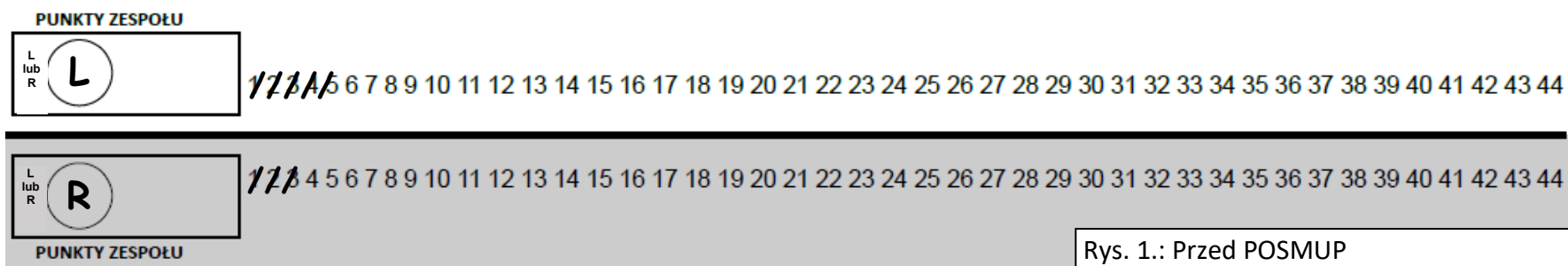


Zapisywanie Prośby o sprawdzenie miejsca upadku piłki – Wytyczne 2026

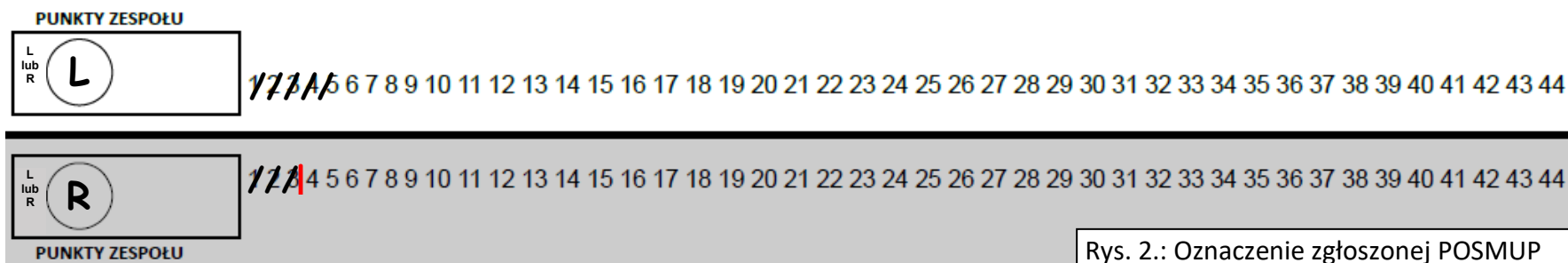
Zapis „wygranej” przez zespół Prośby o sprawdzenie miejsca upadku piłki:

1) Zespół L zdobył 5 punkt. Aktualny wynik to 5:3 dla Zespołu L



2) W tym momencie zespół R zgłasza Prośbę o sprawdzenie miejsca upadku piłki

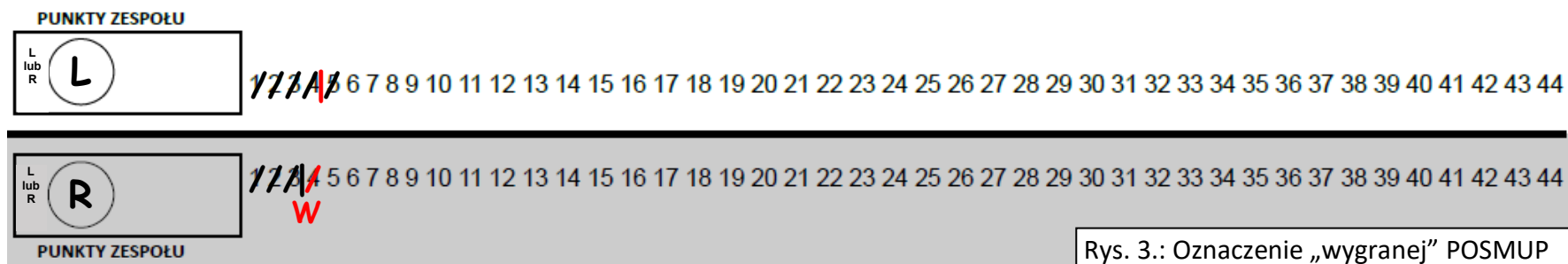
Zgłoszoną prośbę oznaczamy przez wstawienie pionowej kreski po ostatnim zdobytym punkcie przez zespół zgłaszający POSMUP (tj. przed decyzją podjętą w ramach POSMUP).



Jeżeli w następstwie zgłoszonego POSMUP zespół zgłaszający POSMUP **ZDOBYWA** punkt („wygrywa POSMUP”) to:

1. Należy wpisać literę „W” nad/pod narysowaną pionową kreskę (w zależności czy prośbę zgłasza zespół, który rozpoczynał seta od zagrywki czy od przyjęcia) – co będzie oznaczać: POSMUP „WYGRANY”,

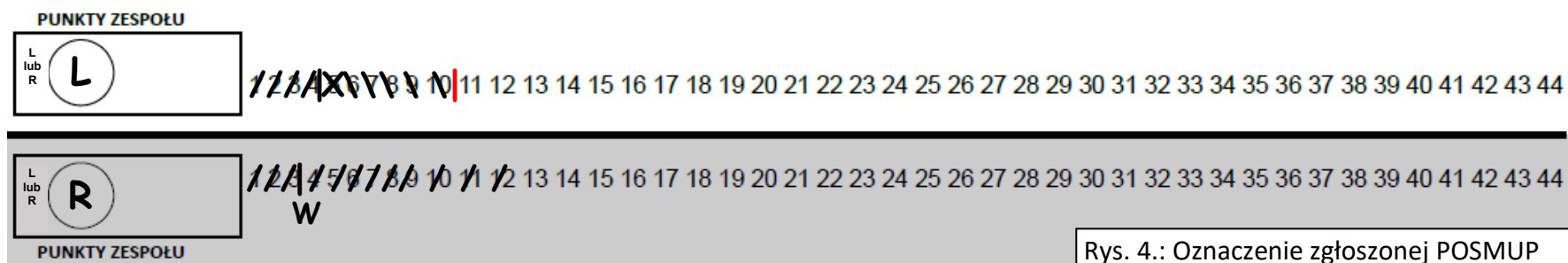
2. Skreślamy przyznany („wygrany”) punkt w zespole zgłaszającym POSMUP,
3. W zespole przeciwnym, w którym pierwotne przyznanie punktu zostaje cofnięte (zespół „przegrywający” POSMUP) – stawiamy pionową kreskę **PRZED pierwotnie przyznanym punktem**, od tego momentu punkty tego zespołu będą skreślane w przeciwnym kierunku.



Rys. 3.: Oznaczenie „wygranej” POSMUP

3) Kilka wymian później. Po zdobyciu 12 pkt przez Zespół R – zostaje zgłoszona POSMUP przez Zespół L (przy wyniku 12:10 dla Zespołu R):

Zgłoszoną prośbę oznaczamy przez wstawienie pionowej kreski po ostatnim zdobytym punkcie przez zespół zgłaszający POSMUP (tj. przed decyzją podjętą w ramach POSMUP).

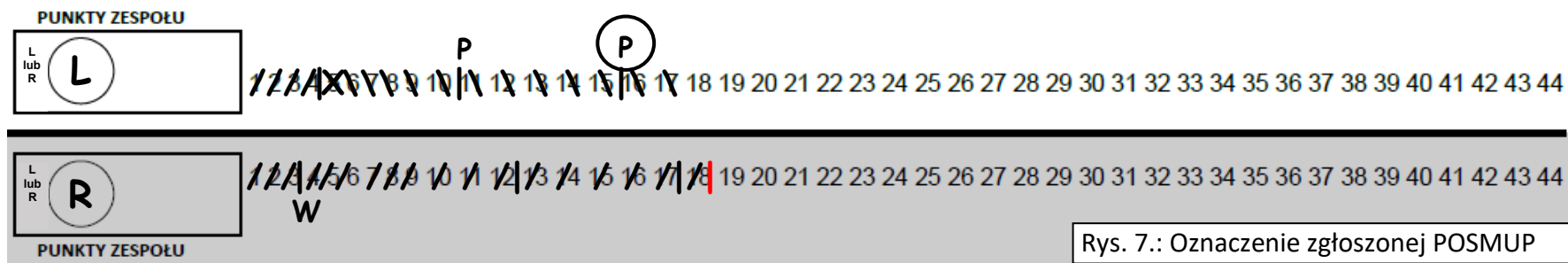


Rys. 4.: Oznaczenie zgłoszonej POSMUP

Zapis Prośby o sprawdzenie miejsca upadku piłki w sytuacji, w której nie jest możliwe podjęcie decyzji, ponieważ ślad upadku piłki został zmieniony w wyniku naturalnych zdarzeń

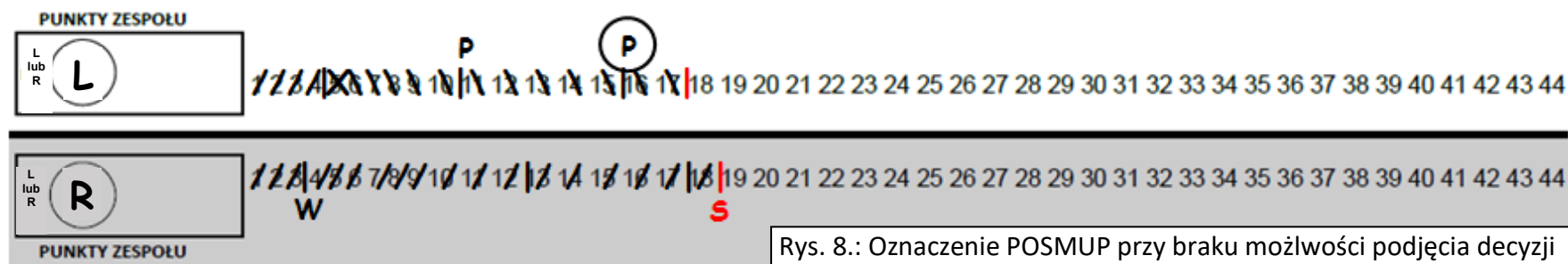
Kilka wymian później. Po zdobyciu 17 pkt przez Zespół L – zostaje zgłoszona POSMUP przez Zespół R (przy wyniku 18:17 dla Zespołu R):

Zgłoszoną prośbę oznaczamy przez wstawienie pionowej kreski po ostatnim zdobytym punkcie przez zespół zgłaszający POSMUP (tj. przed decyzją podjętą w ramach POSMUP).



W przypadku, gdy ślad upadku piłki został zmieniony z powodu naturalnych zdarzeń uniemożliwiających jego sprawdzenie, pierwotna decyzja sędziego jest utrzymywana, taką sytuację oznaczamy w następujący sposób:

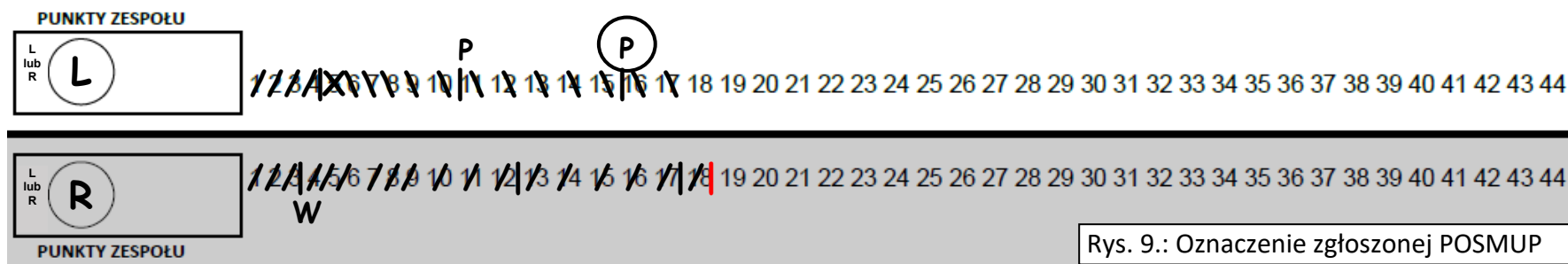
1. Należy wpisać literę „S” nad/pod narysowaną pionową kreską (w zależności czy prośbę zgłasza zespół, który rozpoczynał seta od zagrywki czy od przyjęcia) – co będzie oznaczać „DECYZJA SĘDZIOWSKA”,
2. W zespole przeciwnym – stawiamy pionową kreskę **PO pierwotnie przyznanym punkcie**, kolejne zdobyte **punkty skreślamy w tę samą stronę**.



Zapis Prośby o sprawdzenie miejsca upadku piłki w sytuacji, w której nie jest możliwe podjęcie decyzji, ponieważ ślad upadku piłki został zmieniony w wyniku celowych działań zespołów/zawodników - Anulowanie POSMUP

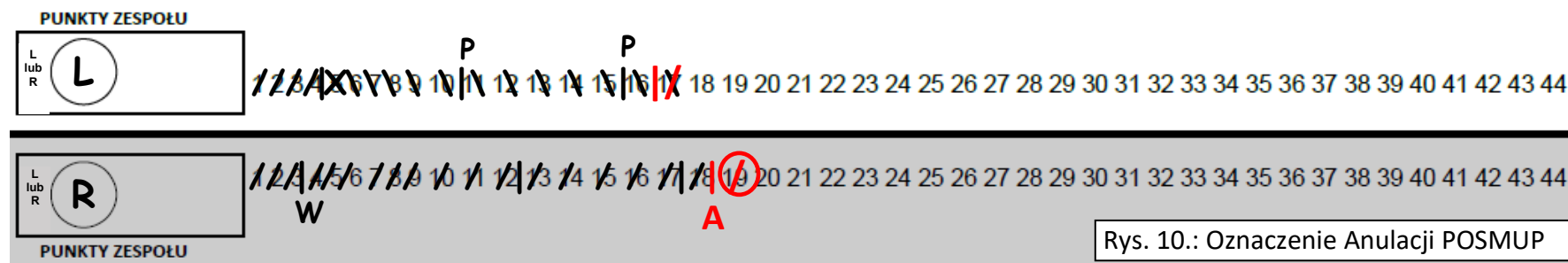
Kilka wymian później. Po zdobyciu 17 pkt przez Zespół L – zostaje zgłoszona POSMUP przez Zespół R (przy wyniku 18:17 dla Zespołu R):

Zgłoszoną prośbę oznaczamy przez wstawienie pionowej kreski po ostatnim zdobytym punkcie przez zespół zgłaszający POSMUP (tj. przed decyzją podjętą w ramach POSMUP).



W przypadku, gdy ślad upadku piłki został zmieniony z powodu celowych działań zespołów/zawodników Procedura POSMUP jest przerywana/anulowana, taką sytuację oznaczamy w następujący sposób:

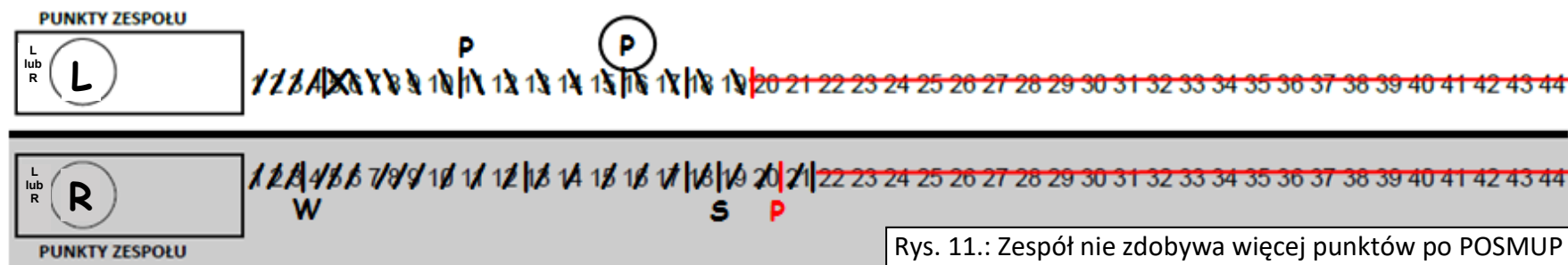
1. Należy wpisać literę „A” nad/pod narysowaną pionową kreską (w zależności czy prośbę zgłasza zespół, który rozpoczynał seta od zagrywki czy od przyjęcia) – co będzie oznaczać „ANULOWANIE POSMUP”,
2. W zespole przeciwnym – stawiamy pionową kreskę **PRZED** pierwotnie przyznanym punkcie, kolejne zdobyte punkty skreślamy w przeciwną stronę.



Zapis Prośby o sprawdzenie miejsca upadku piłki jeśli zespół nie zdobywa więcej punktów w danym secie

Kilka wymian później. Po zdobyciu 19 pkt przez Zespół L – zostaje zgłoszona POSMUP przez Zespół R (przy wyniku 20:19 dla Zespołu R):

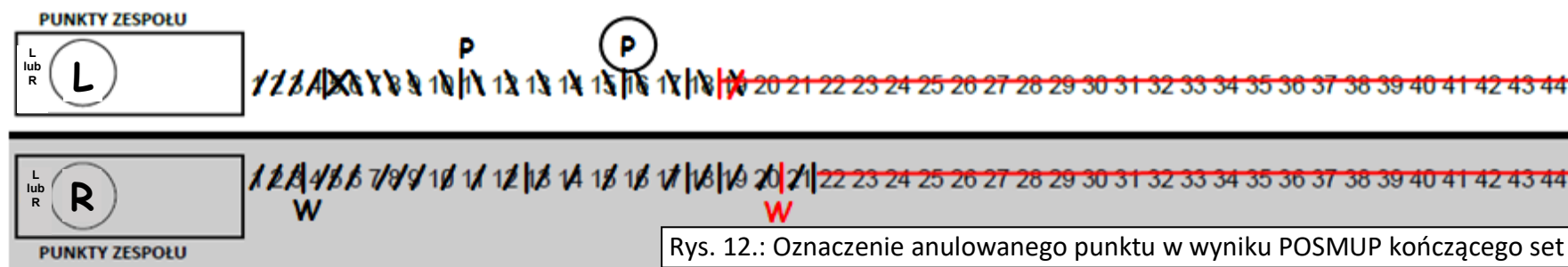
1. W następstwie zgłoszonego POSMUP zespół zgłaszający POSMUP nie zdobył punktu, POSMUP był „PRZEGRANY” przez zespół R. Należy oznaczyć zgłoszony POSMUP oraz wynik sprawdzenia zgodnie z opisem w poprzednich punktach.
2. Zespół L nie zdobył więcej punktów w tym secie. Pionowa kreska oznaczająca POSMUP jest w tym wypadku jednocześnie oznaczeniem ostatniego punktu w secie. W wierszach PUNKTY ZESPOŁU należy wykreślić poziomą linią punkty niezdobyte w secie.



Zapis Prośby o sprawdzenie miejsca upadku piłki jeśli ostatni punkt jest anulowany w wyniku POSMUP

Kilka wymian później. Po zdobyciu 19 pkt przez Zespół L – zostaje zgłoszona POSMUP przez Zespół R (przy wyniku 20:19 dla Zespołu R):

1. W następstwie zgłoszonego POSMUP zespół zgłaszający POSMUP zdobył punkt, POSMUP był „WYGRANY”. Należy oznaczyć zgłoszony POSMUP oraz wynik sprawdzenia zgodnie z opisem w poprzednich punktach.
2. W zespole L należy anulować ostatnio zdobyty punkt przez skreślenie go w przeciwnym kierunku. W wierszach PUNKTY ZESPOŁU należy wykreślić poziomą linią punkty niezdobyte w sieci.



Podsumowanie:

- 1) Przy każdej prośbie o sprawdzenie miejsca upadku piłki, po której następuje zmiana wyniku, należy zmienić kierunek skreślania punktów tylko w zespole, któremu pierwotnie przyznano punkt.
- 2) Zawsze najpierw stawiamy pionową kreskę po ostatnim zdobytym punkcie przez zespół, który zgłosił prośbę o sprawdzenie miejsca upadku piłki.
- 3) W zależności od tego czy zespół zgłaszający POSMUP wygrał czy przegrał POSMUP – odpowiednio w zespole przeciwnym stawiamy pionową kreskę przed lub za ostatnim punktem zdobytym przez przeciwny zespół.
- 4) W efekcie – punkt skreślony de facto znakiem „X” oraz zmiana kierunku skreślania punktów wystąpią tylko w przypadku zmiany pierwotnej decyzji sędziego w wierszu z punktami zespołu przeciwnego w stosunku do zespołu zgłaszającego prośbę.