Stowarzyszenie
Sportowo-Edukacyjne
„FeByS”

ADRES:
ul. Kościuszki 35
44-100 Gliwice

KONTAKT:
tel. 32 724 09 86
biuro@febys.org
www.febys.org

KRS 0000410740

REGON 242851408

NIP 969-16-05-175

PRZEPISY GRY

1. SKŁAD ZESPOŁU

1.1 Zespół może składać się minimalnie z 6 a maksymalnie z 12 zawodników. W grze powinno uczestniczyć po **6-ciu** zawodników w każdym zespole.
1.2 W grze może uczestniczyć najmniej 5-ciu zawodników w danym zespole. Jeżeli jest mniejsza ilość zawodników nie można dobierać brakujących osób z innych drużyn. W takim wypadku czeka się 5 minut od daty rozpoczęcia spotkania i jeżeli do tego czasu brakujący zawodnicy nie uzupełnią składu drużyna oddaje mecz walkowerem. Każdej drużynie na całe spotkania przysługuje możliwość wzięcia 2 przerw 30 sekundowych.
1.3 Zawodnik biorący udział w lidze **musi** być członkiem **tylko jednej** drużyny. Jeden z zawodników z wyjątkiem Libero jest kapitanem zespołu.

2. STRUKTURA GRY

2.1 Seta wygrywa zespół, który pierwszy uzyska 25 punktów, lub uzyska przewagę 2 punktów od stanu 24:24.
2.2 Spotkanie wygrywa zespół, który wygra co najmniej dwa sety. W każdym meczu gramy 3 sety.
2.3 W przypadku równości wygranych setów 1:1, w spotkaniu mamy trzeci set grany do 25 na przewagi.
2.4 W przypadku nie stawienia się drużyny do 5 minut po planowanym rozpoczęci meczu zespół przeciwny wygrywa spotkanie poprzez walkowera.
2.5 Jeżeli zespół wygrywa z przeciwnikiem stosunkiem setów 3:0 to zwycięzca otrzymuje 3 pkt, a przegrany 0 pkt. Zwycięstwo 2:1 to wygrany 2 pkt, a przegrany 1.
2.6 Pozycje zawodników numerowane są następująco:
- trzej zawodnicy znajdujący się wzdłuż siatki to zawodnicy linii ataku i zajmują oni miejsca: (lewy ataku), 3 (środkowy ataku), 2 (prawy ataku)
- trzej pozostali zawodnicy są zawodnikami linii obrony i zajmują miejsca: 5 (lewy obrony), 6 (środkowy obrony) i 1 (prawy obrony).

2.7 Odbicie jest to jakikolwiek kontakt z piłką przez zawodnika uczestniczącego w grze. Każdy zespół ma prawo do maksimum trzech odbić piłki (dodatkowo może wystąpić dotknięcie piłki przez blok - w celu przebicia jej nad siatką na stronę przeciwnika.
2.7.1 **CZTERY ODBICIA**: zespół wykona cztery odbicia zanim przebije piłkę na stronę przeciwnika.
2.7.2 **ODBICIE Z POMOCĄ**: zawodnik korzysta z pomocy partnera lub dowolnego przedmiotu w celu dosięgnięcia piłki wewnątrz pola gry.
2.7.3 **PIŁKA RZUCONA**: piłka jest złapana i/lub rzucona; nie została ona odbita.
2.7.4 **PODWÓJNE ODBICIE**: zawodnik odbija piłkę dwa razy bezpośrednio po sobie, lub piłka dotyka po kolei różnych części jego ciała.

3. PIŁKA PRZY SIATCE

3.1 Piłka przebijana na pole przeciwnika musi przelecieć nad siatką w przestrzeni przejścia.
3.2 Piłka, przechodząca przez płaszczyznę siatki, może dotykać siatki.
3.3 Piłka kierowana w siatkę może być ponownie odbita w ramach trzech odbić zespołu.

4. ZAWODNIK PRZY SIATCE

4.1 Podczas blokowania blokujący może dotknąć piłkę znajdującą się po drugiej stronie siatki pod warunkiem, że nie utrudni to przeciwnikowi akcji przed lub w czasie jej wykonania.
4.2 Po ataku dozwolone jest przełożenie ręki na drugą stronę siatki pod warunkiem, że dotknięcie piłki miało miejsce we własnej przestrzeni.
4.3 Dozwolone jest przekroczenie pod siatką przestrzeni przeciwnika pod warunkiem, że nie wpłynie to na grę przeciwnika. Przejście na boisko przeciwnika poza linię środkową.
4.4 Dozwolone jest dotknięcie boiska przeciwnika stopą (stopami) lub dłonią (dłońmi) pod warunkiem, że co najmniej część stopy (stóp) lub dłoni ma kontakt z linią środkową lub znajduje się nad tą linią.
4.5 Dotknięcie boiska przeciwnika jakąkolwiek inną częścią ciała jest niedozwolone.
4.6 Kontakt zawodnika z siatką lub atenką jest błędem. Po odbiciu piłki zawodnik może dotknąć słupka czy innych przedmiotów znajdujących się poza całą długością siatki pod warunkiem, że

Stowarzyszenie
Sportowo-Edukacyjne
„FeByS”

ADRES:
ul. Kościuszki 35
44-100 Gliwice

KONTAKT:
tel. 32 724 09 86
biuro@febys.org
www.febys.org

KRS 0000410740

REGON 242851408

NIP 969-16-05-175

nie ma to wpływu na grę. Nie jest błędem, jeśli piłka uderzona w siatkę spowoduje dotknięcie przez siatkę zawodnika zespołu przeciwnego.

4.7 Błędy zawodnika przy siatce mają miejsce gdy:
- Zawodnik dotyka piłki lub zawodnika drużyny przeciwnej w przestrzeni przeciwnika przed lub w trakcie wykonywania ataku przez zawodnika zespołu przeciwnego.
- Zawodnik wkracza pod siatką w przestrzeń przeciwnika utrudniając mu grę.
- Zawodnik wkracza na boisko przeciwnika.
- Zawodnik dotyka siatki lub antenki podczas akcji z piłką.

5. ZAGRYWKA

5.1 Zagrywka jest to wprowadzenie piłki do gry przez prawego zawodnika linii obrony, znajdującego się w polu zagrywki.
5.2 Pierwsza zagrywka w pierwszym secie podobnie jak w secie decydującym wykonywana jest przez zespół ustalony w losowaniu.
5.3 W pozostałych setach pierwszą zagrywkę wykonuje zespół, który nie wykonywał jej jako pierwszy w secie poprzednim.
5.4 Sędzia pierwszy zezwala na wykonanie zagrywki po stwierdzeniu, że zawodnik zagrywający posiada piłkę i oba zespoły są przygotowane do gry.
5.5 Piłka musi być uderzona dłonią lub dowolną częścią ręki po podrzuceniu jej w górę lub opuszczeniu w dół z dłoni.
5.6 Dozwolone jest tylko jedno podrzucenie lub opuszczenie piłki. Dozwolone jest także kozłowanie piłki oraz jej przekładanie z ręki do ręki.
5.7 W momencie wykonywania zagrywki czy też w chwili odbicia przy zagrywce z wyskoku, zawodnik nie może dotknąć boiska (ani linii końcowej) oraz podłoża na zewnątrz pola zagrywki.
5.8 Zagrywka wykonana przed gwizdkiem sędziego pierwszego jest unieważniona i musi być powtórzona.
5.9 Podczas zagrywki piłka może dotknąć siatki. Natomiast wyjście jej na aut traktowane jest jako błąd podczas zagrywki.

6. ATAK

6.1 Wszystkie akcje, w których piłka skierowana jest w stronę przeciwnika, z wyjątkiem zagrywki i bloku, uważane są za atak.
6.2 Podczas ataku dopuszcza się "kiwanie" (odbicie piłki palcami) pod warunkiem, że odbicie jest czyste i piłka nie jest złapana lub rzucona.
6.3 Atak jest spełniony, jeśli piłka przekroczy całkowicie pionową płaszczyznę siatki lub zostanie dotknięta przez przeciwnika.
6.4 Błąd w ataku ma miejsce, gdy zawodnik odbija piłkę nad polem gry zespołu przeciwnego. Zawodnik posyła piłkę na aut.

7. BLOK

7.1 Blokowanie jest to akcja zawodników znajdujących się w pobliżu siatki, którzy sięgają powyżej górnej krawędzi siatki w celu uniemożliwienia przejścia piłki z pola przeciwnika. Jedynie zawodnicy linii ataku mogą uczestniczyć w bloku. Blokowanie zagrywki przeciwnika jest zabronione.
7.2 Możliwe błędy w trakcie bloku:
- Zawodnik blokujący dotyka piłkę po stronie przeciwnika przed lub w czasie wykonywania ataku przez przeciwnika.
- Zawodnik linii obrony lub Libero uczestniczy w spełnionym bloku indywidualnym lub grupowym.
  Blokowanie zagrywki przeciwnika.
- Piłka po bloku upada na aut.
- Blokowanie piłki po stronie przeciwnika poza antenkami.
- Libero blokuje lub wykonuje próbę bloku indywidualnie lub grupowo.

8. ZAWODNIK LIBERO

8.1 Każdy zespół spośród 11–tu zawodników zgłoszonych do gry może zarejestrować jednego zawodnika wyspecjalizowanego w grze obronnej, zwanego „Libero”.

8.2 Libero nie może być kapitanem zespołu ani grającym kapitanem. Zawodnikowi Libero wolno zastępować w grze każdego zawodnika linii obrony. Libero może grać wyłącznie jako zawodnik linii obrony i nie wolno mu atakować z żadnego miejsca (włączając całe boisko i wolną strefę) jeśli w momencie kontaktu z piłką, piłka jest całkowicie powyżej górnej krawędzi siatki.

8.3 Libero nie może zagrywać, blokować lub wykonywać próby bloku.

Stowarzyszenie
Sportowo-Edukacyjne
„FeByS”

ADRES:
ul. Kościuszki 35
44-100 Gliwice

KONTAKT:
tel. 32 724 09 86
biuro@febys.org
www.febys.org

KRS 0000410740

REGON 242851408

NIP 969-16-05-175