyzję, to powinien szybko powrócić na stanowisko sędziowskie i wskazać zespół zagrywający oraz dodatkowo – w zależności od okoliczności – zasygnalizować decyzję podjętą w wyniku przeprowadzonej procedury (piłka w boisku lub piłka autowa). Jeśli zajdzie taka potrzeba, Sędzia pierwszy musi ukarać każdego zawodnika, który przekroczył pionową płaszczyznę siatki (przeszedł pod siatką czy też za słupkiem na stronę przeciwnika itp.) w celu obejrzenia miejsca upadku piłki. Takie postępowanie jest traktowane jako zachowanie grubiańskie (czerwona kartka), zaś kara ta ma charakter indywidualny. Nie ma znaczenia jak daleko zawodnik wkroczył na stronę zespołu przeciwnego (zawodnik, który przeszedł jeden metr za siatkę, jest traktowany na równi z tym, który wszedł ponad 3 metry za siatkę na boisko zespołu przeciwnego). Możliwe jest jednak zastosowanie kolejnych sankcji wobec zawodnika lub zespołu za dalsze postępowanie (np. opóźnianie gry, obelgi, szarpanie siatki itp.). Nie można zezwolić na żadne dalsze opóźnienie, a zawodnicy powinni zostać ponaglieni do niezwłocznego wznowienia gry.
 - vi. Po podjęciu decyzji przez Sędziego pierwszego, Sędzia drugi powinien upewnić się czy Sędzia sekretarz prawidłowo zapisał wynik BMP, a następnie

- ustawić się po stronie drużyny, która będzie przyjmować zagrywkę w kolejnej wymianie.
- vii. Jeśli jest to wymagane, Sędzia pierwszy werbalnie ogłasza decyzję podjętą w wyniku przeprowadzonej procedury i w tym samym czasie wykonuje sygnalizację ręczną (patrz powyżej pkt v.).
9. Po zakończeniu Procedury sprawdzenia miejsca upadku piłki, o ile jest to konieczne wynik jest korygowany zgodnie z wynikiem sprawdzenia, a mecz jest kontynuowany.
10. Obowiązki Sędziego drugiego po zainicjowaniu Procedury sprawdzenia miejsca upadku piłki:
- Sędzia drugi powinien udać się w pobliże siatki by swoją postawą, czy też werbalnie wyperswadować przeciwnemu zespołowi przejście pod siatką lub za słupkiem na stronę przeciwnika. Dobrą praktykę stanowi poinformowanie w tej sytuacji zespołów, że przechodzenie pod siatką, jej przedłużeniem lub za słupkiem na stronę zespołu przeciwnego jest niezgodne z przepisami.
 - Sędzia drugi przez cały czas trwania procedury powinien utrzymywać kontakt wzrokowy z Sędzią pierwszym. Ewentualnie, jeżeli Sędzia drugi zostanie o to poproszony, może asystować Sędziemu pierwszemu w podjęciu finalnej decyzji.
 - Przed wznowieniem meczu Sędzia drugi musi upewnić się, że Sekretarz właściwie zapisze wynik Procedury, wszystkie tablice na polu gry pokazują właściwy wynik oraz właściwy zawodnik będzie wykonywał kolejną zagrywkę. Nie można wznowić gry zanim Sekretarz nie zasygnalizuje swojej gotowości.

Uwaga: We wszystkich kategoriach rozgrywek siatkówki plażowej PZPS, gdzie na boisku znajduje się jedynie dwóch sędziów (tj.: Sędzia pierwszy oraz Sekretarz), w przypadku rozpoczęcia Procedury sprawdzenia miejsca upadku piłki Sekretarz może zostać poproszony o podejście do miejsca upadku piłki w celu pomocy Sędziemu pierwszemu. Dlatego bardzo istotnym jest, żeby Sekretarze zostali odpowiednio przeszkoleni przed turniejem i byli w stanie w odpowiedni sposób reagować w takich sytuacjach.

11. Konsekwencje nieskutecznej / skutecznej próby o sprawdzenie miejsca upadku piłki:
- Jeżeli decyzja sędziowska zostaje zmieniona na korzyść zespołu zgłaszającego prośbę – wówczas zespół zachowuje prawo do zgłoszenia próśb o sprawdzenie miejsca upadku piłki w liczbie dotychczas mu przysługującej.
Jeżeli decyzja sędziowska zostaje podtrzymana – wówczas liczba dozwolonych próśb o sprawdzenie miejsca upadku piłki zostaje zmniejszona o jedną.
Uwaga: Oznacza to, że druga nieskuteczna prośba o sprawdzenie miejsca upadku piłki tego samego zespołu w tym samym secie (tj. taka prośba, w następstwie której po przeprowadzonej weryfikacji miejsca upadku piłki decyzja sędziowska zostaje podtrzymana) skutkuje utratą przez dany zespół prawa do zgłoszenia takiej próby w tym secie.
 - Po drugiej nieskutecznej próbie (tj. takiej próbie, w następstwie której po przeprowadzonej weryfikacji miejsca upadku piłki decyzja sędziowska zostaje podtrzymana) danego zespołu w secie, Sędzia drugi informuje Kapitana tego zespołu o wykorzystaniu wszystkich przysługujących próśb o sprawdzenie miejsca upadku piłki w tym secie.
 - Jeśli jest to wymagane, Sędzia pierwszy werbalnie informuje publiczność o wykorzystaniu przysługującego limitu próśb przez dany zespół.
12. W wyjątkowych sytuacjach, jeżeli istnieją poważne wątpliwości przy podjęciu decyzji, czy piłka jest w boisku, czy jest autowa, to Sędzia pierwszy może zainicjować rozpoczęcie *Procedury sprawdzenia miejsca upadku piłki*. W tym wypadku Sędzia pierwszy powinien:
- zakończyć wymianę gwizdkiem,

- b) następnie niezwłocznie zainicjować Procedurę sprawdzenia miejsca upadku piłki,
- c) następnie Sędzia pierwszy powinien szybko powrócić na stanowisko sędziowskie i wskazać zespół zagrywający oraz dodatkowo – w zależności od okoliczności – zasygnalizować decyzję podjętą w wyniku przeprowadzonej procedury (piłka w boisku lub piłka autowa).

Skorzystanie przez Sędziego pierwszego z Procedury sprawdzenia miejsca upadku piłki jest jeszcze jednym sposobem na zadbanie o to, żeby ostateczna decyzja o przyznaniu punktu była sprawiedliwa i odpowiadała staraniom zawodników, a i nie będzie ona spowodowana błędem ludzkim.

13. Możliwa jest sytuacja, kiedy drużyna zdecyduje się na anulowanie/przerwanie Procedury POSMUP przed jej rozpoczęciem lub po nim o ile procedura jest w początkowej fazie. Takie przypadki nie mogą jednak powodować opóźnień w grze. Jeśli taka sytuacja powoduje opóźnienie gry powinna być rozpatrywana zgodnie ze skalą sankcji za opóźnienie.
 14. Zespół może zgłosić POSMUP tylko raz w ramach tej samej przerwy w grze (przerwy pomiędzy wymianami).
 15. W przypadku utrudniania lub uniemożliwiania sprawdzenia miejsca upadku piłki Sędziemu pierwszy lub próby wprowadzenia sędziego w błąd, zawodnik podejmujący takie działania jest sankcjonowany zgodnie z gradacją sankcji za niesportowe zachowanie.
 16. W przypadku, gdy ślad upadku piłki został zmieniony z powodu naturalnych zdarzeń lub celowych działań zespołów/zawodników, uniemożliwiających jego sprawdzenie, pierwotna decyzja sędziego jest utrzymywana. W tym wypadku mimo, że wynik jest sprawdzenia miejsca upadku piłki jest niekorzystny dla zespołu zgłaszającego prośbę zachowuje liczbę prośb przysługujących w chwili zgłoszenia prośby.
Wyjątkiem jest sytuacja, gdy drużyna wygrywająca celowo zmienia położenie linii, w tym przypadku wymiana musi zostać powtórzona. Wówczas pomimo przegranego POSMUP przez drużynę wnioskującą, nadal zachowuje ona liczbę prośb przysługujących w chwili zgłoszenia prośby.
Uwaga 1: W przypadku, gdy nie można podjąć decyzji, ze względu na zniszczenie miejsca upadku piłki (ang. mark unavailable) z powodu zdarzeń naturalnych, Sędzia pierwszy wskazuje jedynie zespół, który będzie zagrywać w kolejnej wymianie, nie sygnalizuje piłki autowej lub piłki w boisku, ponieważ decyzja nie mogła zostać podjęta.
Pozwoli to w prosty sposób rozróżnić sytuację, gdy ocena miejsca upadku piłki była możliwa od sytuacji, gdy decyzja nie mogła zostać podjęta ze względu na zniszczenie lub zmianę miejsca upadku piłki. W pierwszym przypadku Sędzia pierwszy wskazuje zespół zagrywający oraz dodatkowo sygnalizuje decyzję podjętą w wyniku przeprowadzonej procedury (piłka w boisku lub piłka autowa), w drugim przypadku Sędzia pierwszy wskazuje jedynie zespół zagrywający.
- Uwaga 2:** W przypadku, gdy miejsce upadku piłki bądź sam ślad zostały zmienione (zmiana położenia linii, zasypanie śladu upadku piłki, wytarcie śladu upadku piłki) z powodu celowego działania zawodnika / zespołu, który wygrał ostatnią wymianę, wymianę należy powtórzyć oraz nałożyć na danego zawodnika karę (czerwona kartka).
- Jeżeli procedura POSMUP została już rozpoczęta, Sędzia pierwszy powinien ją anulować/przerwać.
- Sygnałem anulowania POSMUP w przypadku jego rozpoczęcia jest użycie oficjalnej sygnalizacji POSMUP (litera „C”), a następnie sygnalizacja nr 23 „Powtórzenie wymiany”.
17. Wynik sprawdzenia miejsca upadku piłki jest decyzją ostateczną i nie można się od niej odwołać.

Procedury korzystania z pomocy medycznej

Do stosowania zgodnie z Przepisem 17.1 *Oficjalnych przepisów gry w siatkówkę plażową*.

Pomoc medyczna może być udzielana zawodnikom poprzez zastosowanie następujących procedur:

- *Procedury przerwy medycznej (P-MED)* – stosowanej wyłącznie w przypadku kontuzji lub obrażeń, w których występuje obfite krwawienie (krwotok);
- *Procedury przerwy ratunkowej (P-RAT)* stosowane przy:
 - urazach lub kontuzjach, w których nie występuje krwawienie w tym przypadku urazowe, nieurazowe, bezkontaktowe oraz kontuzje, które nie zostały odniesione na skutek zderzeń lub wypadków),
 - osłabienia związanego z potwierdzonymi oficjalnie dotkliwymi warunkami atmosferycznymi, w jakich rozgrywane są zawody
 - oraz korzystania z toalety

W każdej z powyższych sytuacji, jeśli Sędzia pierwszy uzna dolegliwość za drobną, z którą można się łatwo uporać, to należy zająć się nią niezwłocznie, bez konieczności angażowania personelu medycznego.

(Dotyczy to np. przypadków, w których można szybko wykorzystać apteczkę będącą w oficjalnym wyposażeniu boiska lub środki zapobiegawczo przygotowane uprzednio przez zespół).

W przeciwnym wypadku, zespół musi wykorzystać przerwę na odpoczynek lub inną regulaminową przerwę w grze, jeśli w danym momencie jest ona możliwa do przeprowadzenia, zanim Sędzia pierwszy może zezwolić na rozpoczęcie jakiegokolwiek procedury z tym związanej.

Sędziowie powinni znać okoliczności, które doprowadziły do urazu lub choroby, ponieważ są odpowiedzialni za ustalenie charakteru problemu (czy dotyczy krwawienia, urazu lub warunków atmosferycznych) oraz jego zakresu (czy jest niewielki lub znaczący) przed podjęciem decyzji o wszczęciu odpowiedniej procedury.

Po rozpoczęciu *Procedury przerwy medycznej (P-MED)*, albo *Procedury przerwy ratunkowej (P-RAT)* postępowanie musi być możliwie jak najsprawniejsze i jak najszybsze, zaś wszystkie działania nie mogą trwać łącznie więcej niż 5 minut, licząc od momentu gwizdka Sędziego pierwszego rozpoczynającego odpowiednią procedurę, który w momencie gwizdka znajduje się w pobliżu stolika sekretarza. Przed rozpoczęciem procedury Sędzia pierwszy musi upewnić się, że wszystkie wymogi zostały spełnione (np. odpowiednia pomoc medyczna przybyła na pole gry).

Czas trwania udzielanej pomocy przez personel medyczny odmierzany jest przez Sekretarza. Pomiar czasu P-MED lub P-RAT zaczyna się od gwizdka i oficjalnej sygnalizacji (cyfra 5) Sędziego pierwszego, zaś kończy się wraz z: upływem 5 minut, albo gwizdkiem Sędziego pierwszego po uzyskaniu informacji od oficjalnego personelu medycznego, że udzielanie pomocy przez personel medyczny zostało zakończone lub nie można udzielić tej pomocy, albo kiedy zawodnik zadeklaruje, że jest gotowy do wznowienia gry.

Opis sytuacji w rubryce *Uwagi* w protokole powinien obejmować: czas rozpoczęcia procedury przez Sędziego pierwszego (z dokładnością do godzin, minut i sekund), nr seta, wynik, a także wskazanie: zespołu zagrywającego, zawodnika korzystającego z pomocy medycznej, rodzaju

procedury; oraz czas wznowienia gry lub poddania meczu, czas trwania samej pomocy i całkowity czas trwania danej przerwy.

We wszystkich powyższych przypadkach na pole gry musi zostać wezwany oficjalny personel medyczny, ponieważ to ten personel jest odpowiedzialny za nadzorowanie udzielanej pomocy medycznej oraz zgłoszenie Sędziemu pierwszemu, kiedy pomoc ta została zakończona, chyba że zawodnik zadeklaruje gotowość do wznowienia gry przed przybyciem tego personelu na pole gry.

Po zakończeniu pomocy medycznej lub jeśli nie można zapewnić pomocy medycznej w tak krótkim czasie, gra musi zostać wznowiona, albo odpowiedni zespół zostanie uznany za zdekompletowany.

Zawodnicy mogą korzystać z pomocy personelu medycznego podczas regulaminowych przerw w grze (przerwy: na odpoczynek, techniczne lub między setami) bez powodowania opóźnień w grze.

PODSTAWOWE INFORMACJE

Pomoc medyczna może być udzielana przez oficjalny personel medyczny zawodów (np. ratownik, pielęgniarka, lekarz lub fizjoterapeuta) lub przez własny personel medyczny zespołu (np. lekarz zespołu lub fizjoterapeuta, pod warunkiem, że uprzednio uzyskał on akredytację na zawody) – w zależności od wyboru dokonanego przez zawodnika (zespół).

We wszystkich przypadkach na pole gry musi zostać wezwany oficjalny personel medyczny, ponieważ to ten personel jest odpowiedzialny za nadzorowanie udzielanej pomocy medycznej oraz zgłoszenie Sędziemu pierwszemu, kiedy pomoc ta została zakończona, chyba że zawodnik zadeklaruje gotowość do wznowienia gry przed przybyciem tego personelu na pole gry.

Dozwolone jest skorzystanie z pomocy akredytowanego personelu medycznego zespołu na polu gry. Jeżeli personel ten udzieli pomocy i poradzi sobie z sytuacją przed przybyciem oficjalnego personelu medycznego zawodów, o który prosił zawodnik oraz tenże zawodnik zadeklarował gotowość do wznowienia gry, Sędzia pierwszy nie ma obowiązku czekać na przybycie oficjalnego personelu medycznego zawodów. Równocześnie w takiej sytuacji uznaje się, że zawodnik skorzystał z przyznanej mu *przerwy medycznej* lub *ratunkowej*, w zależności od okoliczności zdarzenia.

W celu zapewnienia szybkiego udzielania pomocy podczas meczów, oficjalny personel medyczny zawodów musi znajdować się w bezpośrednim sąsiedztwie boisk podczas trwania meczów (podczas gdy obecność akredytowanego personelu medycznego zespołu jest tylko sugerowana, a nie obowiązkowa). W żadnym wypadku nie zostanie przyznany dodatkowy czas na przybycie akredytowanego personelu medycznego zespołu na pole gry.

Za wyjątkiem przypadku krwawienia, decyzja czy stan zdrowia zawodnika pozwala na kontynuowanie gry po urazie lub chorobie należy wyłącznie do zawodnika. Nawet jeśli oficjalny personel medyczny doradzi zawodnikowi, by zaprzestać gry, ostateczna decyzja, czy kontynuować grę, czy też nie, spoczywa tylko na zawodniku. Przypadek ten jest traktowany jako „Oświadczenie zawodnika”, które jest później podpisywane. Jednak w skrajnych przypadkach lekarz zawodów (albo kierownik personelu medycznego, jeśli wśród tego personelu nie ma lekarza) może sprzeciwić się wznowieniu gry przez kontuzjowanego / chorego zawodnika.

Uwaga: „Oświadczenie zawodnika” nie ma zastosowania w przypadku zawodników niepełnoletnich. Decyzja oficjalnego personelu medycznego ma wówczas charakter wiążący.

W powyższej sytuacji, Sędziowie opisują w rubryce Uwagi w protokole, że zawodnik wyraził wolę kontynuowania gry wbrew zaleceniom oficjalnego personelu medycznego zawodów. Podpis kapitana odpowiedniego zespołu pod takim wpisem po zakończeniu meczu potwierdza to oświadczenie.

Ten sam zawodnik może skorzystać z *Przerwy medycznej* oraz *Przerwy ratunkowej* w tym samym meczu wg następujących zasad:

- P-MED (krwawiąca rana, krwotok) – zawodnikowi należy w każdym przypadku przez cały mecz pozwolić na skorzystanie z pomocy medycznej w związku z gwałtownie krwawiącą raną;
- P-RAT (uraz lub kontuzja, w których nie występuje krwawienie w tym przypadku urazowe, nieurazowe, bezkontaktowe oraz kontuzje, które nie zostały odniesione na skutek zderzeń lub wypadków), osłabienia związanego z potwierdzonymi oficjalnie dotkliwymi warunkami atmosferycznymi, w jakich rozgrywane są zawody oraz korzystania z toalety) – tylko jedna przerwa P-RAT dla zawodnika może zostać przyznana niezależnie od przyczyny w danym meczu;
- Oznacza to, że wobec tego samego zawodnika w tym samym meczu może zostać zastosowanych wiele P-MED (krwawiąca rana) oraz jeden z rodzajów P-RAT (uraz lub kontuzja, w których nie występuje krwawienie w tym przypadku urazowe, nieurazowe, bezkontaktowe oraz kontuzje, które nie zostały odniesione na skutek zderzeń lub wypadków), osłabienia związanego z potwierdzonymi oficjalnie dotkliwymi warunkami atmosferycznymi, w jakich rozgrywane są zawody oraz korzystania z toalety) – bez względu na kolejność w jakiej poszczególne przerwy zostają wykorzystane.

W każdym przypadku poddania meczu ze względu na kontuzję / lub chorobę (również, gdy zostaje to zgłoszone przed rozpoczęciem meczu), oficjalny personel medyczny zawodów musi zostać wezwany i przybyć na pole gry.

1. PRZERWA MEDYCZNA (P-MED) – KRWAWIĄCA RANA, KRWOTOK

Niniejszą procedurę stosuje się wyłącznie w przypadkach gwałtownie krwawiących zranień.

a) WPROWADZENIE

- Bezpieczeństwo wszystkich uczestników zawodów ma pierwszorzędne znaczenie, dlatego też opatrzenie krwawiących ran musi być wykonane niezwłocznie, niezależnie od tego, czy rana została zauważona przez zawodnika, czy też przez jednego z sędziów.
- Jeśli krwawienie jest niewielkie i można je łatwo zatamować, to rana musi zostać opatrzona niezwłocznie, bez stosowania *Przerwy medycznej*, w celu możliwie najmniejszego opóźnienia gry.
- Jeśli występuje gwałtowne krwawienie (krwotok), to należy je traktować jako wymagające pomocy personelu medycznego. W takim przypadku Sędzia pierwszy przyznaje krwawiącemu zawodnikowi *Przerwę medyczną (P-MED)*. Postępowanie w takim przypadku opisano poniżej.
- W każdym z powyższych przypadków sędziowie muszą sprawdzić wszystkie piłki meczowe i jeśli na którejś z nich znajdują się ślady krwi, to należy ją natychmiast wymienić, a następnie oczyścić i zdezynfekować. Każdy inny element wyposażenia, na którym znalazły się ślady krwi, należy również oczyścić i zdezynfekować.

- Procedura *przerwy medycznej* to seria usystematyzowanych kroków, opracowanych w celu umożliwienia skutecznej pomocy w opatrzeniu krwawiących ran z możliwie minimalnym opóźnieniem gry (zgodnie z Przepisem 17.1).

b) W MOMENCIE WYSTĄPIENIA KRWOTOKU

- Niezwłocznie po zauważeniu krwawienia przez zawodnika lub sędziego, wymiana jest przerywana albo kończona, jeśli rana powstała podczas zagrania kończącego wymianę. Sędzia drugi musi zaangażować się i podejść do zawodnika w celu ustalenia stopnia krwawienia.
- Jeśli krwawienie jest niewielkie i można je łatwo zatamować, należy je niezwłocznie opatrzyć. W tym celu Sędzia drugi powinien skierować zawodnika do stolika sekretarza, przy którym dostępna jest apteczka, wyposażona w środki do oczyszczenia rany oraz założenia opatrunku.
- Jeśli krwawienie jest gwałtowniejsze, Sędzia drugi musi zasygnalizować Sędziemu pierwszemu konieczność zejścia ze stanowiska, zaś zawodnikowi musi przekazać, że Sędzia pierwszy zainicjuje *Procedurę przerwy medycznej* oraz zapytać go: „czy chcesz by pomocy udzielił Ci oficjalny personel medyczny zawodów, czy akredytowany personel medyczny Twojego zespołu?”.
- Następnie Sędzia drugi wezwie odpowiedni rodzaj personelu medycznego, natomiast Sędzia pierwszy, znajdując się w pobliżu stolika sekretarza gwizdkiem i sygnalizacją rozpocznie procedurę.
- **Uwaga:** Sędzia pierwszy rozpocznie procedurę wraz z przybyciem właściwego przedstawiciela oficjalnego personelu medycznego, jeśli o pomoc takiego personelu poprosił zawodnik, albo rozpocznie procedurę natychmiast w przypadku, gdy żaden z przedstawicieli oficjalnego personelu medycznego nie jest dostępny lub jeżeli zawodnik wybrał pomoc akredytowanego personelu medycznego swojego zespołu.
- Sędzia pierwszy następnie poinformuje Sekretarza o konieczności rozpoczęcia pomiaru czasu i zapisaniu w protokole *Przerwy medycznej*, stosownie do okoliczności.
- **Uwaga:** We wszystkich przypadkach na pole gry musi zostać wezwany oficjalny personel medyczny, natomiast Komisarz lub/oraz Sędzia Główny muszą zostać poinformowani, by mogli nadzorować sytuację.

c) PO ROZPOCZĘCIU PRZERWY MEDYCZNEJ

- Sędzia drugi natychmiast powiadamia Komisarza i Sędziego Głównego, którzy muszą przyjechać na boisko, a następnie sprawdza, czy przybył właściwy przedstawiciel z oficjalnego personelu medycznego przypisanego do danej lokalizacji boisk oraz ewentualnie umożliwia akredytowanemu personelowi medycznemu danego zespołu na wejście na pole gry.
- Oczekuje się, że Sędzia drugi będzie aktywnie szukał wymienionych wyżej osób, co w ostateczności może wymagać opuszczenia pola gry lub skorzystania z krótkofalówek. Sędzia pierwszy powinien utrzymać nadzór nad kontuzjowanym zawodnikiem.
- Dozwolone jest, by kontuzjowany zawodnik pozostawał nieruchomo w jednym miejscu na boisku, jeśli jest to wskazane. Zawodnik ten może również swobodnie poruszać się po boisku lub wolnej strefie, albo udać się do strefy odpoczynku swojego zespołu.
- Na żądanie przybyłego personelu medycznego i za zgodą Sędziego pierwszego, kontuzjowany zawodnik może opuścić pole gry, jeżeli nie można zapewnić odpowiedniej niezbędnej pomocy na miejscu, w obszarze pola gry. Może to wystąpić w niektórych

przypadkach (np. konieczność oczyszczenia lub zszycia rany). Jeśli zawodnik musi opuścić pole gry, to musi mu towarzyszyć Sędzia drugi (ewentualnie: Sędzia Główny lub Sędzia rezerwowy, jeśli został wyznaczony).

- Sędzia drugi (albo Sędzia towarzyszący zawodnikowi, jeśli ten musiał opuścić pole gry) aktywnie nadzoruje cały proces, mając na celu by zawodnik powrócił do gry w dopuszczalnym regulaminowo czasie.
- Sędzia drugi kontroluje, czy partner z zespołu kontuzjowanego zawodnika oraz zawodnicy zespołu przeciwnego pozostają na boisku, w wolnej strefie, czy też udali się do odpowiednich stref odpoczynku. W czasie całej przerwy zawodnicy mają prawo do używania piłek meczowych.
- Sędzia drugi podczas przerwy powinien również sprawdzić czy wszystkie szczegóły zostały prawidłowo opisane przez Sekretarza.
- Zawodnicy muszą być na bieżąco informowani podczas *przerwy medycznej* o czasie przerwy, który już upłynął. Sędzia pierwszy informuje kontuzjowanego zawodnika oraz personel medyczny, zaś Sędzia drugi jest odpowiedzialny za przekazanie tych informacji partnerowi z zespołu kontuzjowanego zawodnika oraz zawodnikom zespołu przeciwnego.

Uwaga: Jeśli Sędzia drugi musiał opuścić pole gry z zawodnikiem z krwawiącą raną, to zakres odpowiedzialności w przekazywaniu powyższych informacji o upływającym czasie *przerwy medycznej* oraz zakres nadzoru ulega zamianie pomiędzy Sędziami.

- Na zakończenie *przerwy medycznej* Sędzia pierwszy wraca na stanowisko, natomiast Sędzia drugi prosi kontuzjowanego zawodnika o powrót na boisko i następnie zwraca się do Sekretarza i weryfikuje czy wszystkie wymagane informacje dot. *przerwy medycznej* zostały zapisane w protokole.
- Czas trwania udzielanej pomocy kończy się wraz z: upływem 5 minut, albo gwizdkiem Sędziego pierwszego po uzyskaniu informacji od oficjalnego personelu medycznego, że udzielanie pomocy przez personel medyczny zostało zakończone lub nie można udzielić tej pomocy, albo kiedy zawodnik zadeklaruje, że jest gotowy do wznowienia gry.
- Bez względu na to, kiedy zawodnik będzie mógł wrócić na boisko, krwawienie musi całkowicie ustąpić lub być całkowicie zatamowane, aby nie mogło dojść do kolejnego krwawienia.

Uwaga: W rozgrywkach polskich – jeśli na meczu w komisji sędziowskiej nie ma Sędziego drugiego:

- w kwestii wezwania wymaganych osób Sędziego drugiego zastępuje Sekretarz lub inny dostępny przy boisku sędzia (np. kończący pracę na sąsiednim boisku),
- w razie konieczności opuszczenia pola gry i towarzyszenia zawodnikowi lub/oraz personelowi medycznemu – Sędziego drugiego zastępuje inny dostępny przy boisku sędzia (np. kończący pracę na sąsiednim boisku), lub Sędzia Główny, a w ostateczności Sekretarz;
- natomiast w kwestiach odmierzania czasu trwania przerwy, nadzorowania wydarzeń na boisku – zadania realizuje Sędzia pierwszy;
- wskazane jest również, żeby Komisarz lub Sędzia Główny udający się na boisko, jeśli istnieje taka możliwość, wybrał również innego dostępnego sędziego w celu zapewnienia wsparcia.

2. PRZERWA RATUNKOWA (P-RAT) – URAZ / KONTUZJA / CHOROBA, KORZYSTANIE Z TOALETY

Niniejszą procedurę stosuje się wyłącznie w przypadkach:

- urazów lub kontuzji, w których nie występuje krwawienie w tym przypadki urazowe, nieurazowe, bezkontaktowe oraz kontuzji, które nie zostały odniesione na skutek zdarzeń lub wypadków),
- osłabienia związanego z potwierdzonymi oficjalnie dotkliwymi warunkami atmosferycznymi, w jakich rozgrywane są zawody
- oraz korzystania z toalety.

a) WPROWADZENIE

- Bezpieczeństwo wszystkich uczestników zawodów ma pierwszorzędne znaczenie, dlatego też wszelkimi urazami lub kontuzjami, w których nie występuje krwawienie w tym przypadki urazowe, nieurazowe, bezkontaktowe oraz kontuzje, które nie zostały odniesione na skutek zdarzeń lub wypadków trzeba zająć się niezwłocznie, niezależnie od tego, czy zostały zauważone przez zawodnika, czy też przez jednego z sędziów.
- Mając na względzie zapobieganie manipulacjom, w połączeniu z koniecznością zapewnienia bezpieczeństwa wszelkie rzeczywiste przypadki urazów uprawniają do skorzystania ze stosownej pomocy przez zastosowanie *Procedur korzystania z pomocy medycznej*.
- Jeżeli zawodnik doznał niewielkiego urazu i nie występuje krwawienie, zaś z dolegliwością taką można się łatwo uporać, ze znikomym opóźnieniem gry, to takie zdarzenie nie jest traktowane jako wymagające pomocy medycznej.
- Jeżeli zawodnik doznał groźnego urazu lub poważnej kontuzji – to sytuację należy traktować jako wymagającą pomocy personelu medycznego. Postępowanie w takim przypadku opisano poniżej.
- Jeżeli zespół dysponuje przerwą na odpoczynek lub po wymianie, która właśnie się zakończyła, następuje przerwa techniczna lub przerwa między setami, to wówczas można skorzystać z pomocy personelu medycznego, bez powodowania opóźnienia gry. W przeciwnym wypadku Sędzia pierwszy powinien przyznać *Przerwę ratunkową* (P-RAT).
Uwaga: w każdym z tych przypadków, po zainicjowaniu odpowiedniej przerwy w grze (tj.: przerwa dla odpoczynku, przerwa techniczna lub przerwa między setami), Sędzia drugi musi ustalić, czy zawodnik chce skorzystać z pomocy oficjalnego personelu medycznego turnieju lub akredytowanego personelu medycznego zespołu, a następnie wezwać odpowiednią pomoc medyczną na boisko.
- Zawodnik nie może skorzystać z drugiej *Przerwy ratunkowej* w tym samym meczu.
- *Procedura przerwy ratunkowej* to seria usystematyzowanych kroków, opracowanych w celu umożliwienia skutecznej pomocy z możliwie minimalnym opóźnieniem gry (zgodnie z Przepisem 17.1).

b) W MOMENCIE WYSTĄPIENIA URAZU / KONTUZJI / CHOROBY

- Niezwłocznie po zauważeniu przez zawodnika lub sędziów urazu/kontuzji/choroby, wymiana jest przerywana, albo kończona, jeśli obrażenia powstały podczas zagrania kończącego wymianę. Sędzia drugi musi zaangażować się i podejść do zawodnika w celu ustalenia zakresu i charakteru kontuzji / urazu / choroby.
- Jeżeli zawodnik doznał niewielkiego urazu i nie występuje krwawienie, to z taką dolegliwością należy się sprawnie uporać, przy czym to Sędzia drugi aktywnie nadzoruje proces, w wyniku którego zawodnik powinien powrócić do gry tak szybko, jak to możliwe.
- Jeżeli zawodnik doznał groźnego urazu lub poważnej kontuzji, a zespół nie dysponuje przerwą na odpoczynek lub po wymianie, która właśnie się zakończyła, nie następuje

przerwa techniczna, ani przerwa między setami, to wówczas Sędzia drugi musi zasygnalizować Sędziemu pierwszemu konieczność zejścia ze stanowiska, zaś zawodnikowi musi przekazać, że Sędzia pierwszy zatwierdzi oraz zainicjuje *Procedurę przerwy ratunkowej* oraz zapytać go: „czy chcesz by pomocy udzielił Ci oficjalny personel medyczny zawodów, czy akredytowany personel medyczny Twojego zespołu?”.

- Następnie Sędzia drugi wezwie odpowiedni rodzaj personelu medycznego, natomiast Sędzia pierwszy znajdując się w pobliżu stolika sekretarza gwizdkiem i sygnalizacją rozpocznie procedurę.
- **Uwaga:** Sędzia pierwszy rozpoczyna procedurę wraz z przybyciem właściwego przedstawiciela oficjalnego personelu medycznego, jeśli o pomoc takiego personelu poprosił zawodnik, albo rozpocznie procedurę natychmiast w przypadku, gdy żaden z przedstawicieli oficjalnego personelu medycznego nie jest dostępny lub jeżeli zawodnik wybrał pomoc akredytowanego personelu medycznego swojego zespołu.
- Sędzia pierwszy następnie poinformuje Sekretarza o konieczności rozpoczęcia pomiaru czasu i zapisaniu *Przerwy ratunkowej*, stosownie do okoliczności.
- **Uwaga:** We wszystkich przypadkach na pole gry musi zostać wezwany oficjalny personel medyczny, natomiast Komisarz lub/oraz Sędzia główny muszą zostać poinformowani, by mogli nadzorować sytuację.

c) PO ROZPOCZĘCIU PRZERWY RATUNKOWEJ

- Sędzia drugi natychmiast powiadamia Komisarza i Sędziego Głównego, którzy muszą przyjechać na boisko, a następnie sprawdza, czy przybył właściwy przedstawiciel z oficjalnego personelu medycznego przypisanego do danej lokalizacji boisk oraz ewentualnie umożliwia akredytowanemu personelowi medycznemu danego zespołu na wejście na pole gry.
- Oczekuje się, że Sędzia drugi będzie aktywnie szukał wymienionych wyżej osób, co w ostateczności może wymagać opuszczenia pola gry lub skorzystania z krótkofalówek. Sędzia pierwszy powinien utrzymać nadzór nad kontuzjowanym/chorym zawodnikiem.
- Dozwolone jest, by kontuzjowany/chory zawodnik pozostawał nieruchomo w jednym miejscu na boisku, jeśli jest to wskazane. Zawodnik ten może również swobodnie poruszać się po boisku lub wolnej strefie, albo udać się do strefy odpoczynku swojego zespołu.
- Na żądanie przybyłego personelu medycznego i za zgodą Sędziego pierwszego, kontuzjowany zawodnik może opuścić pole gry, jeżeli nie można zapewnić odpowiedniej niezbędnej pomocy na miejscu w obszarze pola gry. Może to wystąpić w niektórych przypadkach. Jeśli zawodnik musi opuścić pole gry, to musi mu towarzyszyć Sędzia drugi (ewentualnie: Sędzia Główny lub Sędzia rezerwowy, jeśli został wyznaczony).
- Sędzia drugi (albo Sędzia towarzyszący zawodnikowi, jeśli ten musiał opuścić pole gry) aktywnie nadzoruje cały proces, mając na celu by zawodnik powrócił do gry w dopuszczalnym regulaminowo czasie.
- Sędzia drugi kontroluje, czy partner z zespołu kontuzjowanego zawodnika oraz zawodnicy zespołu przeciwnego pozostają na boisku, w wolnej strefie, czy też udali się do odpowiednich stref odpoczynku. W czasie całej przerwy zawodnicy mają prawo do używania piłek meczowych.
- Sędzia drugi podczas przerwy powinien również sprawdzić czy wszystkie szczegóły zostały prawidłowo opisane przez Sekretarza.
- Zawodnicy muszą być na bieżąco informowani podczas *przerwy ratunkowej* o czasie przerwy, który już upłynął. Sędzia pierwszy informuje kontuzjowanego zawodnika oraz

personel medyczny, zaś Sędzia drugi jest odpowiedzialny za przekazanie tych informacji partnerowi z zespołu kontuzjowanego zawodnika oraz zawodnikom zespołu przeciwnego.

Uwaga: Jeśli Sędzia drugi musiał opuścić pole gry z kontuzjowanym zawodnikiem, to zakres odpowiedzialności w przekazywaniu powyższych informacji o upływającym czasie *przerwy ratunkowej* oraz zakres nadzoru ulega zamianie pomiędzy Sędziami.

- Na zakończenie *przerwy ratunkowej* Sędzia pierwszy wraca na stanowisko, natomiast Sędzia drugi prosi kontuzjowanego/chorego zawodnika o powrót na boisko i następnie zwraca się do Sekretarza i weryfikuje, czy wszystkie wymagane informacje dot. *przerwy ratunkowej* zostały zapisane w protokole.
- Czas trwania udzielanej pomocy kończy się wraz z: upływem 5 minut, albo gwizdkiem Sędziego pierwszego po uzyskaniu informacji od oficjalnego personelu medycznego, że udzielanie pomocy przez personel medyczny zostało zakończone lub nie można udzielić tej pomocy, albo kiedy zawodnik zadeklaruje, że jest gotowy do wznowienia gry.

Uwaga: W rozgrywkach polskich – jeśli na meczu w komisji sędziowskiej nie ma Sędziego drugiego:

- w kwestii wezwania wymaganych osób Sędziego drugiego zastępuje Sekretarz lub inny dostępny przy boisku sędzia (np. kończący pracę na sąsiednim boisku),
- w razie konieczności opuszczenia pola gry i towarzyszenia zawodnikowi lub/oraz personelowi medycznemu – Sędziego drugiego zastępuje inny dostępny przy boisku sędzia (np. kończący pracę na sąsiednim boisku), lub Sędzia Główny, a w ostateczności Sekretarz;
- natomiast w kwestiach odcinania czasu trwania przerwy, nadzorowania wydarzeń na boisku – zadania realizuje Sędzia pierwszy;
- wskazane jest również, żeby Komisarz lub Sędzia Główny udający się na boisko, jeśli istnieje taka możliwość, wybrał również innego dostępnego sędziego w celu zapewnienia wsparcia.

DODATKOWE INFORMACJE I PODSUMOWANIE

- Zawodnicy podczas trwania meczu mogą skorzystać z toalety, jeżeli nie opóźnia to gry.
- Jeżeli zawodnik opóźnia naturalną sekwencję przebiegu gry poprzez korzystanie z toalety, to Sędzia pierwszy powinien rozpocząć *Przerwę ratunkową* (P-RAT – korzystanie z toalety); natomiast mecz zostaje wznowiony natychmiast po powrocie tego zawodnika na boisko.
- Organizatorzy są zobowiązani do zapewnienia 2 toalet – wyłącznie dla zawodników (jednej dla kobiet i jednej dla mężczyzn) – przenośnych, jeśli nie można skorzystać z istniejącego obiektu – w odległości maksymalnie do 100 metrów z dowolnego boiska meczowego. Sędziowie są zobowiązani do zweryfikowania tego aspektu podczas inspekcji boisk przed rozpoczęciem turnieju.
- Sędziowie muszą wiedzieć, gdzie znajdują się toalety przeznaczone dla zawodników oraz znać prowadzącą do nich najkrótszą i najprostszą drogę.
- Wszyscy Sędziowie (w tym obsada pomocnicza turnieju), Sędzia Główny i Komisarz muszą znać lokalizację miejsca wyznaczonego dla poszczególnych rodzajów personelu medycznego (ratownika, pielęgniarki, lekarza, fizjoterapeuty, czy ambulansu).
- Sędziowie muszą znać rodzaj i skład personelu medycznego obecnego na zawodach, który został uzgodniony i potwierdzony z Komisarzem, gdyż zazwyczaj występuje różna liczba członków oraz typ tego personelu. Sędziowie muszą się upewnić, że członek personelu

medycznego, który przybył na pole gry, to ten rodzaj personelu, który został poproszony o przybycie i udzielenie pomocy zawodnikowi.

- Organizatorzy są zobowiązani do zapewnienia personelu medycznego we wszystkich lokalizacjach boisk danych zawodów. Dotyczy to turniejów, w których boiska usytuowane są w więcej niż 1 lokalizacji (obiekcie). W takim przypadku zawodnicy nie są uprawnieni do skorzystania z pomocy konkretnego przedstawiciela personelu medycznego (np. danego a nie innego fizjoterapeuty).
- Organizatorzy są zobowiązani do zapewnienia 2 toalet – wyłącznie dla zawodników (jednej dla kobiet i jednej dla mężczyzn) – przenośnych, jeśli nie można skorzystać z istniejącego obiektu – w odległości maksymalnie do 100 metrów z dowolnego boiska meczowego. Sędziowie są zobowiązani do zweryfikowania tego aspektu podczas inspekcji boisk przed rozpoczęciem turnieju.
- We wszystkich przypadkach poddania meczu ze względów o charakterze medycznym (oprócz przypadków krwotoku albo groźnych urazów lub kontuzji), Sędzia pierwszy musi podjąć próbę ustalenia, czy rezygnacja z kontynuowania gry przez danego zawodnika nastąpiła na skutek przegrzania lub odwodnienia organizmu. W przypadku uzyskania twierdzącej odpowiedzi, należy dodatkowo zapytać: „czy w ciągu ostatnich pięciu dni wystąpiły u Ciebie wymioty lub/oraz biegunka?”. Tę informację należy następnie przekazać Komisarzowi i Sędziemu Głównemu w celu monitorowania tego typu przypadków.
- Podczas odprawy Sędziego Głównego i Komisarza z Sędziami przed zawodami, należy zweryfikować, czy Sekretarze znają i w pełni rozumieją zasady i warunki korzystania z pomocy personelu medycznego, w tym poszczególne rodzaje procedur, oraz czy potrafią odpowiednio zapisać stosowne przypadki w protokole meczowym.
- Po zakończeniu meczu Sędzia pierwszy powinien upewnić się, że rubryka Uwagi w protokole została prawidłowo uzupełniona wszystkimi niezbędnymi informacjami, zgodnie z wymogami niniejszej Procedury oraz przykładami zaprezentowanymi w *Instrukcji protokołowania*.
- Co najwyżej dwie Przerwy ratunkowe z powodu urazów lub kontuzji, w których nie występuje krwawienie w tym przypadki urazowe, nieurazowe, bezkontaktowe oraz kontuzje, które nie zostały odniesione na skutek zderzeń lub wypadków), osłabienia związanego z oficjalnie potwierdzonymi dotkliwymi warunkami atmosferycznymi, w jakich rozgrywane są zawody lub korzystania z toalety są dozwolone dla zawodnika w ciągu 12 miesięcy (patrz: *Handbook PZPS*; dotyczy to również światowych i oficjalnych zawodów FIVB, zgodnie z *Przepisami sportowymi dla rozgrywek siatkówki plażowej FIVB*).

Procedura rozpatrzenia protestu

Do stosowania zgodnie z przepisami 5.1.2.1 i 5.1.3.2 *Oficjalnych przepisów gry w siatkówkę plażową*.

1. WPROWADZENIE

- *Procedura rozpatrzenia protestu* to seria usystematyzowanych działań podejmowanych w celu zapewnienia pomyślnego rozwiązania oprotestowanego przez Kapitana zespołu zastosowania lub interpretacji *Przepisów gry*.
- *Procedura rozpatrzenia protestu* jest inicjowana tylko i wyłącznie przez Kapitana zespołu zgłaszającego formalnie chęć protestu przeciwko otrzymanemu od Sędziego 1 wyjaśnieniu zastosowania lub interpretacji *Przepisów gry*.
- *Procedura rozpatrzenia protestu* może być przeprowadzona przez stosownego przedstawiciela PZPS na podstawie okoliczności występujących przed, w trakcie lub po meczu.
- Stosowny przedstawiciel PZPS rozważy zasadność protestu na podstawie trzech kryteriów.
- Istnieją dwa poziomy protestu, który rozpatruje się albo w momencie zaistnienia zdarzenia(eń) (Poziom 1), lub/i po zakończeniu meczu (Poziom 2).

2. CEL PROCEDURY ROZPATRZENIA PROTESTU

- Niniejsze dokument to oficjalna procedura PZPS opracowana na podstawie dokumentu FIVB: *Protest Protocol*. Procedura ta ma za zadanie rozwiązywać problemy pojawiające się przed, w trakcie i po meczu.
- *Procedura rozpatrzenia protestu* ma na celu:
 1. Utrzymanie lub powrót do warunków, które są porównywalne z poprzednim stanem gry, oraz wznowienie meczu tak szybko, jak to tylko możliwe.
 2. Zapewnienie procesu, który pozwoli na rozpatrzenie protestów, do których prawo jest zapewnione odpowiednimi regulacjami i przepisami FIVB i PZPS.
 3. Ustanowienie trybu postępowania, który ma minimalny wpływ na przebieg meczu, zwłaszcza jeśli protest obejmuje więcej niż 1 poziom.
 4. Zapewnienie Procedury, która ma być logiczna, jasna i łatwa do przeprowadzenia.
 5. Zagwarantowanie Procedury, która oparta jest na solidnym legalnym i etycznym podłożu.
 6. Zapewnienie Procedury, która zwiększa szanse stosownego przedstawiciela PZPS na podjęcie właściwej decyzji dotyczącej zasadności protestu zgłoszonego przez zawodnika(ów).

3. KRYTERIA OCENY PROTESTU

- Kryteria, pozwalające przyjąć Protest do rozpatrzenia jako zasadny, powinny zawierać jedną lub więcej okoliczności opisanych poniżej:
 1. Sędzia błędnie interpretuje lub błędnie stosuje Przepisy gry i/lub Wytyczne, lub nie przyjmuje konsekwencji swoich decyzji.
 2. Wystąpił błąd sekretarza (błąd rotacji lub błędny wynik).
 3. Techniczne warunki meczowe (pogoda, światło itp.).

- Sędzia pierwszy musi wziąć pod uwagę tylko te trzy kryteria podczas rozpatrywania czy przyjąć protest jako zasadny, a tym samym możliwy do dalszego rozpatrzenia, czy też go odrzucić.
- Niewłaściwym jest przyjęcie przez Sędziego pierwszego protestu, który obejmuje grę piłką lub zastosowane sankcje, chyba że istnieje możliwość możliwego błędnego zinterpretowania *Przepisów gry*.
- Odpowiedni przedstawiciel PZPS musi również stosować te trzy kryteria odnośnie oceny strony merytorycznej protestu po wcześniejszym zaakceptowaniu go do rozpatrzenia. Przedstawiciel PZPS musi wyraźnie zidentyfikować, które z tych trzech kryteriów odnosi się do protestu. Zdarzają się takie przypadki, że protest może dotyczyć więcej niż jednego kryterium.
- Odpowiedni delegat(ci) PZPS mogą również wziąć pod uwagę w rozpatrywaniu protestu fakt czy proces był obserwowany.

4. POSTĘPOWANIE SĘDZIEGO PIERWSZEGO PRZED ROZPOCZĘCIEM PROCEDURY ROZPATRZENIA PROTESTU

- *Procedura rozpatrzenia protestu* inicjowana jest przez Kapitana zespołu zgłaszającego chęć protestu po otrzymaniu od Sędziego pierwszego wyjaśnienia dotyczącego zastosowania lub interpretacji *Przepisów gry*.
- Sędzia pierwszy przed wezwaniem odpowiedniego przedstawiciela PZPS na boisko musi zatem upewnić się, że powziął wszystkie możliwe kroki by zapobiec rozpoczęciu *Procedury rozpatrzenia protestu*. Obejmuje to:
 1. Wyjaśnienie w zrozumiały sposób Kapitanowi natury błędu / podstawy podjętej decyzji.
 2. Powtórzenie sygnalizacji sędziowskiej, jeśli jest to konieczne.
 3. Skonsultowanie zastosowanych / interpretowanych przepisu(ów) ze wszystkimi odpowiednimi do danej sytuacji sędziami.
 4. Zweryfikowanie protestu pod względem kryteriów zasadności.
 5. Upewnienie się, że pomimo powzięcia tych wszystkich kroków, Kapitan formalnie chce zgłosić protest.
- Sędzia pierwszy nie powinien:
 1. Po zgłoszeniu przez Kapitana oficjalnego protestu, który spełnia kryteria zasadnego protestu, zdecydować o tym, by nie wezwać na boisko odpowiedniego przedstawiciela PZPS.
 2. Informować zawodników o prawdopodobnym rezultacie protestu lub nikłej szansie jego powodzenia.

5. PROTEST – POZIOM 1 (ROZPATRZENIE PROTESTU PO ZGŁOSZENIU W TRAKCIE MECZU)

5.1 Postępowanie początkowe

- *Procedura rozpatrzenia protestu* inicjowana jest przez Kapitana zgłaszającego chęć protestu po otrzymaniu od Sędziego pierwszego wyjaśnienia dotyczącego zastosowania lub interpretacji *Przepisów gry*.
- Po zgłoszeniu przez Kapitana oficjalnego protestu, który spełnia kryteria zasadnego protestu, Sędzia pierwszy prosi o przybycie na pole gry odpowiedniego oficjalnego przedstawiciela PZPS.

- *Procedura rozpatrzenia protestu – Poziom 1* (przed lub w trakcie meczu) obejmuje następujące etapy:
 1. Początkowe ustalenie natury i charakteru protestu.
 2. Decyzja czy kontynuować postępowanie na podstawie kryteriów zasadności protestu.
 3. Zebranie dalszych informacji lub dowodów użytecznych w analizie przedmiotu protestu.
 4. Rozstrzygnięcie protestu.
 5. Przekazanie informacji o rezultacie protestu najpierw sędziom, a następnie zawodnikom.
 6. Przekazanie informacji o rezultacie protestu sekretarzowi oraz pozostałym zainteresowanym.
 7. Rozpoczęcie lub wznowienie meczu.
- *Procedura rozpatrzenia protestu – Poziom 1* jest pierwszym z dwóch możliwych poziomów tej procedury.

5.2 Przedstawiciel PZPS odpowiedzialny za ocenę i rozstrzygnięcie protestu

- Protest na Poziomie 1 (tuż po formalnym zgłoszeniu protestu) rozpatruje Sędzia Główny zawodów. Tylko w wyjątkowych przypadkach *Procedura rozpatrzenia protestu – Poziom 1* może nie zostać przeprowadzona po zgłoszeniu oficjalnego protestu.
- W wyjątkowych przypadkach dopuszczalne jest by Komisarz Zawodów zastąpił lub zmienił Sędziego Głównego.
- W szczególnych przypadkach w procedurze rozpatrzenia protestu może uczestniczyć Komisarz Zawodów lub inny oficjalny przedstawiciel PZPS nominowany na turniej.
- Osoby, które przekazują informacje dotyczące protestu, nie dysponują żadnym prawem w zakresie oceny zasadności lub określenia rezultatu protestu.
- Sędzia Główny, Komisarz Zawodów lub inny oficjalny przedstawiciel PZPS muszą unikać stawiania się w sytuacji, która może potencjalnie wpłynąć na postępowanie przed rozpoczęciem *Procedury rozpatrzenia protestu*, lub też może spowodować konflikt interesów w przeprowadzeniu *Procedury*.
- Sędzia Główny swoim postępowaniem podczas zawodów musi mieć na uwadze zapewnienie swojej możliwie największej dostępności dla podjęcia zadań z zakresu *Procedury rozpatrzenia protestu*.

5.3 Postępowanie po rozpoczęciu *Procedury rozpatrzenia protestu*

- Zawodnicy powinni udać się do swoich stref odpoczynku.
- Sędzia Główny powinien najpierw porozmawiać z Sędzią pierwszym w celu uzyskania ogólnej informacji dotyczącej natury i charakteru protestu.
- Następnie Sędzia Główny musi ustalić podstawy protestu bezpośrednio od Kapitana zespołu zgłaszającego protest.
- Jeżeli jest to konieczne, Sędzia Główny wyjaśnia wszystkie nieścisłości z Sędzią pierwszym.
- Zebranie dalszych informacji lub dowodów użytecznych w analizie przedmiotu protestu i podjęcia decyzji od innych uczestników.
- Informacje lub dowody powinny być zbierane pojedynczo (indywidualnie), lecz jeżeli istnieje taka potrzeba można uzyskiwać je zbiorowo.

- Proces uzyskiwania informacji lub zebrania dowodów powinien odbywać się w pobliżu stolika Sekretarza oraz strefy odpoczynku odpowiedniego zespołu.
- Zawodnicy nie powinni uczestniczyć w rozmowie Sędziego Głównego z Sędzią pierwszym lub innymi osobami.
- Całość procesu pozyskiwania informacji lub dowodów powinna mieć przejrzysty charakter.
- Podczas *Procedury rozpatrzenia protestu* zawodnicy po początkowej fazie organizacyjnej mogą:
 1. Korzystać z boiska, lecz nie mogą opuszczać wolnej strefy.
 2. Używać piłek meczowych.
 3. Przebywać w obrębie swojej połowy boiska, lub całości boiska po porozumieniu się ze wszystkimi zawodnikami.

5.4 Rozstrzygnięcie protestu

- Podejmując decyzję rozstrzygającą kwestie objęte protestem należy opierać się na następujących czynnikach:
 1. Dokładnej interpretacji kryteriów oceny zasadności protestu (patrz powyżej pkt. 3).
 2. Założeniu, że decyzja podjęta przez sędziów jest prawidłowa, w szczególności ostateczna decyzja Sędziego pierwszego.
 3. Ustaleniu co do faktów i okoliczności poczynionych poprzez przepytanie osób objętych procedurą, w szczególności w zakresie obserwacji i spostrzeżeń sędziów.
 4. Zweryfikowaniu prawidłowości postępowania i decyzji sędziów w odniesieniu do *Oficjalnych przepisów gry w siatkówkę plażową*.
 5. Interpretacji *Oficjalnych przepisów gry w siatkówkę plażową*, dokonanej przez Sędziego Głównego, jeżeli przepisy nie obejmują zaistniałej szczególnej sytuacji.
- Sędzia pierwszy powinien być poinformowany jako pierwszy o wyniku przeprowadzonej procedury, a następnie odpowiednio pozostali członkowie komisji sędziowskiej danego meczu.
- Następnie należy poinformować Kapitanów obydwu zespołów o wyniku *Procedury rozpatrzenia protestu*. Kapitanom należy przekazać krótkie streszczenie podstaw podjętej decyzji.
- Jeżeli po przekazaniu decyzji żaden z Kapitanów nie kwestionuje jej, to *Procedurę rozpatrzenia protestu* uważa się za rozstrzygniętą i oficjalnie zakończoną.
- Kapitan, który nie zgadza się z decyzją, ma prawo poprosić w tym momencie o Poziom 2 *Procedury rozpatrzenia protestu*, co może zostać potwierdzone po zakończeniu meczu.

5.5 Wznowienie meczu

- Po przekazaniu przez Sędziego Głównego decyzji sędziom oraz zawodnikom następujące działania mogą być niezbędne, żeby wznowić grę:
 1. Przekazanie decyzji Sekretarzowi.
 2. Przekazanie decyzji publiczności (co może obejmować ogłoszenie rezultatu procedury).
 3. Przekazanie decyzji mediom.
- Jeżeli protest był skuteczny, to należy bezwzględnie podjąć wszystkie niezbędne działania, żeby mecz został wznowiony w prawidłowych warunkach oraz stanie gry.

5.6 Możliwe konsekwencje *Procedury rozpatrzenia protestu*

- Istnieją trzy możliwe konsekwencje Protestu na Poziomie 1 (rozpatrywanego podczas meczu po zaistnieniu zdarzeń objętych protestem):
 1. Protest zgłoszony przez Kapitana jest odrzucony. W takiej sytuacji Komisarz zostanie powiadomiony przez Sędziego Głównego oraz zostanie zastosowana odpowiednia kara finansowa określona przez *Handbook PZPS* (Rozdział 4. Regulacje i sankcje na turniejach PZPS).
 2. Protest zgłoszony przez Kapitana jest zaakceptowany. W takiej sytuacji nie mają zastosowania żadne kary.
 3. Procedura rozpatrzenia protestu nie mogła być przeprowadzona (np. żaden z oficjalnych przedstawicieli PZPS nie był dostępny) lub / oraz jeden z Kapitanów odwołał się od decyzji podjętej na Poziomie 1 procedury. Oba przypadki są rozstrzygane w ramach Procedury rozpatrzenia protestu na Poziomie 2 (po zakończeniu meczu).

5.7 Zapisanie przebiegu *Procedury rozpatrzenia protestu* w protokole meczowym

- W momencie przybycia na boisko Sędziego Głównego Sekretarz powinien mieć zapisane w protokole (zgodnie z *Instrukcją protokolowania*) wszelkie niezbędne szczegóły, pozwalające na wznowienie gry już w tym momencie.
- Sekretarzowi nie wolno zapisywać żadnych informacji będących podstawą wniesionego protestu.
- Jeżeli procedura została przeprowadzona, a następnie protest został odrzucony, to należy zapisać: ODRZUCONY – POZIOM 1.
- Jeżeli procedura została przeprowadzona, a następnie protest został zaakceptowany, to należy zapisać: ZAAKCEPTOWANY – POZIOM 1.
- Jeżeli protest został odrzucony na Poziomie 1, a Kapitan(owie) zgłosił prośbę o przeprowadzenie procedury na Poziomie 2, to należy zapisać: ODRZUCONY / ZAWIESZONY – POZIOM 1.
- Jeżeli protest został zaakceptowany na Poziomie 1, a Kapitan(owie) zgłosił prośbę o przeprowadzenie poziomu 2, to należy zapisać: ZAAKCEPTOWANY / ZAWIESZONY – POZIOM 1.
- Jeżeli nie można przeprowadzić procedury (po wcześniejszym wezwaniu Sędziego Głównego na boisko), to należy zapisać: ZAWIESZONY – POZIOM 1.
- Sędzia Główny ma prawo dokonać dodatkowych zapisów w protokole w rubryce *Uwagi*.
- Sędzia drugi jest odpowiedzialny za sprawdzenie protokołu przed wznowieniem gry.
- Po zakończeniu meczu Sędzia pierwszy musi upewnić się, że w protokole w rubryce *Uwagi* zostały zapisane wszystkie niezbędne informacje, zgodnie z wymogami niniejszej procedury.
- Jeśli Sędzia Główny nie jest obecny przy boisku przy zakończeniu meczu, to Sędzia pierwszy musi dopilnować, żeby uzyskać podpis Sędziego Głównego na tym protokole.

6. PROTEST – POZIOM 2 (ROZPATRZENIE PROTESTU PO ZAKOŃCZENIU MECZU)

6.1 Postępowanie początkowe

- *Procedura rozpatrzenia protestu na Poziomie 2* inicjowana jest przez Kapitana zespołu zgłaszającego chęć protestu na Poziomie 2 ze względu na:
 1. Niemożność przeprowadzenia *Procedury rozpatrzenia protestu na Poziomie 1* (np. żaden z oficjalnych przedstawicieli PZPS nie był dostępny).
 2. Odrzucenie protestu na Poziomie 1 przez odpowiedniego przedstawiciela PZPS.
 3. Odwołanie od zaakceptowania przez odpowiedniego przedstawiciela PZPS protestu na Poziomie 1, który zgłosił Kapitan przeciwnego zespołu.
 4. Zdarzenia, które wystąpiły po zakończeniu meczu.
- *Procedura rozpatrzenia protestu – Poziom 2* musi dotyczyć (z wyjątkiem zdarzeń, które wystąpiły po zakończeniu meczu) protestu, który został prawidłowo zgłoszony oraz zapisany na Poziomie 1 przez Kapitana jednego z zespołów uczestniczących w danym meczu.
- *Procedura rozpatrzenia protestu – Poziom 2* obejmuje następujące etapy:
 1. Zapisanie podstawy Protestu na Poziomie 2 w protokole zawodów.
 2. Opłacenie kaucji za rozpatrzenie Protestu na Poziomie 2, zgodnie z *Handbookiem PZPS*.
 3. Zweryfikowanie przez Komitet Organizacyjny podstaw protestu.
 4. Przekazanie informacji o rezultacie protestu zainteresowanym stronom wraz z uzasadnieniem podstaw podjętej decyzji.
 5. Jeśli to zasadne i konieczne – powtórzenie lub wznowienie meczu od określonego stanu gry.

6.2 Osoby odpowiedzialny za ocenę i rozstrzygnięcie Protestu na Poziomie 2

- Protest na Poziomie 2 rozpatrywany jest przez *Komisję Odwoławczą* składającą się z Komisarza Turnieju oraz przedstawiciela Organizatora (wybranego przez Komitet Organizacyjny zawodów).
- Sędzia Główny nie jest i nie może zostać członkiem *Komisji Odwoławczej*.
- Sędzia Główny może doradzać *Komisji Odwoławczej* w zakresie interpretacji *Przepisów gry*.
- Na wniosek *Komisji Odwoławczej* Sędzia Główny przedstawia podsumowanie przebiegu Protestu na Poziomie 1 obejmujące podstawy do odrzucenia lub zaakceptowania Protestu na Poziomie 1 oraz dokonane ustalenia dla podjęcia określonej decyzji.

6.3 Rozpoczęcie *Procedury rozpatrzenia protestu na Poziomie 2*

- *Procedura rozpatrzenia protestu na Poziomie 2* inicjowana jest przez Kapitana zespołu zgłaszającego chęć protestu na Poziomie 2, który po zakończeniu meczu, ale przed podpisaniem przez siebie protokołu, potwierdza ten fakt poprzez dokonanie wpisu w rubryce *Uwagi*.
- Wpis dokonany przez Kapitana nie musi zawierać szczegółowych informacji dotyczących protestu. Protest może również zostać podyktowany Sekretarzowi przez Kapitana, ale musi bezwzględnie zostać podpisany przez Kapitana zespołu.
- Sędziowie nie mogą uniemożliwiać wpisania protestu lub wpływać na treść wpisu.
- Wniesienie Protestu na Poziomie 2 wymaga opłacenia kaucji za rozpatrzenie Protestu na Poziomie 2 u Komisarza zawodów, zgodnie z *Handbookiem PZPS*.

6.4 Przebieg procedury i rozstrzygnięcie protestu

- Protokół z meczu, którego dotyczy protest, oraz wszelkie załączniki do tego protokołu (jeśli zabrakło w nim miejsca) muszą zostać przedstawione Komisarzowi nie później niż 30 minut od zakończenia meczu.
- Sędzia pierwszy musi przekazać ustnie informację Kapitanowi zespołu przeciwnego, że pisemnie potwierdzono chęć przeprowadzenia *Procedury rozpatrzenia protestu na Poziomie 2*.
- Komisarz zawodów zwołuje niezwłocznie posiedzenie *Komisji Odwoławczej*.
- Komisja Odwoławcza podejmując decyzję rozstrzygającą kwestie objęte protestem powinna opierać się na następujących czynnikach:
 1. Dokładnej interpretacji kryteriów oceny zasadności protestu (patrz powyżej pkt. 3).
 2. Założeniu, że decyzja podjęta przez sędziów jest prawidłowa, w szczególności ostateczna decyzja Sędziego pierwszego.
 3. Ustaleniach co do faktów i okoliczności dokonanych przez Sędziego Głównego.
 4. Ustaleniach dokonanych przez członków *Komisji Odwoławczej* poprzez przepytanie osób objętych procedurą, w szczególności w zakresie obserwacji i spostrzeżeń sędziów.
 5. Zweryfikowaniu prawidłowości postępowania i decyzji sędziów w odniesieniu do *Oficjalnych przepisów gry w siatkówkę plażową*.
 6. Interpretacji *Oficjalnych przepisów gry w siatkówkę plażową*, dokonanej przez Sędziego Głównego, jeżeli *Przepisy gry* nie obejmują zaistniałej szczególnej sytuacji.
- Sędzia pierwszy powinien być poinformowany jako pierwszy o wyniku przeprowadzonej procedury, a następnie odpowiedni, pozostali członkowie komisji sędziowskiej.
- Następnie należy poinformować Kapitanów obydwu zespołów o wyniku *Procedury rozpatrzenia protestu*. Kapitanom należy przekazać krótkie streszczenie podstaw podjętej decyzji.
- Po przekazaniu decyzji *Procedurę rozpatrzenia protestu na Poziomie 2* uważa się za rozstrzygniętą i oficjalnie zakończoną.
- Kapitanowi, który nie zgadza się z rozstrzygnięciem, przysługuje prawo do złożenia oficjalnego odwołania do Wydziału Siatkówki Plażowej PZPS zgodnie z *Handbookiem PZPS* (Rozdział 4. Regulacje i sankcje na turniejach PZPS).

7. SPRAWOZDANIA I RAPORTY SĘDZIEGO GŁÓWNEGO ORAZ KOMISARZA

- We wszystkich przypadkach Protestu (na Poziomie 1 lub Poziomie 2) odpowiednie informacje muszą zostać zawarte w sprawozdaniach i raportach Komisarza oraz Sędziego Głównego.
- W raporcie / sprawozdaniu muszą znajdować się co najmniej następujące informacje: opis przeprowadzonej procedury, decyzję (rezultat procedury) oraz podstawy dla jej podjęcia (uzasadnienie decyzji).
- W przypadku odrzucenia protestu na Poziomie 1 Sędzia Główny niezwłocznie powiadamia Komisarza w celu zastosowania odpowiedniej kary finansowej określonej w *Handbooku PZPS* (Rozdział 4. Regulacje i sankcje na turniejach PZPS).