



CZĘŚĆ II
Rozdział 3:
DIAGRAMY

DIAGRAM 2: BOISKO DO GRY

Przepisy: 1.1, 1.3, 1.3.3, 1.3.4, 1.4.1, 5.2.3.4

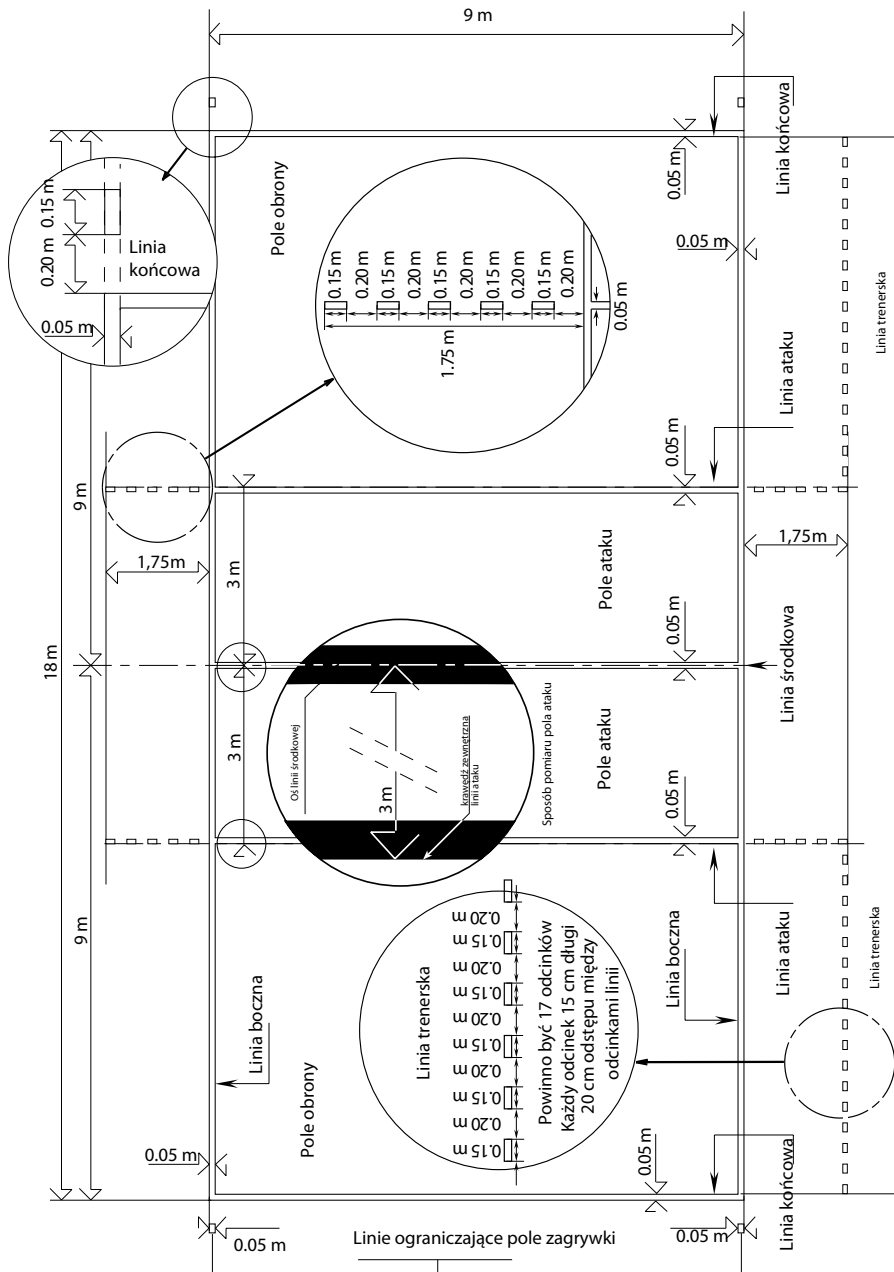


DIAGRAM 3: STRUKTURA SIATKI

Przepisy: 2, 2.1.6, 2.2, 2.3, 2.4, 2.5.1, 11.3.1, 11.3.2, 27.2.1.6

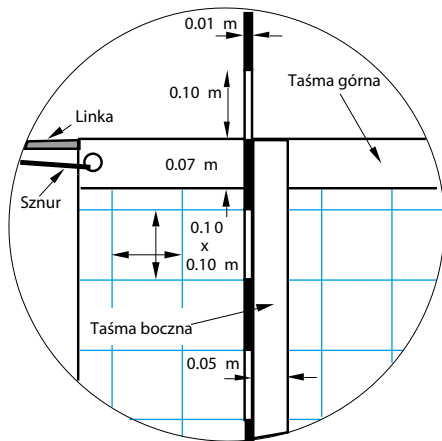
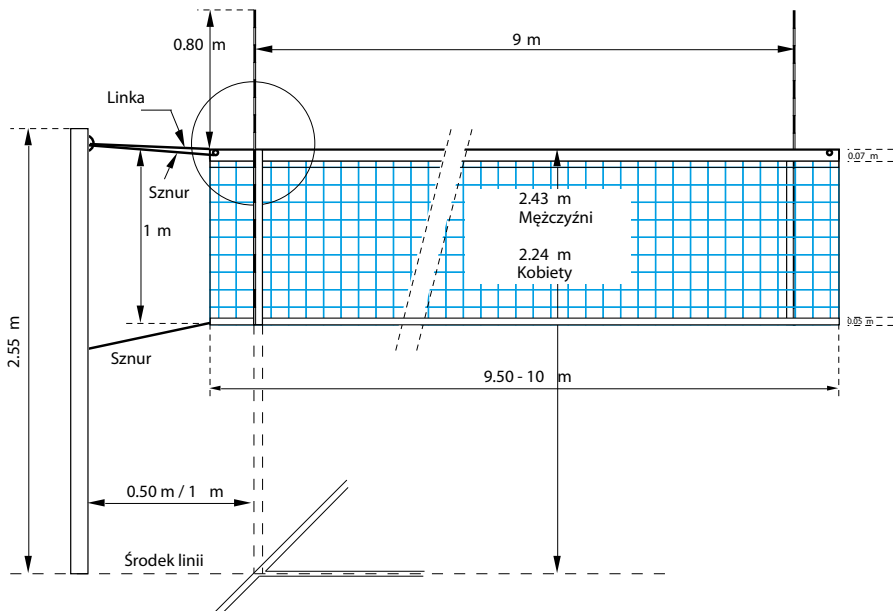
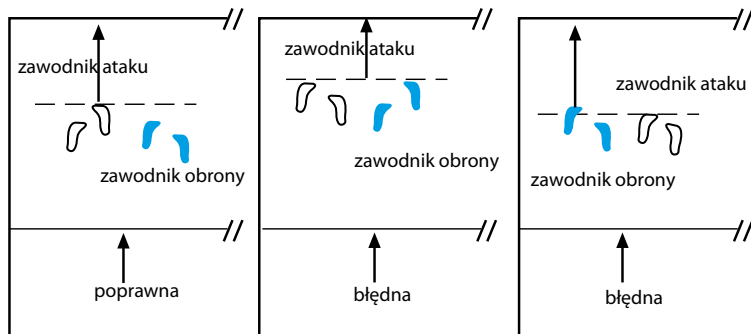


DIAGRAM 4: USTAWIENIE ZAWODNIKÓW

Przepisy: 7.4, 7.4.3, 7.5, 23.3.2.3a, 24.3.2.2

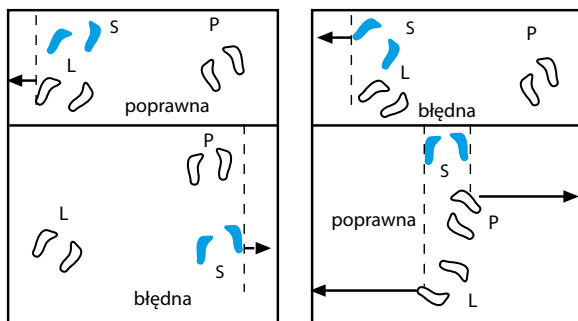
Przykład A:

Określenie pozycji między zawodnikiem linii ataku oraz odpowiadającym zawodnikiem linii obrony.



Przykład B:

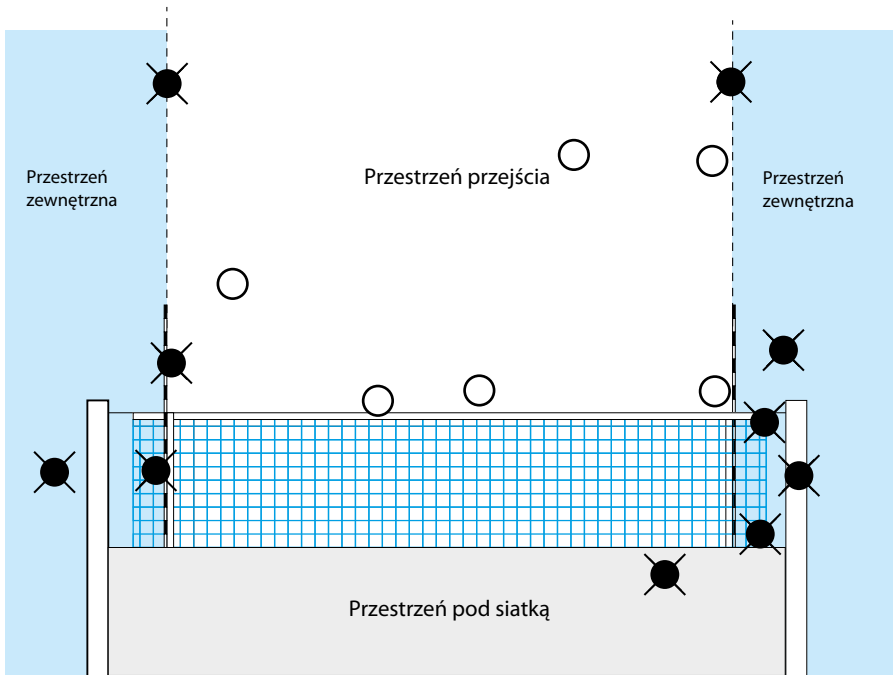
Określenie pozycji między zawodnikami tej samej linii



S = zawodnik środkowy
P = zawodnik prawy
L = zawodnik lewy

DIAGRAM 5 a: PIŁKA PRZECHODZĄCA PŁASZCZYZNĘ SIATKI W KIERUNKU BOISKA PRZECIWNIA

Przepisy: 2.4, 8.4.3, 8.4.4, 8.4.5, 10.1.1, 10.1.3, 24.3.2.7, 27.2.1.3, 27.2.1.7



⊗ = Błąd

○ = Poprawnie

DIAGRAM 5 b: PIŁKA PRZECHODZĄCA PŁASZCZYZNĘ SIATKI W KIERUNKU WOLNEJ STREFY PRZECIWNIKA

Przepisy: 10.1.2, 10.1.2.2, 24.3.2.7

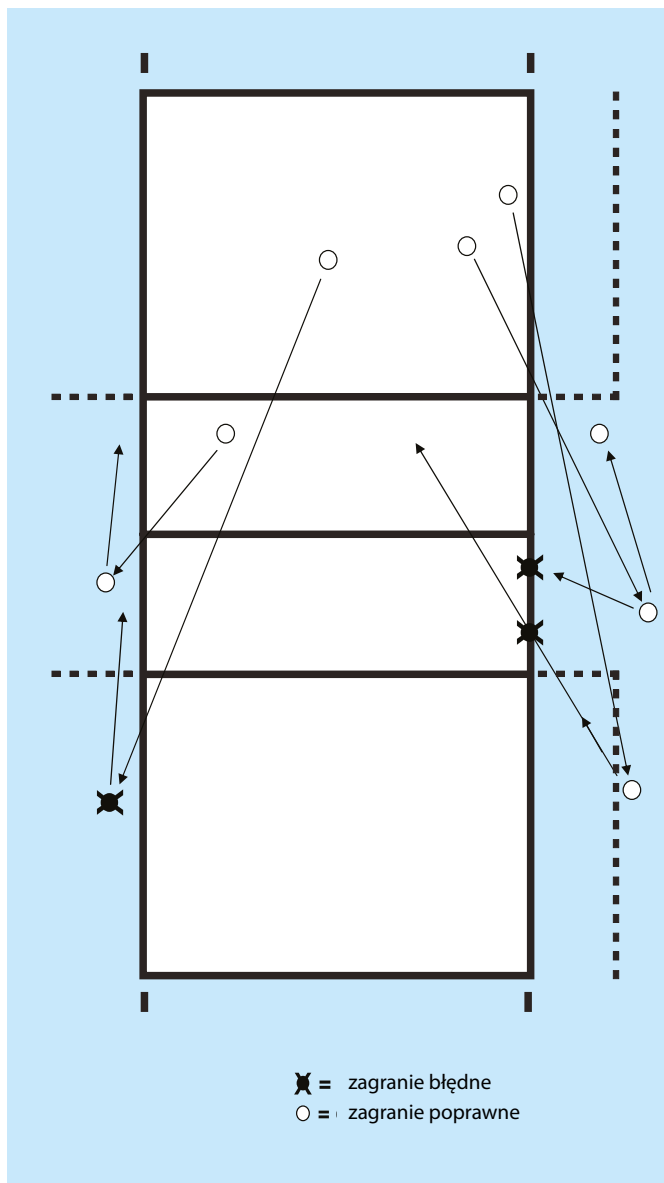


DIAGRAM 6: ZASŁONA ZBIOROWA

Przepisy: 12.5, 12.5.2, 23.3.2.3a

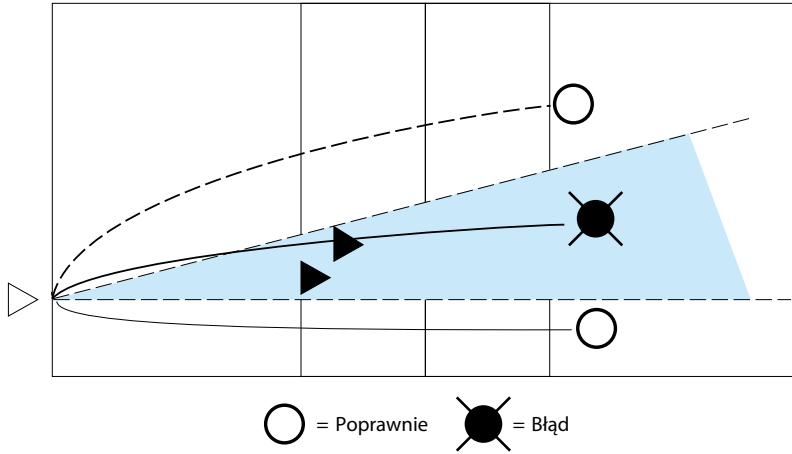


DIAGRAM 7: SPEŁNIONY BLOK

Przepisy: 14.1.3

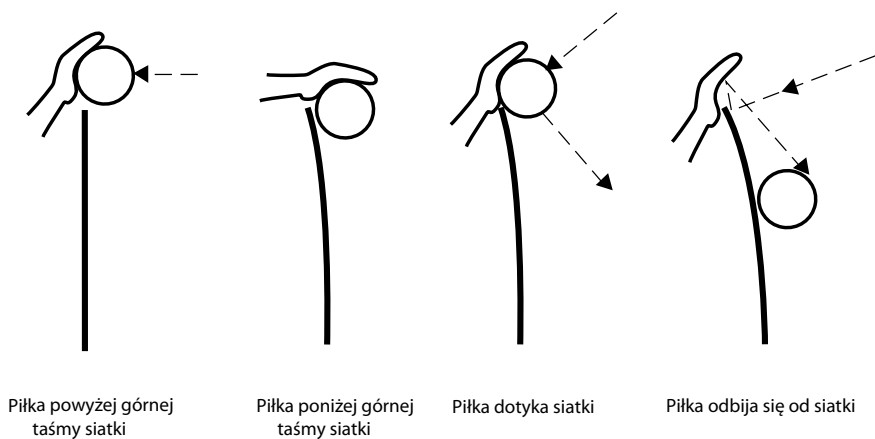


DIAGRAM 8: ATAK ZAWODNIKA LINII OBRONY

Przepisy: 13.2.2, 13.2.3, 23.3.2.3d, 24.3.2.4

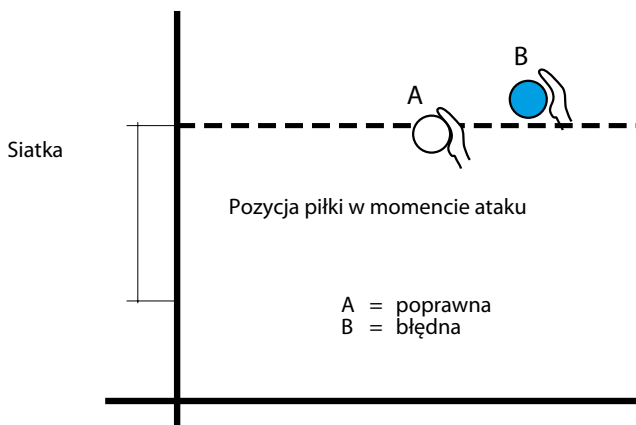
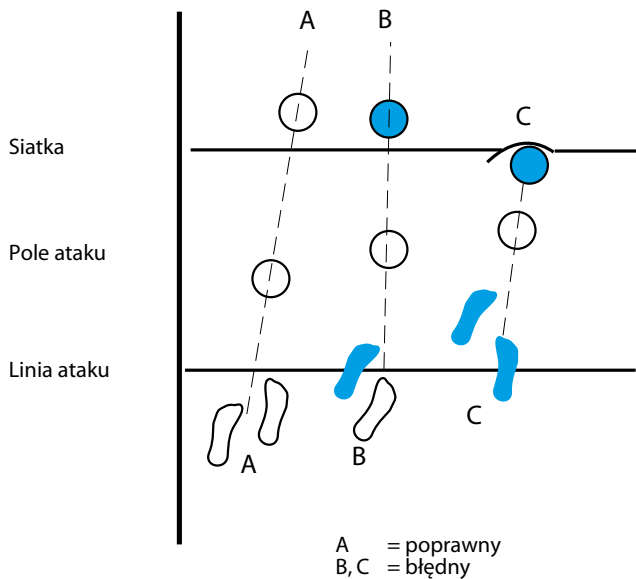


DIAGRAM 9: SKALA SANKCJI

Przepisy: 16.2, 21.3, 21.4.2

SKALA SANKCJI ZA NIEWŁAŚCIWE ZACHOWANIE

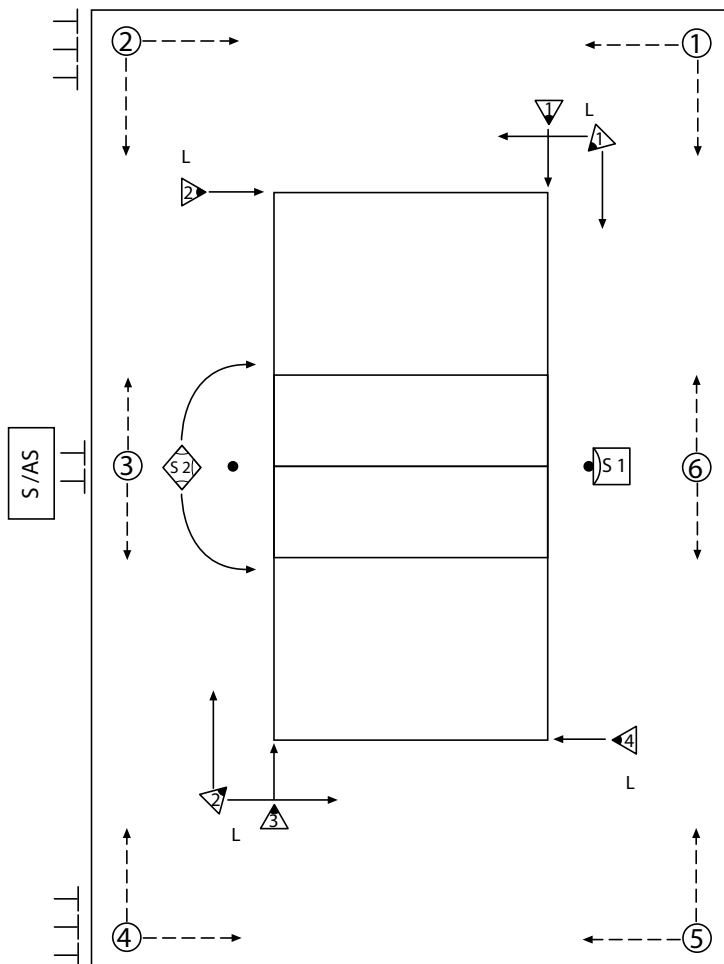
KATEGORIA	WYSTĄPIENIE	SPRAWCA	SANKCJA	KARTKA	KONSEKWENCJE
ZACHOWANIE GRUBIAŃSKIE	Pierwsze	Dowolny członek zesp.	Kara	Czerwona	Punkt dla przeciwnika oraz utrata zagrywki
	Drugie	Ten sam członek zespołu	Wykluczenie	Czerwona + żółta razem	Ukarany opuszcza pole gry i do końca seta przebywa w polu kar
	Trzecie	Ten sam członek zespołu	Dyskwalifikacja	Czerwona + żółta osobno	Ukarany opuszcza obszar kontrolowany przez komisję sędziowską, do końca meczu
ZACHOWANIE OBRAŻLIWE	Pierwsze	Dowolny członek zespołu	Wykluczenie	Czerwona + żółta razem	Ukarany opuszcza pole gry i do końca seta przebywa w polu kar
	Drugie	Ten sam członek zespołu	Dyskwalifikacja	Czerwona + żółta osobno	Ukarany opuszcza obszar kontrolowany przez komisję sędziowską, do końca meczu
AGRESJA	Pierwsze	Dowolny członek zespołu	Dyskwalifikacja	Czerwona + żółta osobno	Ukarany opuszcza obszar kontrolowany przez komisję sędziowską, do końca meczu

SKALA SANKCJI ZA OPÓŹNIANIE GRY

KATEGORIA	WYSTĄPIENIE	SPRAWCA	PREWENCJA LUB SANKCJA	KARTKA	KONSEKWENCJE
OPÓŹNIANIE	Pierwsze	Dowolny członek zesp.	Upomnienie za opóźnianie	Sygn. Nr 25 + żółta kartka	Prewencja, bez innych konsekwencji
	Kolejne	Dowolny członek zesp.	Kara za opóźnianie	Sygn. Nr 25 + czerwona kartka	Punkt dla przeciwnika oraz utrata zagrywki

DIAGRAM 10: ROZMIESZCZENIE CZŁONKÓW KOMISJI SĘDZIOWSKIEJ I ASYSTY

Przepisy: 3.3, 23.1, 24.1, 25.1, 26.1, 27.1



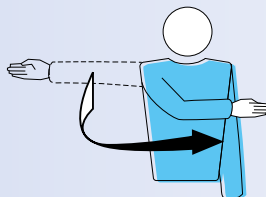
- S1 = Sędzia pierwszy
- ◇ S2 = Sędzia drugi
- S/AS = Sekretarz / asystent sekretarza
- ▶ L = Sędziowie liniowi (oznaczeni 1-2 lub 1-4)
- ④ = Podawacze piłek (oznaczeni 1-6)
- ┌ = Moppersi

DIAGRAM 11: OFICJALNA SYGNALIZACJA SĘDZIOWSKA

1 ZEZWOLENIE NA ZAGRYWKĘ

Przepisy: 12.3, 22.2.1.1

Wykonaj ruch ręką zgodnie z kierunkiem zagrywki

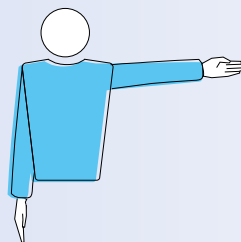


SI

2 WSKAZANIE ZESPOŁU ZAGRYWAJĄCEGO

Przepisy: 22.2.3.1, 22.2.3.2, 22.2.3.4

Wskaż ręką w kierunku zespołu, który będzie zagrywał

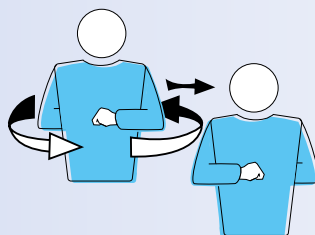


SI + SII

3 ZMIANA STRON BOISKA

Przepis: 18.2

Unieś przedramienia przed i za sobą a następnie wykonaj ruch okrężny wokół tułowia

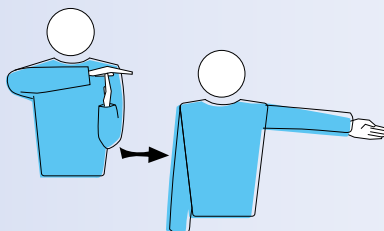


SI

4 PRZERWA DLA ODPOCZYNKU

Przepis: 15.4.1

Nakryj jedną dłonią palce drugiej dłoni stykając je prostopadłe (w kształcie litery T) a następnie wskaż zespół żądający przerwy



SI + SII

5 ZMIANA ZAWODNIKÓW

Przepisy: 15.5.1, 15.5.2, 15.8

Wykonaj ruch okrężny przedramionami wokół siebie

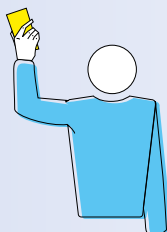


SI + SII

6a UPOMNIECIE ZA NIEWŁĄCZIWY ZACHOWANIE

Przepisy: 21.1, 21.6

Pokaż żółtą kartkę

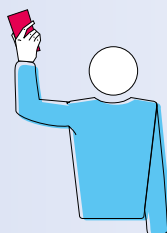


SI

6b KARA ZA NIEWŁĄCZIWY ZACHOWANIE

Przepisy: 21.3.1, 21.6, 23.3.2.2

Pokaż czerwoną kartkę

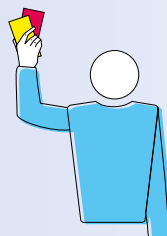


SI

7 WYKLUCZENIE

Przepisy: 21.3.2, 21.6, 23.3.2.2

Pokaż żółtą i czerwoną kartkę razem

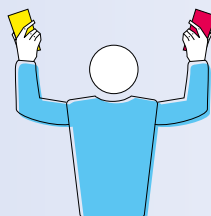


SI

8 DYSKWALIFIKACJA

Przepisy: 21.3.3, 21.6, 23.3.2.2

Pokaż czerwoną i żółtą kartkę w osobnych dłoniach



SI

9 KONIEC SETA (LUB MECZU)

Przepisy: 6.2, 6.3

Skrzyżuj przedramiona na klatce piersiowej, dłonie otwarte

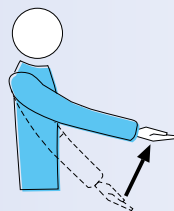


SI + SII

10 BŁĄD WYKONANIA ZAGRYWKI - PIŁKA ZAGRANA BEZ PODRZUCENIA LUB OPUSZCZENIA

Przepis: 12.4.1

Unieś wyprostowaną rękę, dłonią do góry

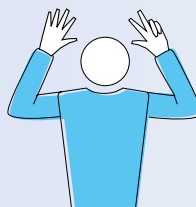


SI

11 OPÓŹNIANIE WYKONANIA ZAGRYWKI

Przepis: 12.4.4

Pokaż 8 rozwartych palcy



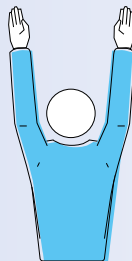
SI

12 BŁĄD BLOKU LUB ZASŁONA

Przepisy: 12.5, 12.6.2.3, 14.6.3, 19.3.1.3, 23.3.2.3a, g, 24.3.2.4

Podnieś obie ręce pionowo do góry, dłonie przed siebie

SI + SII



13 BŁĄD USTAWIENIA LUB ROTACJI

Przepisy: 7.5, 7.7, 23.3.2.3a, 24.3.2.2

Wykonaj ruch okrężny palcem wskazującym

SI + SII

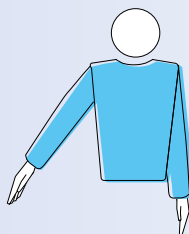


14 PIŁKA W BOISKU

Przepisy: 8.3

Wskaż ręką w kierunku boiska, dłoń otwarta

SI + SII

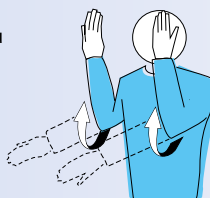


15 PIŁKA AUTOWA

Przepisy: 8.4.1, 8.4.2, 8.4.3, 8.4.4, 24.3.2.5, 24.3.2.7

Unieś przedramiona pionowo, dłonie otwarte w kierunku twarzy

SI + SII



16 PIŁKA RZUCONA

Przepisy: 9.2.2, 9.3.3, 23.3.2.3b

Powoli unieś przedramię, dłoń otwarta skierowana do góry

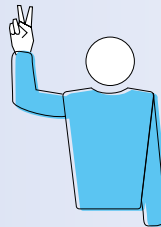


SI

17 PODWÓJNE ODBICIE

Przepisy: 9.3.4, 23.3.2.3b

Unieś dwa palce i utrzymaj rozwarte



SI

18 CZTERY ODBICIA

Przepisy: 9.3.1, 23.3.2.3b

Unieś cztery palce i utrzymaj rozwarte

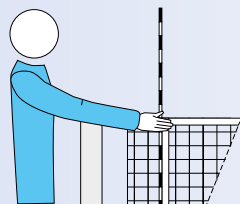


SI + SII

19 DOTKNIĘCIE SIATKI PRZEZ ZAWODNIKA, PIŁKA Z ZAGRYWKI NIE PRZECHODZI W PRZESTRZENI PRZEJĘCIA

Przepisy: 11.4.4, 12.6.2.1

Wskaż dłonią odpowiednią stronę siatki korespondującą dłonią

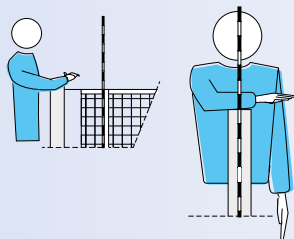


SI + SII

20 NIEDOZWOLONA GRA W PRZESTRZENI PRZECIWNIKA

Przepisy: 11.4.1, 13.3.1, 14.3,
14.6.1, 23.3.2.3c

Ułóż przedramię nad siatką, dłoń skierowana w dół



SI

21 BŁĄD ATAKU

Przepisy:

- zawodnika linii obrony, Libero lub piłki z zagrywki przeciwnika:
13.3.3, 13.3.4, 13.3.5, 23.3.2.3d, e, 24.3.2.4
- rozegranie przez Libero w polu ataku lub jego przedłużeniu za linię boczną:
13.3.6

Wykonaj ruch przedramieniem w dół, dłoń otwarta

SI + SII



22 PRZEKROCZENIE LINII ŚRODKOWEJ

PIŁKA PRZEKRACZAJĄCA PŁASZCZYZNĘ SIATKI W PRZESTRZENI POD SIATKĄ

ZAWODNIK ZAGRYWAJĄCY DOTYKA BOISKA (LINII KOŃCOWEJ)

ZAWODNIK ZNAJDUJE SIĘ POZA BOISKIEM W MOMENCIE ZAGRYWKI

Przepisy: 8.4.5, 11.2.2, 12.4.3, 23.3.2.3a, f, 24.3.2.1

Wskaż palcem linię środkową lub inną, odpowiednią linię

SI + SII



23 BŁĄD OBUSTRONNY I POWTÓRZENIE WYMIANY

Przepisy: 6.1.2.2, 17.2, 22.2.3.4

Unieś oba kciuki pionowo

SI



24 PIŁKA PO BLOKU

Przepisy: 23.3.2.3b, 24.2.2

Przesuń jedną dłoń prostopadłe po palcach drugiej dłoni

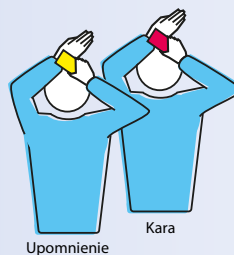


SI + SII

25 UPOMNIECIE / KARA ZA OPÓŹNIANIE GRY

Przepisy: 15.11.3, 16.2.2, 16.2.3, 23.3.2.2

Nakryj nadgarstek żółtą kartką (upomnienie)
lub czerwoną (kara)



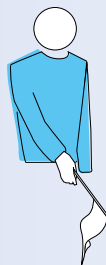
SI



DIAGRAM 12: OFICJALNA SYGNALIZACJA SĘDZIÓW LINIOWYCH
1 PIŁKA W BOISKU

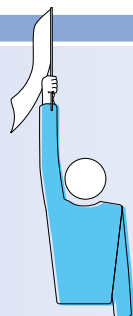
Przepisy: 8.3, 27.2.1.1

Wskaż chorągiewką w dół (w kierunku boiska)


2 PIŁKA AUTOWA

Przepisy: 8.4.1, 27.2.1.1

Podnieś chorągiewkę pionowo w górę


3 PIŁKA PO BLOKU

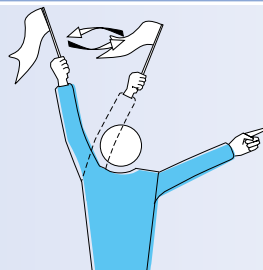
Przepisy: 27.2.1.2

Unieś chorągiewkę i dotknij nią wyprostowanej dłoni


4 PIŁKA POZA PRZESTRZENIĄ PRZEJŚCIA, ZETKNIĘCIE PIŁKI Z OBIEKTEM ZEWNĘTRZNYM, PRZEKROCZONA LINIA PRZY ZAGRYWCE

Przepisy: 8.4.2, 8.4.3, 8.4.4, 12.4.3, 27.2.1.3, 27.2.1.4, 27.2.1.6, 27.2.1.7

Machaj chorągiewką powyżej głowy wskazując jednocześnie na antenkę, obiekt zewnętrzny lub odpowiednią linię



5 OCENA NIEMOŻLIWA

Podnieś i skrzyżuj ramiona na wysokości klatki piersiowej

