



**POLSKA
SIATKÓWKA**



Ogólnopolskie Szkolenie Sędziów Siatkówki Plażowej

PROŚBA O SPRAWDZENIE MIEJSCA UPADKU PIŁKI

Agnieszka Myszkowska

2022

We wszystkich kategoriach rozgrywek siatkówki plażowej PZPS zostaje wprowadzona możliwość sprawdzenia miejsca upadku piłki przez Sędziego pierwszego na prośbę zespołu.

1. *Prośba o sprawdzenie miejsca upadku piłki (POSMUP)* przez Sędziego pierwszego:
 - a) jest dodatkowym prawem zespołu;
 - b) nie zastępuje *Procedury sprawdzenia miejsca upadku piłki* inicjowanej przez Sędziego pierwszego;
 - c) może być odrzucona przez Sędziego pierwszego, jeżeli sędzia stwierdził, że przed upadkiem piłki na piasek, piłka dotknęła linii boiska;
 - d) nie może być odrzucona przez Sędziego pierwszego, jeśli spełnia warunki określone w punktach 2-5.

2. Każdy zespół ma prawo poprosić Sędziego pierwszego o sprawdzenie miejsca upadku piłki upadającej **w pobliżu linii (za wyjątkiem sytuacji opisanej w pkt. 1c)**. Zespół, który wygrał wymianę, nie ma prawa prosić o sprawdzenie miejsca upadku piłki.
3. Każdy zespół ma prawo do zgłoszenia dwóch próśb o sprawdzenie miejsca upadku piłki w secie.

Jeżeli w następstwie prośby:

- a) 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,
- b) 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 prośby w tym secie.

Kiedy należy zgłosić POSMUP?



4. 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

Kto może zgłosić POSMUP?



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



Oficjalna sygnalizacja prośby o sprawdzenie miejsca upadku piłki

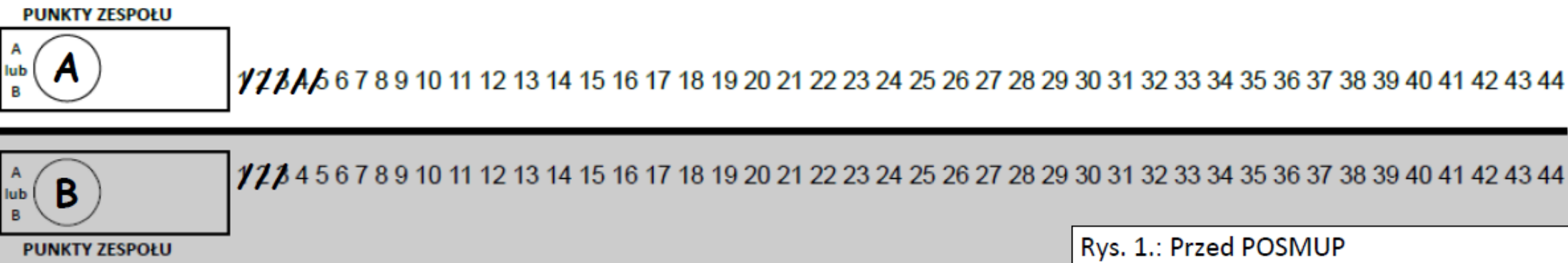
6. Pierwsza prośba o sprawdzenie miejsca upadku piłki, która jest zgłoszona na czas (w ciągu 5s), ale nie spełnia warunków określonych w punktach 1 – 5, jest odrzucana i traktowana **jako prośba nieuzasadniona**. Druga i kolejna prośba danego zespołu o sprawdzenie miejsca upadku piłki, która nie spełniająca warunków określonych w punktach 1 – 5, **jest odrzucana i sankcjonowana zgodnie z gradacją sankcji 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 w *Procedurze sprawdzenia miejsca upadku piłki*. Należy pamiętać, że **podczas sprawdzenia miejsca upadku piłki zawodnicy powinni pozostać w obrębie boiska (nie mogą udać się do stref dla odpoczynku)**.
9. 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**. Zespół zgłaszający prośbę o sprawdzenie miejsca upadku piłki zachowuje liczbę próśb przysługujących w chwili zgłoszenia prośby.
10. 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.
11. Wynik sprawdzenia miejsca upadku piłki jest decyzją ostateczną i nie można się od niej odwołać.

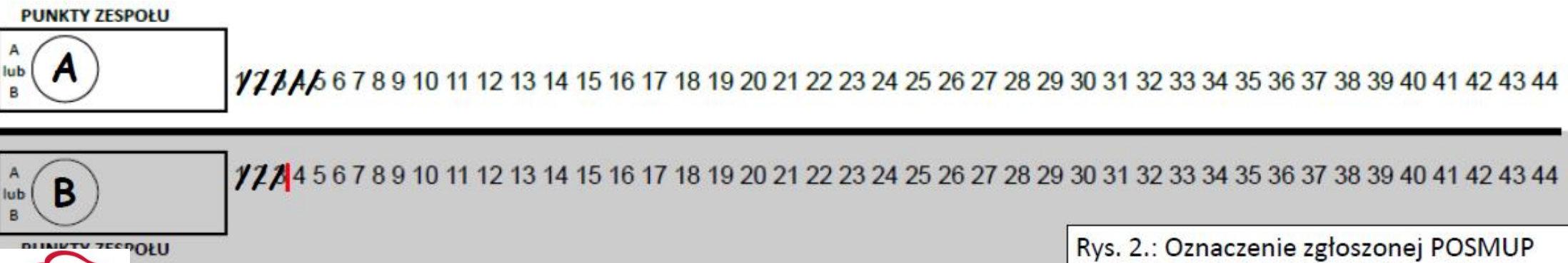
Zapis w protokole



Zespół A zdobył 5 punkt. Aktualny wynik to 5:3 dla Zespołu A



W tym momencie zespół B 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).

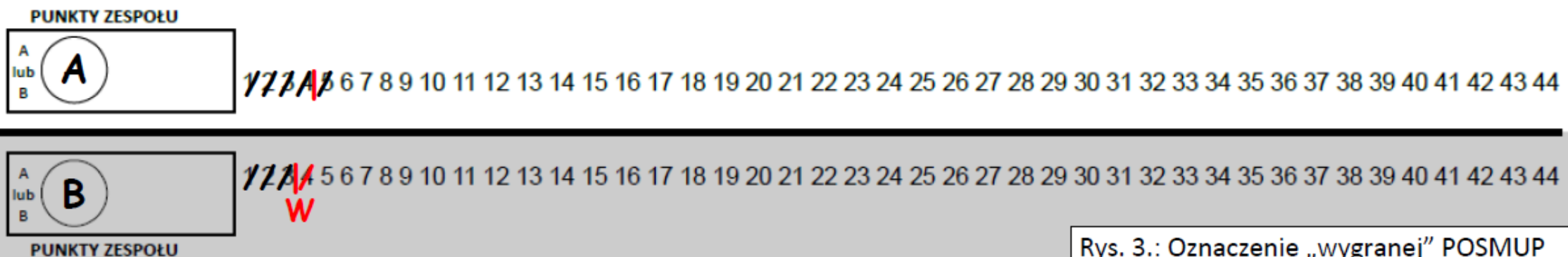


Zapis w protokole



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

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

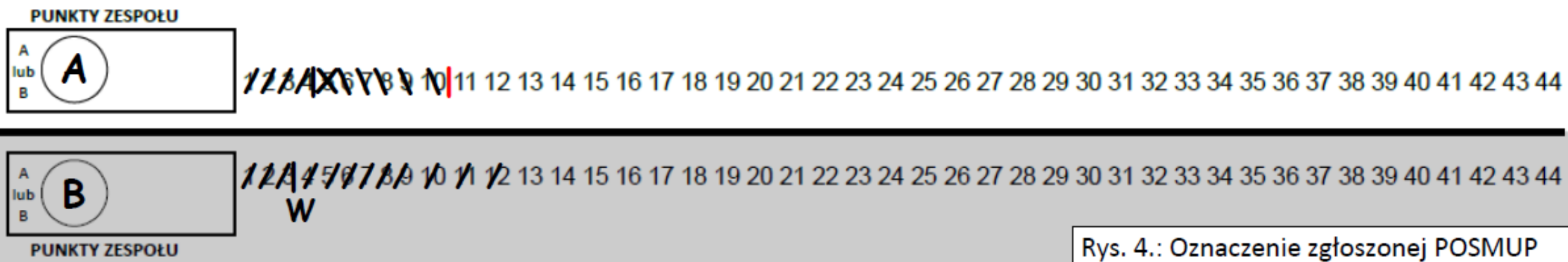


Zapis w protokole



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

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 w protokole



Jeżeli w następstwie zgłoszonego POSMUP zespół zgłaszający POSMUP **NIE ZDOBYWA punktu** („przegrywa POSMUP”) to:

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

PUNKTY ZESPOŁU																																													
A lub B	A	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	21	22	23	24	25	26	27	28	29	30	31	32	33	34	35	36	37	38	39	40	41	42	43	44
A lub B	B	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	21	22	23	24	25	26	27	28	29	30	31	32	33	34	35	36	37	38	39	40	41	42	43	44
PUNKTY ZESPOŁU																																													

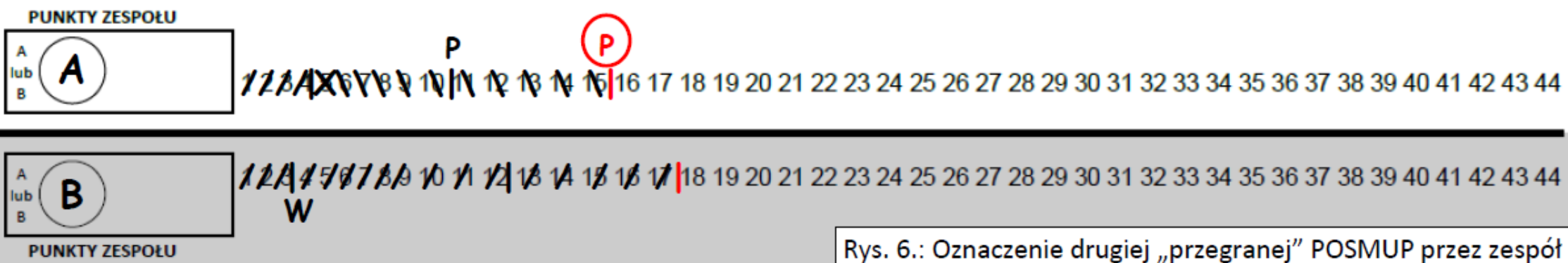
Rys. 5.: Oznaczenie „przegranej” POSMUP

Zapis w protokole



Zapis drugiej „przegranej” przez zespół Prośby o sprawdzenie miejsca upadku piłki

1. Postępujemy zgodnie z opisem powyżej odnośnie przegranej Prośby o sprawdzenie miejsca upadku piłki.
2. Dodatkowo należy **otoczyć kółkiem literę „P”** – oznaczającą drugi POSMUP „PRZEGRANY”, a tym samym utratę przez zespół prawa do zgłoszenia następnej POSMUP w tym samym secie.



Zapis w protokole



Zapis Prośby o sprawdzenie miejsca upadku piłki jeśli nie jest możliwe podjęcie decyzji, ponieważ ślad upadku piłki został zmieniony w wyniku naturalnych zdarzeń lub celowych działań zespołów/zawodników

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

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



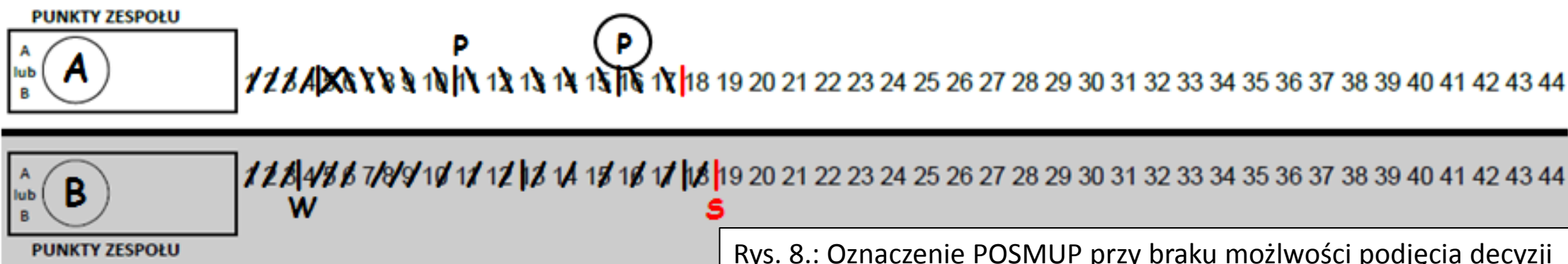
Rys. 7.: Oznaczenie zgłoszonej POSMUP

Zapis w protokole



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, 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**.



Rys. 8.: Oznaczenie POSMUP przy braku możliwości podjęcia decyzji

Zapis w protokole



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 A – zostaje zgłoszona POSMUP przez Zespół B (przy wyniku 20:19 dla Zespołu B):

1. W następstwie zgłoszonego POSMUP zespół zgłaszający POSMUP nie zdobył punktu, POSMUP był „PRZEGRANY” przez zespół B. Należy oznaczyć zgłoszony POSMUP oraz wynik sprawdzenia zgodnie z opisem w poprzednich punktach.
2. Zespół A 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 niezdożyte w secie.

PUNKTY ZESPOŁU																																													
A lub B	A	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	21	22	23	24	25	26	27	28	29	30	31	32	33	34	35	36	37	38	39	40	41	42	43	44
A lub B	B	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	21	22	23	24	25	26	27	28	29	30	31	32	33	34	35	36	37	38	39	40	41	42	43	44
PUNKTY ZESPOŁU																																													

Wiersz 1: Pionowa kreska przy punkcie 19, kółko 'P' nad punktem 19, kreska 'P' nad punktem 16. Wiersz 2: Pionowa kreska przy punkcie 20, kółko 'P' nad punktem 20, kreska 'S' nad punktem 19, kreska 'P' nad punktem 20. Wiersz 3: Wiersz wykreślony.

Rys. 9.: Zespół nie zdobywa więcej punktów po POSMUP

Zapis w protokole



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

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

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 zepolle A należy anulować ostatnio zdobyty punkt przez skreślenie go w przeciwnym kierunku. W wierszach PUNKTY ZESPOŁU należy wykreślić poziomą linią punkty niezdobyte w sieci.

PUNKTY ZESPOŁU	
A lub B	A
	1 2 3 4 5 6 7 8 9 10 11 12 13 14 15 16 17 18 19 20 21 22 23 24 25 26 27 28 29 30 31 32 33 34 35 36 37 38 39 40 41 42 43 44
A lub B	B
	1 2 3 4 5 6 7 8 9 10 11 12 13 14 15 16 17 18 19 20 21 22 23 24 25 26 27 28 29 30 31 32 33 34 35 36 37 38 39 40 41 42 43 44
PUNKTY ZESPOŁU	

W tabeli powyżej: w wierszu zespołu A punkty 15 i 16 są oznaczone literą 'P' w okręgach; w wierszu zespołu B punkty 20 i 21 są oznaczone literą 'W' w czerwonych okręgach. Poziome linie czerwone skreślają punkty 19-44 w obu wierszach.

Rys. 10.: Oznaczenie anulowanego punktu w wyniku POSMUP kończącego set

Podsumowanie:

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



**POLSKA
SIATKÓWKA**



Dziękuję za uwagę

