

260696

I

POLSKI ZWIĄZEK PIŁKI RĘCZNEJ

PIŁKA SIATKOWA

OFICJALNE PRZEPISY

KRAKÓW 1945

NAKŁADEM P. Z. P. R.

WSZELKIE PRAWA PRZEDRUKU ZASTRZEŻONE

260 696

I 6



Biblioteka Jagiellońska



1002952491

WSTĘP

Przepisy niniejsze są dosłownym tłumaczeniem przepisów amerykańskich przyjętych przez Kom. Techn. Volley i Faust Ball'u, obowiązujących wszystkich członków I.A.H.F.

Posiadają one zdaniem P.Z.P.R. jeszcze pewne luki, które Związek będzie się starał usunąć na Kongresie I.A.H.F.

Za pracę nad przepisami składamy p. Romualdowi Wirszytło serdeczne podziękowanie

Zarząd P. Z. P. R.

PRZEPISY PIŁKI SIATKOWEJ

Komisji Technicznej Volley- i Faust Ball'u przy I. A. H. F.

I. BOISKO.

§ 1. Boisko ma kształty prostokąta o wymiarach 18×9 m, ograniczonego liniami prostymi, zakreślonymi wewnątrz boiska. Prześrodek nad nim aż do wysokości min. 5 m winna być wolna od wszelkich przeszkód utrudniających grę. *Boisko gry*

§ 2. Boisko jest ograniczone dwoma liniami dłuższymi, t. zw. «łocznymi», oraz dwoma krótszymi — «końcowymi». Szerokość linii — 5 cm. Poza boiskiem wzdłuż tych linii istnieje pas o szerokości 1 m wolny od przeszkód utrudniających grę. *Linie graniczne*

§ 3. Linia środkowa, o szerokości 5 cm jest wyrysowana bezpośrednio pod siatką, równo. *Linia środkowa*

Akc. Nr. 298

AK. 145

legle do niej. Długość jej jest ograniczona przez linie boczne. (Patrz X/§ 13).

Miejsce do zagrywki

§ 4. Kresa o długości 15 cm, a szerokości 5 cm, wyznaczona prostopadłe do linii końcowej, w odległości 5 cm od niej, a trzy m od prawej, linii bocznej na zewnątrz placu, wydziela odcinek linii końcowej, z poza którego wykonywa się zagrywkę. (Patrz rysunek).

II. SIATKA.

Siatka

Naciągnięta siatka o szerokości 90 cm ma długość $9\frac{1}{2}$ m. Zrobiona jest z linki — oczka kwadratowe o wymiarze boku 10 cm. Górny i dolny jej brzeg są obszyte białymi taśmami o szerokości 5 cm, przez które są przeciągnięte stalowe linki o przekroju 8 mm.

Wysokość

Siatka przywiązana na zewnątrz boiska, dokładnie pośrodku między liniami końcowymi i równoległe do nich, jest naciągnięta możliwie dokładnie oraz w ten sposób, by najniższe miejsce jej górnego brzegu, tj. środek, znajdował się na wysokości 2.25 m przy grach kobiecych i 2.45 m przy męskich od poziomu boiska. Miejsce przywiązania dolnej części siatki nie może się znajdować bliżej, jak 50 cm od linii bocznych.

Taśmy określające wysokość boiska

W poprzek siatki są wszyte białe pasy o szerokości 3 cm, które się znajdują wprost nad liniami bocznymi, prostopadłe do nich. .

III. PIŁKA.

Piłka

Piłka do gry jak najbardziej kulistego kształtu, składa się z gumowej detki i pokrywającego ją skórzanego płaszcza. Powinna ona mieć w obwodzie nie mniej jak 65 cm, a nie więcej jak 70 cm. Waga jej nie może być mniejsza od 255 gr, a nie większa od 285 gr. Ciśnienie wewnętrzne powietrza w piłce nie powinno

przekraczać 3,3 kg, a nie może być mniejsze od 3 kg.

Uwaga (1) — Przy grze na powietrzu piłka może być cięższa, lecz nie przekraczać wagi 340 gr.

Uwaga (2) — Pożądanym jest, aby piłka była doskonale zrównoważona.

IV. DRUŻYNY.

§ 1. We wszystkich spotkaniach oficjalnych drużyna musi się składać nie mniej nie więcej jak z sześciu (6) graczy. Jeżeli z jakiegokolwiek przyczyny jedna z drużyn została zdekompletowana — zwycięża drużyna przeciwna.

Ilość graczy

§ 2. Zapasowi, oraz kierownik drużyny powinni się znajdować po przeciwnej sędziemu głównemu stronie boiska.

Zapasowi

§ 3. Zapasowy może wejść na miejsce grającego tylko wtedy, gdy piłka jest «martwa». Kapitan drużyny lub wchodzący zapasowy winien uprzednio zażądać przerwy na zmianę gracza u Sędziego Pomocniczego i po utożsamieniu zamiany melduje ją Sekretarzowi. Zapasowy zajmuje miejsce gracza, którego zastępuje. Nie wolno robić przy wykonywaniu zamiany żadnych przegrupowań w ustawieniu graczy.

§ 4. Gracz, który opuści boisko w czasie gry, może do niej wrócić w tej samej partii, lecz tylko na miejsce, które poprzednio zajmował, za wyjątkiem wypadków wymienionych w Rozdz. XIII.

Gracz opuszczający boisko

§ 5. W spotkaniach oficjalnych lub turniejach zespół jednej drużyny nie może liczyć więcej, jak dwunastu graczy.

Skład zespołu

§ 6. Wszyscy gracze powinni posiadać z tyłu i z przodu numery o wielkości nie mniejszej, jak 10 cm.

Numeracja graczy

*Ustawienie
graczy*

§ 7. Gracze winni zajmować miejsca według rysunku. Każde stanowisko ma swoją nazwę. A więc: Lewy, Środek i Prawy Ataku oraz Prawy, Środek i Lewy Obrony.

§ 8. Podczas zagrywki każdy gracz powinien się znajdować na określonym dla niego miejscu. Po zagrywce grający może kryć dowolną przestrzeń swego placu (wyłączywszy wypadki wymienione w Rozdz. X/§ 17).

Uwaga. — Paragraf ten został wprowadzony dla uniknięcia zbyt częstych i tendencyjnych zmian w ustawieniu. Takie zmiany uważane są za błąd. Nie jest to jednak zakazem opuszczania stanowiska przez gracza w celu zagrania piłki, lecz służy dla zapobieżenia zamiany stanowisk na dłuższy okres gry.

§ 9. Wolno graczowi wybiegać poza boisko jeżeli wymaga tego gra, lecz tylko wtedy, gdy piłka przejdzie ponad siatką na jego stronę boiska.

§ 10. Każda strona boiska powinna być oznaczona dwoma krzyżami dzielącymi ją na sześć równych płaszczyzn. Krzyże są wyznaczone białymi liniami o długości 15 cm i szerokości 3 cm — równolegle do tylnych i bocznych linii. (Patrz rysunek).

V. KOMISJA SĘDZIOWSKA.

Komisja Sędziowska składa się z: Sędziego Głównego, Sędziego Pomocniczego, Sekretarza i dwu Liniowych.

VI. OBOWIĄZKI KOMISJI SĘDZIOWSKIEJ.

*Sędzia
Główny*

§ 1. Sędzia Główny jest władzą najwyższą podczas spotkania. On decyduje o tym, kiedy piłka jest w grze, kiedy «martwa», kiedy zdobywa się punkt lub uzyskuje się przejście piłki,

oraz ma prawo karania za wszelkie przekroczenia przepisów. (Patrz Rozdz. X i XIII).

§ 2. Sędzia Główny ma prawo decyzji oraz rozstrzygania wszelkich kwestyj dotyczących przekroczenia przepisów od chwili rozpoczęcia aż do końca spotkania, jak również i w okresach, gdy gra z jakiegokolwiek powodu została chwilowo wstrzymana. Ma on także prawo decydowania w sprawach nie zawartych w przepisach, lecz dotyczących gry. Ma prawo zmienić decyzję innego członka komisji, którą będzie uważał za błędną.

§ 3. Sędzia Główny zajmuje miejsce przy końcu siatki w ten sposób, aby mieć dobry widok na obie strony boiska.

Uwaga. — Najlepszą pozycją dla Sędziego Głównego będzie taka, gdy oczy jego będą się znajdowały od 50 do 80 cm ponad siatką.

§ 4. Sędzia Pomocniczy zajmuje stanowisko *Sędzia Po-
mocniczy* po przeciwnej Sędziemu Głównemu stronie boiska. Pilnuje on: przekraczania linii środkowej pod siatką, przestrzega przerw i czasu ich trwania, pilnuje właściwego wykonywania zmian graczy przez zapasowych, zwraca uwagę na dotknięcia siatki w grze oraz na podwójne uderzenia przy odbijaniu piłki, zwraca uwagę Sędziemu Głównemu na nieodpowiednie lub niesportowe zachowanie się graczy, dopomagając mu, na jego życzenie, w innych sprawach.

§ 5. Sekretarz notuje oficjalnie przebieg gry. *Sekretarz* i wyniki partyj. Siedzi on obok Sędziego Pomocniczego, naprzeciwko Sędziego Głównego. Przed każdą partią Sekretarz dowiaduje się od kierownika drużyny lub kapitana nazwisk graczy i zapasowych, oraz o ustawieniu zespołu, którego pilnuje przy zagrywce i zmianach miejsc.

Liniowi

§ 6. Liniowi zajmują miejsca po przeciwnych rogach boiska tak, aby każdy z nich dobrze widział jedną boczną i jedną końcową linię. Określają oni, czy piłka upadła na boisko, czy poza jego granice. Liniowi pomagają Sekretarzowi w pilnowaniu zmian graczy przy zagrywce lub zmianie miejsc.

Uwaga. — W razie potrzeby może być dodany dodatkowy liniowy.

§ 7. Na żądanie Liniowy podaje Sędziemu Głównemu swoją opinię w jakiejkolwiek bądź sprawie, dotyczącej spotkania. Liniowy powinien uważać na całą grę i być gotowym do pomocy w decyzji Sędziemu Głównemu, gdy on tego zażąda.

§ 8. Liniowy pilnuje przekroczeń linii tylnej przez graczy przy zagrywce.

VII. WYJAŚNIENIE OKREŚLEŃ TECHNICZNYCH.

Własny plac

§ 1. Stronę boiska zajęłą przez jeden zespół nazywamy «placem własnym» tego zespołu; stronę zaś zajęłą przez przeciwnika — «placem przeciwnika».

Plac przeciwnika

Kolejność tagrywek

§ 2. Porządek, w którym drużyny powinny wykonywać zagrywkę nazywamy — «kolejnością zagrywek».

Zmiana miejsc

§ 3. Po przejściu piłki następuje t. zw. «zmiana miejsc» przez graczy. (Rotation).

Zagrywka

§ 4. «Zagrywka» (Service), jest to wprowadzenie piłki do gry przez gracza na stanowisku Prawego Obrońcy, wykonane przez przebicie jej ponad siatką na plac przeciwnika w dowolnym kierunku jedną ręką (zamkniętą lub otwartą). Zagrywający winien stać, przed i podczas ude-

rzania piłki, obydwoma nogami poza linią końcową, w jednej trzeciej jej długości, mierząc od prawej linii bocznej.

Uwaga (1) — Przy linii tylnej jest wyznaczona kresa, określająca miejsce zagrywki. (Patrz rysunek).

Uwaga (2) — Sprawa przekroczenia nogą linii dotyczy też pozycji nogi w powietrzu.

§ 5. «Punkt» uzyskuje drużyna zagrywająca, gdy przeciwnik popełni błąd przy odbiciu piłki. *Punkt*

§ 6. Gdy błąd popełni drużyna zagrywająca — wtedy następuje «przejście piłki». *Przejście piłki*

§ 7. Piłka jest «martwą» po uzyskaniu punktu, po przejściu piłki lub przy innej decyzji, powodującej czasowe przerwanie gry. *Piłka martwa*

§ 8. Gracz, który dotknie piłki lub zostanie przez nią dotknięty, gdy piłka jest w grze, nazywa się — «zagrywający piłkę». *Zagranie piłką*

§ 9. Piłka jest «poza boiskiem», gdy dotknie jakiegokolwiek przedmiotu lub ziemi poza granicami boiska. Dotknięcie piłką linii granicznych jest dobre, tj. w granicach boiska. *Piłka poza boiskiem*

§ 10. Gdy piłka pozostaje u gracza przez chwilę w ręce, wtedy następuje «przetrzymanie piłki». Piłka winna być uderzana jak najwyraźniej. Pchanie, rzucanie lub przenoszenie piłki uważane jest za jej przetrzymanie. *Przetrzymanie piłki*

§ 11. Gracz, który dotknie piłki więcej jak raz którąkolwiek częścią ciała, przy czym w międzyczasie nie dotknie jej żaden inny gracz, popełnia błąd «podwójnego uderzenia» — «dribbling» (patrz Rozdz. IX/§ 2). *Uderzenie podwójne*

§ 12. Każdy gracz, który w opinii Sędziego Głównego przeciąga niepotrzebnie grę, może być ukarany za «zwleknięcie w grze». *Zwleknięcie w grze*

Zastawianie

§ 13. «Zastawianie» (Blocking) jest grą obronną graczy ataku, blisko przy siatce, gdy oni jedną lub obydwoma rękami, rozłożonymi nad głową próbują w ramach przepisów zastawić drogę piłce.

Uwaga (1) — Prawidłowe zastawianie może być wykonywane tylko przez jednego lub dwu graczy ataku. Uważa się za błąd, gdy zastawia więcej jak dwu graczy, gdy robią to gracze nie stojący obok siebie lub gdy zastawianie jest wykonywane przez graczy obrony, podchodzących do siatki.

Uwaga (2) — Zastawianie we trzech jest niedozwolone.

Uwaga (3) — Wolno zastawiać we dwóch, gdy robią to gracze stojący obok siebie.

Uwaga (4) — Prawy i lewy ataku nie mogą zastawiać jednocześnie.

Karą za nieprawidłowe zastawianie jest przejście piłki lub punkt — taka sama, jak za inne błędy.

VIII. STRONY BOISKA I ZAGRYWKA.

Losowanie

§ 1. Kapitanowie drużyn losują wybór boiska lub zagrywki. Wygrywający w losowaniu otrzymuje pierwszeństwo wyboru zagrywki lub strony boiska.

Wprowadzenie piłki do gry

§ 2. Przy rozpoczęciu partii zagrywka winna być wykonana przez gracza znajdującego się na stanowisku Prawego Obrońcy (patrz Rozdz. VII/§ 4).

§ 3. Każdy zagrywający zagrywa dopóty, dopóki Sędzieja Główny nie zarządzi przejścia piłki.

§ 4. Zmiana zagrywającego następuje po przejściu piłki.

§ 5. Drużyna otrzymująca piłkę do zagrywki winna wykonać zmianę miejsc graczy w kierunku zgodnym z ruchem wskazówek zegara.

Zmiana miejsc

§ 6. Przy ustalaniu zasady zmiany miejsc bierze się pod uwagę ustawienie graczy podczas zagrywki.

Kolejność stanowisk

Uwaga (1) — Lewy i Środkowy Ataku posuwają się o jedno stanowisko w prawo, Prawy i Środkowy Obrony przesuwają się o jedno miejsce w lewo, a Lewy Obrońca przesuwa się na pozycję Lewego Ataku. Prawy Ataku staje na miejsce Prawego Obrońcy.

Uwaga (2) — Przy rozpoczęciu partii, po stracie pierwszej zagrywki, przeciwnik przed swoją pierwszą zagrywką musi wykonać zmianę miejsc tak, jak i w innych wypadkach.

Uderzenie piłki w siatkę poza taśmami bocznymi

§ 7. Uderzenie piłką w siatkę poza taśmami pionowymi na siatce uważane jest za błąd, powodujący zaliczenie punktu lub przejście piłki.

Nieprawidłowa zagrywka

§ 8. Gdy piłka zagrywkowa dotknie siatki, przejdzie pod siatką, lub nad siatką poza pionowymi taśmami, znajdującymi się nad liniami bocznymi, dotknie gracza albo jakiejś przeszkody przed przejściem na pole przeciwnika — następuje t. zw. przejście piłki.

§ 9. Gdy zagrywający zagrywa nie w swej kolejce, następuje przejście piłki, a jakiegokolwiek punkty zdobyte przez tego zagrywającego przed spostrzeżeniem błędu nie są zaliczane.

Zagrywka nie w swej kolejce

§ 10. Drużyna przegrywająca poprzednią partię ma prawo do pierwszej zagrywki w partii następnej.

Rozpoczęcie w partii następnej

§ 11. Drużyny zmieniają strony boiska po ukończeniu każdej partii.

Zmiana stron

§ 12. Przed rozpoczęciem nowej partii gracze mogą zająć dowolne stanowiska nie licząc

Zmiana stanowisk

się z ustawieniem w partii poprzedniej. Sekretarz winien odnotować zmiany w stanowiskach graczy.

*Zmiana
stron
w środku
partii*

§ 13. W spotkaniach przy nieparzystej ilości partyj, w końcowej i decydującej partii, zespół mający gorszą punktację, może żądać zmiany stron po uzyskaniu przez przeciwnika ośmiu punktów, przy czym zagrywa w dalszym ciągu gracz, który uzyskał ósmy punkt.

*Zastawia-
nie*

§ 14. Nie wolno umyślnie zbiorowo zastawiać zagrywającego.

IX. GRANIE PIŁKĄ.

*Każdą czę-
ścią ciała
powyżej
bioder*

§ 1. Piłka może być uderzoną w każdym kierunku, gracz zaś może dotknąć piłki każdą częścią ciała powyżej bioder.

*Kiedy pra-
widłowo*

§ 2. Piłka jest dotknięta prawidłowo choćby przez kilka części ciała, jeżeli dotknięcia te są zupełnie jednoczesne i uderzenie zupełnie wy-
razne.

*Uderzenie
wielokrot-
ne*

§ 3. Przy odbijaniu mocnych piłek dopuszczalne jest wykonanie «wielokrotnego uderzenia», nawet gdyby fragmenty jego nie były zupełnie jednoczesne pod warunkiem, że muszą one stanowić jedną akcję, przy czym piłka może być dotkniętą jakąkolwiek częścią ciała powyżej bioder.

Uwaga (1) — Nie dotyczy to dwu osobnych zagrań piłki.

Uwaga (2) — Nie jest koniecznym, aby piłka dotknęła najpierw rąk.

Uwaga (3) — Wielokrotne uderzenia są dozwolone przy mocnych uderzeniach przy siatce.

Uwaga. — Ten cały ustęp zawierający uwagi 1, 2 i 3 stosuje się do zastawiania.

§ 4. Piłka, poza zagrywką, gdy dotknie siatki i przejdzie przez nią na stronę przeciwnika, jest w dalszym ciągu w grze.

*Dotknięcie
siatki
piłką*

§ 5. Przy zagrywce lub prawidłowym przebiegu piłki nad siatką, powinna piłka przejść nad nią między pionowymi taśmami, znajdującymi się nad liniami bocznymi.

Prawidłowe przebiecie

§ 6. Piłka, poza zagrywkową, może być odbita od siatki, byleby gracz nie dotknął siatki.

*Odbicie od
siatki*

§ 7. Piłka może być dotknięta tylko trzy razy przez jedną drużynę, przed jej przebieciem na stronę przeciwnika.

*Dopuszczalne
trzy dotknięcia
piłki*

Uwaga. — Przepis ten nie jest pozwoleniem na uderzenie piłki przez tego samego gracza dwukrotnie z rzędu, gdyż może on ją uderzyć tylko pierwszy i trzeci raz. Nie znaczy to też, aby piłki nie można było przebić już drugim uderzeniem na pole przeciwnika.

X. PUNKT I PRZEJŚCIE.

Jeżeli któryś z graczy drużyny zagrywającej popełni jeden z niżej wymienionych błędów — następuje przejście piłki, gdy to samo popełni gracz drużyny przyjmującej — zostaje zaliczony punkt dla drużyny zagrywającej.

§ 1. Nieprawidłowa zagrywka. (Patrz Rozdz. VIII/§ 8 i 9).

§ 2. Nieprawidłowe odbicie piłki na boisko przeciwnika. (Patrz Rozdz. VII/§ 5 oraz Rozdz. IX/§ 3).

§ 3. Chwywanie lub przetrzymywanie piłki. (Patrz Rozdz. VII/§ 10).

§ 4. Podwójne uderzenie. (Patrz Rozdz. VII § 11. Wyjątek Rozdz. IX/§ 2 i 3 oraz Uwagi (1) i (2)).

§ 5. Gdy piłka uderzy gracza poniżej bioder.

§ 6. Zetknięcie jakiejś części ciała z siatką w dowolnym okresie gry, za wyjątkiem, gdy piłka jest martwą. W wypadku, gdy dwu przeciwników dotknie siatki równocześnie, nie zalicza się ani punktu, ani przejścia — jest to uważane za błąd podwójny. (Wyjątek: Rozdz. X/§ 21).

§ 7. Dotknięcie piłki po trzech uderzeniach przed przejściem jej przez siatkę: Piłka, która uderza siatkę poza taśmami ograniczającymi boisko uważana jest za martwą.

Ponad
siatką

§ 8. Przełożenie ręki ponad siatką, przy jakiegokolwiek okoliczności.

§ 9. Zagrywka poza kolejką.

Pod siatką

§ 10. Sięgnięcie pod siatkę i dotknięcie piłki lub gracza przeciwnej drużyny, gdy piłka jest w grze na tamtej stronie lub wtrącanie się do gry przeciwnika przez wejście na jego pole.

§ 11. Nieprawidłowa zmiana gracza. (Patrz Rozdz. IV/§ 4).

§ 12. Gra nie na swoim stanowisku. (Patrz Rozdz. IV/§ 3 i § 7).

§ 13. Dotknięcie ziemi po przeciwnej stronie linii środkowej lub jej przypuszczalnego przedłużenia poza liniami bocznymi. (Patrz Rozdz. I/§ 3).

Uwaga. — Gdy gracz dotknie pola przeciwnika podczas jakiejś akcji, uważa się to za błąd, chociażby to dotknięcie nastąpiło po zetknięciu się piłki z ziemią.

§ 14. Wkroczenie na boisko przeciwnika w celu odzyskania piłki. Sięgnięcie pod siatkę jedną lub dwoma rękami jest dozwolone, byleby stopy znajdowały się na placu własnym.

§ 15. Przyjmowanie wskazówek z zewnątrz boiska. (Patrz Rozdz. XIII/§ 5).

§ 16. Umyślne przedłużanie partii. (Patrz Rozdz. VII/§ 12).

§ 17. Ścinanie («Spike» — «Kill») piłki przez gracza stojącego na stanowisku obrońcy.

Uwaga. — Jest to zabezpieczenie od faworyzowania jednostki oraz zachęta do gry zespołowej. Przepis ten zabrania ścinać graczowi obrony. Inaczej — gracz z obrony, gdy piłka jest w grze, nie może dobiegać do siatki i ścinać piłkę.

§ 18. Gracz nie może opuścić placu w celach gry, dopóki piłka nie znajdzie się poza siatką, na jego stronie boiska. (Patrz Rozdz. IV/§ 9).

§ 19. Opuszczanie placu podczas przerwy bez pozwolenia Sędziego Głównego.

§ 20. Podwójny błąd zachodzi wtedy, gdy dwaj gracze przeciwnych drużyn popełnią błąd jednocześnie, za wyjątkiem przewidzianych Rozdz. X/§ 21). W wypadku podwójnego błędu, piłka winna być powtórzona. Błąd popełniony przez zawodnika w tej samej akcji przy siatce, gdy jego przeciwnik też popełnia błąd, winien być uznany jako podwójny mimo, że te błędy nie zostały popełnione w identycznym czasie.

Podwójny błąd

Uwaga. — W grze przy siatce zagrania wszystkich graczy nie powinny być uważane za ukończone, dopóki akcja dana nie skończy się na pozycjach na ziemi, mogących być kontrolowanymi normalnie.

§ 21. Jeżeli piłka trzecim uderzeniem jest skierowana w siatkę, powodując tym dotknięcie gracza drużyny przeciwnej siatką, uważa się to za błąd (punkt lub przejście). To samo zachodzi wtedy, gdy nie ma dotknięcia przeciwnika siatką. Wyjątkiem będzie wypadek, gdy przeciwnik w tej samej akcji sam dotknie siatki. Będzie to błąd podwójny.

Dotknięcie siatki przy trzecim odbiciu

§ 22. Rozmyślne tupanie w ziemię i skakanie po niej oraz wymachiwanie rękami przed przeciwnikiem mającym zagrać piłkę jest uważane za niesportowe zachowanie się. (Kara: punkt lub przejście piłki).

Zasłania-
nie zagry-
wającego

§ 23. Nie wolno zbiorowo zasłaniać zagrywającego. (Rozdz. VIII/§ 14).

§ 24. Nieprawidłowe zastawianie. (Patrz Rozdz. VII/§ 13 i Uwagi 1, 2, 3 i 4).

XI. PRZERWA.

Przerwa

§ 1. Przerwa w grze może być zarządzona jedynie przez Sędziego Głównego. Piłka jest w grze dopóki nie gwizdnie Sędzia Główny lub Pomocniczy. Prosząc o przerwę kapitan drużyny winien zaznaczyć, czy to jest przerwa dla odpoczynku, czy dla zmiany gracza. Gdy nic nie jest zaznaczone, Sędzia Główny winien ją uważać za przerwę — «dla odpoczynku». Przerwa dla odpoczynku może być żądana przez jedną drużynę tylko dwukrotnie w ciągu partii i to jedynie przez kapitana. Przerwa dla zmiany gracza lub w razie nieszczęśliwego wypadku nie może być zaliczona do przerw dla odpoczynku.

§ 2. Podczas przerwy dla odpoczynku drużyna może ćwiczyć piłką, lecz tylko na polu własnym. Podczas przerwy na zmianę gracza, wchodzący zapasowy ma prawo ćwiczyć piłką, używając obu pól.

§ 3. Długość przerwy dla odpoczynku lub dla zmiany gracza nie może przekraczać jednej minuty. W razie nieszczęśliwego wypadku, gdy uszkodzony gracz ma wrócić do gry, przerwa może trwać do 5 minut.

Uwaga. — W. G. i D. PZPR ustala długość przerw między partiami na 3 minuty.

XII. PUNKTACJA.

§ 1. W wypadku nieudania się drużynie przyjmującej prawidłowego przebiecia piłki na stronę przeciwnika, następuje zaliczenie punktu drużynie zagrywającej. (Patrz Rozdz. X).

§ 2. Partię wygrywa ta drużyna, która przy dwóch punktach przewagi uzyska 15 lub więcej punktów.

Uwaga. — Gdy punktacja brzmi 14 : 14, ostateczny wynik może wynosić 16 : 14, 17 : 15, 18 : 16, 19 : 17 itd.

§ 3. Ilość partyj konieczna dla wygrania spotkania jest ustaloną przez odpowiednie organa Związku. W spotkaniach nieoficjalnych decydują o tym kierownicy zainteresowanych drużyn.

Ilość partyj w spotkaniu

Uwaga. — Według Wydz. Gier i Dyscypliny P. Z. P. R. w grach o mistrzostwo, drużyna zwycięska musi wygrać dwie partie (po wygraniu przez każdą z drużyn po jednej partii, o zwycięstwie decyduje partia trzecia).

XIII. ZACHOWANIE SIĘ GRACZY ZAPASOWYCH I KIEROWNIKÓW DRUŻYN.

Sędzia Główny ma prawo ostrzegać, zaliczać przejście piłki lub punkt, albo dyskwalifikować graczy na przeciąg partii lub całego spotkania za któreś z niżej wymienionych przewinień:

§ 1. Uparte zwracanie się w sprawach decyzyj Komisji Sędziowskiej.

§ 2. Czynienie nieodpowiednich uwag do lub o Komisji.

§ 3. Nieodpowiednie postępowanie względem Komisji lub starania wpłynięcia na jej decyzje.

§ 4. Czynienie nieodpowiednich uwag o lub przeciw przeciwnikom.

Ten przepis dotyczy także zapasowych i kierowników drużyn. Gracz zdyskwalifikowany może być zastąpiony przez zapasowego.

§ 5. Nie wolno radzić się kierownika drużyny, komisji, zapasowych lub widzów, znajdujących się na zewnątrz boiska. (Patrz Rozdz. X/§ 15).

XIV. STRATA PARTII.

Każda drużyna odmawiająca gry, może po otrzymaniu ostrzeżenia od Sędziego Głównego, stracić partię lub spotkanie.

XV. POSTANOWIENIA.

§ 1. Postanowienia Komisji Sędziowskiej są ostateczne.

*Interpre-
tacja*

§ 2. Protesty dotyczące interpretacji przepisów muszą być natychmiast zgłoszone i to tylko przez kapitanów grających drużyn.

§ 3. Jeżeli w sprawach dotyczących interpretacji przepisów Sędzia Główny nie decyduje ostatecznie, lecz chce odnieść się do władzy autorytatywnej, wyższej, gra trwa dalej prowadzona przez Sędziego Głównego, który czyni odpowiednią uwagę na proteście.



S K O R O W I D Z

	Str.
I Boisko	1
II Siatka	2
III Piłka	2
IV Drużyny	3
V Komisja Sędziowska	4
VI Obowiązki Komisji Sędziowskiej	4
VII Wyjaśnienie określeń technicznych	6
VIII Strony boiska i zagrywka	8
IX Granie piłką	10
X Punkt i przejście	11
XI Przerwa	14
XII Punktacja	15
XIII Zachowanie się graczy zapasowych i kierowników drużyn	15
XIV Strata partii	16
XV Postanowienia	16

