

**POLSKI ZWIĄZEK PIŁKI RĘCZNEJ**

---



# **PIŁKA SIATKOWA**

**OFICJALNE PRZEPISY**

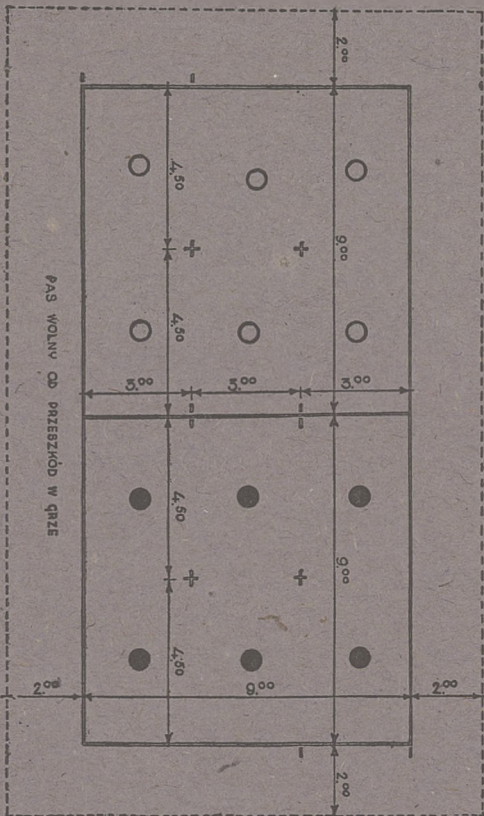
**F. I. V. B.**

**KRAKÓW 1947**

**NAKŁADEM P. Z. P. R.**

**WSZELKIE PRAWA PRZEDRUKU ZASTRZEŻONE**

PAS WOLNY OD PRZESKÓD W GRZE





1002952785



261244

Ibr

**PRZEPISY PIŁKI SIATKOWEJ****F. I. V. B.****I. BOJSKO**

§ 1. Boisko ma kształt prostokąta o wymiarach  $18 \times 9$  m, ograniczonego liniami prostymi, zakreślonymi wewnątrz boiska. Przestrzeń 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, tzw. «bocznymi» oraz dwoma krótszymi — «końcowymi». Szerokość linii — 5 cm. Poza boiskiem wzdłuż tych linii istnieje pas wolny od przeszkód, który w miarę możliwości winien mieć 2 m szczególnie w spotkaniach międzynarodowych. Na wolnym powietrzu 3 m.

*Linie graniczne*

§ 3. Linia środkowa, o szerokości 5 cm jest wyrysowana bezpośrednio pod siatką, równoległe do niej. Długość jej jest ograniczona przez linie boczne. (Patrz X/§ 13).

*Linia środkowa*

§ 4. Dla orientacji graczy i Komisji Sędziowskiej wyznacza się po dwie kresy 15 cm długości a 2,5 cm szerokości, po obu stronach linii środkowej, odsunięte od niej o 5 cm. Są one wyrysowane równoległe do linii bocznych, w odległości 3 m od nich. (Patrz rysunek).

§ 5. Miejsce dla zagrywki ograniczone jest dwiema kresami 15 cm długości i 5 cm szerokości. Jedna z nich jest przedłużeniem prawej linii bocznej, drugą wyznacza się o 3 m w lewo od tej linii a prostopadle do linii końcowej. Obie kresy

*Miejsce do zagrywki*

są wyznaczone poza boiskiem w odległości 5 cm od linii końcowej. Miejsce dla zagrywki musi być wolne od wszelkich przeszkód na minimum 2 m poza boiskiem.

## II. SIATKA

*Siatka*

Naciągnięta siatka o szerokości 90 cm ma długość 10 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 2,24 m przy spotkaniach drużyn żeńskich i 2,43 przy spotkaniach drużyn męskich, licząc 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, prostopadle do nich.

## III. PIŁKA

*Piłka*

Piłka do gry jak najbardziej kulistego kształtu, składa się z gumowej dętki i pokrywającego ją skózanego płaszcza. Obwód piłki wynosić ma 65 do 68 cm, waga 250 do 300 gr, ciśnienie wewnętrzne 3,4 do 3,5 kg.

## IV. DRUŻYNY

*Ilość  
graczy*

§ 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.

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

§ 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, *Gracz opuszczający boisko*  
może do niej wrócić w tej samej partii, lecz tylko na miejsce, które poprzednio zajmował, za wyjątkiem wypadków wymienionych w Rozdz. XIII.

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

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

§ 7. Gracze winni zajmować miejsca według *Ustawienie graczy*  
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).

U w a g a. — 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 — równoległe 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.

U w a g a. — 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 po przeciwnej Sędziemu Głównemu stronie boiska. *Sędzia Po-  
mocniczy*  
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 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 Sędziemu Głównemu. 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.

§ 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. *Liniowi*

U w a g a. — W razie potrzeby może być dodany dodatkowy liniowy.

§ 7. Na żądanie Liniowy podaje Sędziemu Głównemu swoją opinię w jakiegokolwiek 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 zajęta przez jeden zespół nazywamy «placem własnym» tego zespołu; stronę zaś zajęta przez przeciwnika — «placem przeciwnika».

*Plac prze-  
ciwnika*

*Kolejność  
zagrywek*

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

*Zmiana  
miejsc*

§ 3. Po przejściu piłki następuje tzw. «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 znajdować się przed i podczas uderzenia piłki poza linią końcową, w jednej trzeciej jej długości mierząc od prawej linii bocznej, przy czym jedna noga musi dotykać podłoża.

U w a g a (1). — Przy linii tylnej jest wyznaczona kresa, określająca miejsce zagrywki. (Patrz rysunek).

U w a g a (2). — Sprawa przekroczenia nogą linii dotyczy też pozycji nogi w powietrzu.

*Punkt*

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

*Przejście  
piłki*

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

*Piłka  
martwa*

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

*Zagranie  
piłką*

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



§ 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 «zwlekanie w grze». *Zwlekanie w grze*

§ 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. *Zastawianie*

U w a g a (1) — Dopuszczalne jest zastawianie przez wszystkich trzech graczy ataku jednocześnie, przy czym zastawianie takie uważane jest za jedno uderzenie, choćby piłka została dotknięta przez wszystkich zastawiających. Żadnemu z nich nie wolno jednak bezpośrednio po tym dotknąć piłki, co jest uważane za błąd.

U w a g a (2) — Jeżeli jeden z graczy skaczących do zastawienia, znajduje się w odległości minimum 1 m od zastawianej piłki, nie zalicza się on do grupy blokującej i ma prawo do odbicia piłki bezpośrednio po jej zastawieniu przez pozostałych graczy pierwszego szeregu.

## 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 Sędzie Główny nie zarządzi przejścia piłki.

§ 4. Zmiana zagrywającego następuje po przejściu piłki.

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

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

U w a g a (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 miejscu Prawego Obrońcy.

U w a g a (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 siatkę, lub nad siatkę poza pionowymi taśmami, znajdującymi się nad liniami bocznymi, dotknie gracza albo jakiegś przeszkody przed

przejściem na pole przeciwnika — następuje tzw. 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.

*Rozpoczę-  
cie w par-  
tii następ-  
nej*

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

*Zmiana  
stron*

§ 12. Przed rozpoczęciem nowej partii gracze mogą zająć dowolne stanowiska nie licząc się z ustawieniem w partii poprzedniej. Sekretarz winien odnotować zmiany w stanowiskach graczy.

*Zmiana  
stanowisk*

§ 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.

*Zmiana  
stron  
w środku  
partii*

§ 14. Nie wolno umyślnie zbiorowo zasłaniać zagrywającego.

*Zasłania-  
nie*

## IX. GRANIE PIŁKĄ

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

*Każdą czę-  
ścią ciała  
powyżej  
bioder*

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

*Kiedy pra-  
widłowo*

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

*Dotknięcie  
siatki  
piłką*

§ 4. Przy zagrywce lub prawidłowym przebiegu piłki nad siatką, powinna piłka przejść nad

*Prawidło-  
we przebie-  
cie*

nią między pionowymi taśmami, znajdującymi się nad liniami bocznymi.

*Odbicie od siatki*

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

*Dopuszczalne trzy dotknięcia piłki*

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

*U w a g a.* — 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).

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

§ 4. Podwójne uderzenie. (Patrz Rozdz. VII/§ 11. Wyjątek Rozdz. IX/§ 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.

§ 8. Przełożenie ręki ponad siatkę, przy jakiegokolwiek okoliczności. *Ponad siatkę*

§ 9. Zagrywka poza kolejką.

§ 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. *Pod siatkę*

§ 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).

U w a g a. — 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.

U w a g a. — 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.

*Podwójny  
błąd*

§ 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.

U w a g a. — 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.

*Dotknięcie  
siatki przy  
trzecim  
odbiciu*

§ 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.

§ 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).

*Zastania-  
nie zagry-  
wającego*

§ 23. Zbiorowe zastanianie zagrywającego. (Rozdz. VIII/§ 14).

§ 24. Nieprawidłowe zastawianie. (Patrz Rozdz. VII § 13 i Uwagi 1 i 2).

§ 25. Żądanie w jednej partii trzeciej przerwy dla odpoczynku. (Patrz Rozdz. IV/§ 3 i XI/§ 1).

## XI. 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 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.

§ 4. Długość przerw między partiami nie może być dłuższą jak 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.

U w a g a. — Gdy punktacja brzmi 14 : 14, ostateczny wynik może wynosić 16 : 14, 17 : 15, 18 : 16, 19 : 17 itd.

*Ilość  
partyj  
w spotka-  
niu*

§ 3. Ilość partyj konieczna dla wygrania spotkania jest ustaloną przez odpowiednie organa Związku. W spotkaniach nieoficjalnych decydują o tym kierownicy zainteresowanych drużyn. Przy spotkaniach międzynarodowych ilość partyj wygranych, koniecznych do zwycięstwa jednego zespołu, ustala się na trzy.

### 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.

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

§ 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.



## SKOROWIDZ

	Str.
I. Boisko .....	1
II. Siatka .....	2
III. Piłka .....	2
IV. Drużyny .....	2
V. Komisja Sędziowska .....	4
VI. Obowiązki Komisji Sędziowskiej .....	4
VII. Wyjaśnienie określeń technicznych .....	6
VIII. Strony boiska i zagrywka .....	8
IX. Granie piłką .....	9
X. Punkt i przejście .....	10
XI. Przerwa .....	13
XII. Punktacja .....	13
XIII. Zachowanie się graczy zapasowych i kie- rowników drużyn .....	14
XIV. Strata partii .....	15
XV. Postanowienia .....	15



