

ZASADY GRY

CECHY CHARAKTERYSTYCZNE GRY

W Indiace uczestniczą dwie drużyny, grające na boisku przedzielonym siatką. Zawodnicy używają specjalnej piłki Indiaci. W grze używa się jednej ręki, wyjątkiem są jedynie blok i obrona przed atakiem. Indiaci jest bardzo dynamicznym i emocjonującym sportem. Pasuje świetnie dla każdego bez względu na wiek i fizyczne predyspozycje.

Celem każdej z drużyn jest odbijanie piłki na przeciwną stronę siatki tak aby dotknęła podłóża i tym samym obrona przed podobnym posunięciem za strony przeciwników. Dana drużyna może odbić piłkę jedynie trzy razy na swojej połowie (wliczając kontakt piłki z blokiem), następnie musi ona wrócić na drugą stronę siatki.

Piłka wchodzi do gry poprzez tzw. serw, osoba serwująca przebijają ją na przeciwną stronę boiska. Wymiana piłek jest kontynuowana do momentu styczności piłki z ziemią.

W grze Indiaci drużyna, która zdobyła punkt podczas wymiany piłek, otrzymuje prawo serwu. Gdy to nastąpi zawodnicy z tej drużyny przesuwać się o jedno miejsce zgodnie z ruchem wskazówek zegara. Dzięki zmianie pozycji zawodnicy grają zarówno z przodu, jak i z tyłu siatki.

1) STREFA GRY

1.1 Boisko do gry jest w kształcie prostokąta o wymiarach 16 metrów na 6,10 metra. W centrum jest podzielone linią na dwie połowy, po jednej dla każdej drużyny (8 metrów na 6,10 metra). Powierzchnia musi być pozioma i płaska.

1.2 Wszystkie linie na boisku muszą być wyraźnie zaznaczone o szerokości 4-5 centymetrów.

1.3 Zarówno linie, jak i linie boczne są częścią boiska. Leżąca w centrum linia jest linią boiska każdej z drużyn. Strefa serwów znajduje się poza końcową linią, ograniczona przedłużeniem linii bocznej i granicą wolnej przestrzeni.

1.4 Wolna przestrzeń otacza boisko.

1.4.1 Wolna przestrzeń, otaczająca boisko, ma minimalnie 3 metry szerokości. Powierzchnia na rozgrzewkę znajduje się poza tą przestrzenią.

1.5 Linia ataku narysowana jest na połowie boiska każdej z drużyn, w odległości 3 metrów od linii centralnej. Przestrzeń pomiędzy tą linią, a linią centralną (wliczając obie linie) nazywana jest strefą ataku". Strefa ataku przedłuża się poza boczne linie do końca wolnej strefy.

1.6 Minimum 6 metrów wysokości ponad powierzchnią gry musi być wolnych od wszelkich przeszkód.

1.7 Zakazane jest granie na nierównej lub śliskiej powierzchni, bądź innych, które stwarzają zagrożenie zranienia graczy.

1.8 Światła powinny wisieć przynajmniej na wysokości 1 metra ponad strefą grania.

1.9 Minimalna temperatura nie powinna wynosić mniej niż 16 stopni C, a maksymalna przekraczać 35 stopni C.

2) SIATKA I SŁUPKI

2.1 Siatka umieszczona jest pionowo wzdłuż osi centralnej linii boiska. Musi mieć ona przynajmniej 610 cm długości, 80 cm szerokości, ale nie więcej niż 120 cm oraz powinna być zrobiona 4-5 cm kwadratowych oczek.

2.2 Wysokość, na której zawieszona jest siatka musi mieć:

- Dla mężczyzn - 235 cm
- Dla kobiet - 220 cm
- Dla mężczyzn i kobiet - 225 cm

Narodowe związki mają pozwolenie regulowania specjalnej wysokości, na której znajduje się siatka dla młodzików i seniorów.

2.2.1 Wysokość siatki w młodzikach i seniorach są następujące:

- Mężczyźni seniorzy (powyżej 40 lat) - 225 cm
- Kobiety seniorki (powyżej 40 lat) - 210 cm
- Kobiety i mężczyźni seniorzy (powyżej 40 lat) - 215 cm
- Mężczyźni młodziki (poniżej 18 lat) - 225 cm
- Kobiety młodziki (poniżej 18 lat) - 215 cm
- Kobiety i mężczyźni młodziki (poniżej 18 lat) - 220 cm

2.2.2 Wysokość siatki jest wyważona wzdłuż centralnej linii boiska. Oba końce siatki (ponad liniami bocznymi) muszą być na tej samej wysokości od powierzchni boiska i nie mogą przekraczać oficjalnej wysokości o więcej niż 2 cm.

2.3 Słupki od siatki muszą wystawać przynajmniej 50 cm poza linie boczne. One nie mogą przeszkadzać sędziemu.

2.4 Boczne pasy : dwa białe pasy o szerokości 3-5 cm i długości 80-120 cm, są przymocowane pionowo do siatki i umieszczone bezpośrednio ponad każdą boczną linią. Są one uważane za części siatki.

2.5 Według specjalnych reguł zawodów można żądać, aby dwie antenki ograniczały przestrzeń , w której Indiacca przechodzi przez siatkę.

2.6 Dwie anteny są przymocowane do skraju przestrzeni każdego bocznego pasa i umieszczone po przeciwnych końcach siatki. Anteny uważane są za część siatki i boczne ograniczenie przestrzeni, w której gra się odbywa.

2.7 Antena jest giętkim prętem o długości 180 cm i szerokości 10 mm, zrobionym z włókna szkła bądź innego podobnego materiału.

2.8 Każda antena wystaje na 80 cm ponad siatką i jest oznaczona 10 centymetrowymi paskami w kontrastowych kolorach, najbardziej pożądanymi są czerwony i biały.

3) SPRZĘT DO GRANIA INDIACA

3.1 Indiacą jest grą bez zewnętrznych szkód i musi mieć cztery nie łamiące się pióra.

3.1.1 IIA zawody muszą być grane z użyciem IIA zatwierdzonych piłek.

3.1.2 Dla IIA zawodów są przechowywane trzy piłki więcej, za pierwszym sędzią.

4) DRUŻYNY

4.1 Drużyna składa się z graczy i graczy rezerwowych. Maksymalnie dziesięciu różnych graczy może brać udział w meczu.

4.1.1 Drużyna może składać się maksymalnie z dziesięciu graczy, jednego trenera i jednego asystenta trenera. Może mieć również asystentów (prowadzącego, lekarza, masażystę itp.), którzy nie należą do drużyny.

4.2 Drużyny, grające na boisku składają się z pięciu zawodników. Jednakże, zespół jest również zakwalifikowany do gry tylko z czterema osobami. Posługując się specjalnymi zasadami zawodów można żądać pięciu graczy.

4.2.1 Tylko zawodnicy zapisani na liście wyników meczu mogą uczestniczyć w tym meczu. Po pierwsze kapitan drużyny i jej trener muszą podpisać listę zawodników, zapisani zawodnicy nie mogą zostać zmienieni. W IIA zawodach musi być pięciu zawodników na boisku w momencie serwowania. Drużyna nie jest zakwalifikowana do gry tylko z czterema zawodnikami.

4.3 W mieszanych drużynach musi być przynajmniej dwie kobiety i dwóch mężczyzn na boisku.

4.4 Graczom nie pozwala się gry w więcej niż jednej drużynie podczas turnieju. Zgodnie ze specjalnymi regułami zawodów można zezwolić zawodnikom na grę w dwóch dyscyplinach (mężczyźni i skład mieszany lub kobiety i skład mieszany).

4.4.1 W IIA zawodach graczom pozwala się na grę w dwóch dyscyplinach, w męskiej lub kobiecej i mieszanej.

4.5 Przed rozpoczęciem meczu jeden z zawodników nazwany jest kapitanem drużyny i tylko on jest jej rzecznikiem.

4.5.1 Kapitan drużyny musi mieć na rękawie pulowera pasek nie mniejszy niż 2 cm w kolorze różnym od pulowera.

4.6 Drużyna powinna mieć jednolity strój do gry.

4.6.1 Wyposażenie gracza składa się z pulowera, spodenek i sportowych butów. Pulowery i spodenki muszą być jednolite. Dozwolone jest założenie ochraniaczy na kolana.

Pulowery graczy muszą być ponumerowane od 1-99, a numer, w kontrastowych kolorach do ubrania, umiejscowiony na plecach. Numer musi mieć minimalnie 10 cm wysokości na klatce piersiowej i minimum 15 cm na plecach. Paski tworzące numer powinny być minimalnie szerokie na 2 cm.

4.6.2 Pierwszy sędzia może skierować jednego lub więcej graczy, aby :

- Grał boso
- Zmienił mokre ubranie pomiędzy setami, po zmianie zapewniając identyczny kolor, wzór i numer ubrania.

Nawet jeśli wzór i/lub kolor nowego pulowera różni się od pierwszego, jednakże członkowie drużyny są nadal ubrani jednolicie, pierwszy sędzia może skierować całą drużynę do zmiany mokrych pulowerów, zapewniając, że numer nowego ubrania jest taki sam, gra nie jest odwołana.

4.7 Każda drużyna może zmienić dwóch graczy w każdym secie. Zmienieni gracze nie mogą wrócić w tym samym meczu.

4.8 Wyrzuceni gracze nie mają pozwolenia powrotu w tym samym meczu.

4.9 Zmiany zawodników mogą być dokonane, kiedy gra jest przerwana, z uprzednią uwagą daną sędziemu.

4.10 Zakazane jest noszenie *rzeczy*, które mogą spowodować zranienie lub też dają inne sztuczne korzyści dla gracza. Zawodnicy na własne ryzyko mogą nosić okulary.

5) PRZEWODNICZĄCY DRUŻYNY

Przewodniczącym drużyny jest jej kapitan oraz trener, który jest odpowiedzialny za zachowanie i dyscyplinę w drużynie. 5.1 Kapitan.

5.1.1 Przed meczem kapitan drużyny podpisuje listę zawodników i reprezentuje swoją drużynę w rzucie monetą. Kapitan drużyny musi być na liście zawodników.

5.1.2 Kapitan drużyny musi być rozpoznawany przez zespół.

5.1.3 Podczas meczu i na boisku, kapitan drużyny funkcjonuje jako kapitan gry. Gdy kapitan drużyny nie jest na boisku, trener lub kapitan sam musi wyznaczyć spośród graczy na boisku jednego, który będzie grał jako kapitan gry, musi to zrobić przed zmianą, powrotem kapitana drużyny do gry i końcem seta.

Podczas gry piłka nie jest w grze, kapitan drużyny jest upoważniony do rozmowy z sędzią.

- a) na życzenie poprosić o wytłumaczenie lub interpretację zasad gry oraz również przedłożyć prośbę lub pytanie jego/jej koleżanki/kolegi z drużyny. Jeśli wytłumaczenie nie jest satysfakcjonujące dla niej/niego, ona/on musi natychmiast zasygnalizować pierwszemu sędziemu, że on/ona rezerwuje prawo do wpisu swojego

niezadowolenia jako oficjalnego protestu na listę zawodników na koniec meczu,

- b) poprosić o pozwolenie
 - zmiany sprzętu
 - weryfikacji pozycji zawodników przez sędziego
 - sprawdzenia podłogi, siatki, piłki itp.
- c) poprosić o zmianę graczy i regularne przerwy w grze

5.1.4 Na koniec meczu kapitan drużyny

- a) może korzystać ze swoich praw odnośnie punktu 5.1.3.a
- b) może potwierdzić poprzednio wyrażone niezadowolenie jako protest poprzez wpisanie go na listę zawodów
- c) podziękować sędziom i podpisać listę zawodów aby ratyfikować wynik

5.2 Trener

5.2.1 Trener kieruje grą swojej drużyny z zewnątrz boiska, wyznacza początkowe ustawienie i pozycje swojej drużyny, dokonuje zmian graczy i ustala czas wolny.

5.2.2 Przed meczem , trener wpisuje imiona i numery swoich zawodników na listę zawodników i następnie podpisuje ją.

5.2.3 Podczas meczu, trener:

- a) przed każdym setem, daje chwilę sędziemu na wypełnienie zgodnie z planem karty ustawienia zawodników i podpisuje ją,
- b) siedzi na ławce drużyny, może opuszczać to miejsce tymczasowo
- c) prosi o zmiany i przerwę
- d) podobnie jak inni członkowie drużyny, może dawać instrukcje graczom na boisku ale tylko gdy siedzi na ławce albo stoi lub chodzi na terenie powierzchni do rozgrzewki, nie zakłócając lub opóźniając tym samym meczu.

5.3 Asystent trenera

5.3.1 Asystent trenera siedzi na ławce dla drużyny i nie ma prawa interwencji w meczu.

5.3.2 Jeśli trener musi opuścić drużynę, asystent trenera bierze na siebie jego funkcję za pozwoleniem pierwszego sędziego.

6) PUNKT, SET I ZWYCIĘZCA MECZU

6.1 Zdobyć punkt

6.1.1 Drużynie przyznaje się faul za grę niezgodną z zasadami. Sędzia zasądza faul i określa konsekwencje odnośnie podanych wcześniej zasad. Jeśli dwa lub więcej fauli jest popełnionych kolejno po sobie, tylko pierwszy z nich jest zaliczony. Jeśli dwa lub więcej fauli jest popełnionych przez przeciwników równocześnie, drugi z nich jest wezwany i wymiana jest rozegrana powtórnie.

6.1.2 Konsekwencje faulu

Konsekwencją faulu jest strata serwu. Przeciwnik drużyny, która popełniła faul, wygrywa wymianę i uzyskuje punkt.

6.2 Wygranie setu

Set jest wygrany przez drużynę kiedy

- a) pierwsza uzyska 25 punktów. Gra jest kontynuowana, aż do uzyskania dwu-punktowej przewagi (27-25, 28-26, itp.)
- b) w meczu z limitem czasowym, uzyskał więcej punktów do końca trwania seta. Jeśli liczby punktów są równe, rezultatem finałowego setu jest remis. Jeśli to są specjalne zawody (półfinał, finał), musi nastąpić przedłużenie meczu.

6.2.1 Specjalne regulacje dla rozgrywek z limitem czasowym

- a) w meczu z limitem czasowym, wymiana kończona jest sygnałem zakończenia seta, żadna z drużyn nie otrzymuje punktu
- b) jeśli wystąpią nadzwyczajne przerwy w meczu (zranienia itp.) stracony czas musi być dodany do czasu gry. Sędzia musi ogłosić dodatkowy czas dla drużyny.

6.2.2 W IIA światowych zawodach nie będzie meczy z limitem czasowym.

6.3 Wygranie mecza

Mecz jest wygrany przez drużynę, zgodnie z konkretnymi zasadami rozgrywek,

- a) w meczach granych na punkty, wygra dwa lub trzy sety,
- b) w meczach z limitem czasowym, osiągnie wyższy wynik punktów w podsumowaniu setów. Jeśli liczby punktów są równe, mecz kończy się remisem.

6.4 Wygrana walkowerem, a niekompletna drużyna

6.4.1 Jeśli drużyna odmawia gry po uprzednim przywołaniu do gry, przegrywa walkowerem i traci mecz. W meczach granych na punkty zgodnie z konkretnymi zasadami zawodów wygrywa drużyna z

- a) rezultatem 0-2 w meczach trzy-setowych, w których każdy ma 25 punktów, lub

- b) z rezultatem 0-3 w meczach pięciosetowych, w których każdy ma 25 punktów.

6.4.2 Drużyna, która bez uzasadnionego powodu, nie pojawi się na czas na boisku z

kompletną drużyną/ przegrywa walkowerem z takim samym rezultatem jak w punkcie 6.4.1.

6.4.3 Drużyna, która pojawi się w niekompletnym składzie do gry w secie lub meczu (zasada 4.2.1), traci set lub mecz. Przeciwna drużyna, aby dostać punkty i sety musi wygrać set lub mecz. Niekompletna drużyna zatrzymuje poprzednie punkty i sety.

7) STRUKTURA GRY

7.1 Serwy

Prawo wyboru pierwszego podania w meczu albo strony boiska w pierwszym secie może być ustalone rzutem monety albo jest regulowane przez specjalne zasady zawodów.

7.1.1 Przed meczem pierwszy sędzia wykonuje rzut monetą, aby zdecydować, która drużyna uzyska pierwsze podanie i możliwość wyboru strony boiska w pierwszym secie. Przed decydującym setem, rzut monetą wykonywany jest na nowo. Rzut monetą wykonywany jest w towarzystwie dwóch kapitanów. Zwycięzca rzutu uzyskuje prawo do pierwszego serwu i wyboru strony boiska.

7.2 Pozycje

W momencie uderzenia piłki przez osobę serwującą, gracze każdej z drużyn muszą być na terenie swojej części boiska na prawidłowych pozycjach (z wyjątkiem osoby serwującej).

7.2.1 Pozycje graczy są ponumerowane:

Trzech graczy wzdłuż siatki to gracze w pierwszym rzędzie, okupujący pozycję IV (gracz z przodu, stojący po lewej stronie), III (gracz z przodu, stojący w centrum) i II (gracz z przodu, stojący po prawej stronie).

Dwóch innych graczy stojących z tyłu, okupuje pozycje V (gracz z tyłu, stojący po lewej stronie) i I (gracz z tyłu, stojący po prawej stronie).

7.2.2 W momencie wykonywania serwu, gracze stojący w tylnym rzędzie muszą być ustawieni na zewnątrz strefy przedniej i daleko z tyłu od siatki w przeciwieństwie do graczy stojących w pierwszym rzędzie. Gracze w pierwszym rzędzie i w drugim muszą zajmować pozycje zgodnie z zasadą 7.2.1 w serii.

7.2.3 Pozycje stóp podczas startu lub stania są decydujące (rozstrzygające).

7.2.4 Zawodnikom z serwującej drużyny nie wolno zasłaniać kontaktu wzrokowego przeciwników z serwującym lub toru piłki.

7.2.5 W momencie zaserwowania piłki, zawodnicy mogą zajmować każdą pozycję na ich boisku i na wolnej przestrzeni.

7.2.6 Drużyna popełnia pozycyjny faul, jeśli którykolwiek z graczy drużyny nie jest na swojej właściwej pozycji w momencie uderzenia piłki, przez osobę serwującą.

7.2.7 Jeśli osoba serwująca popełni faul serwu w momencie uderzenia piłki, jej/jego faul jest wzięty za faul pozycyjny.

7.2.8 Jeśli osoba serwująca zostanie sfaulowana po wykonaniu podania, jest to faul pozycyjny, który będzie zaliczony.

7.3 Zmiana pozycji

Kiedy wygrywająca drużyna otrzymuje prawo do serwu, jej gracze przesuwają się o jedną pozycję zgodnie z ruchem wskazówek zegara.

7.3.1 Faul zmiany pozycji jest popełniony wtedy gdy serw nie jest wykonany zgodnie z porządkiem zmian. Przynosi to następujące konsekwencje:

- a) przeciwna drużyna otrzymuje punkt
- b) przeciwna drużyna wygrywa serw
- c) zawodnicy są skierowani do swoich prawidłowych pozycji

7.3.2 Osoba, zapisująca punkty ustala dokładny moment popełnienia faulu oraz wszystkie punkty zdobyte później przez drużynę po faulu muszą być anulowane. Punkty przeciwników pozostają ważne. Jeśli dokładny moment popełnienia faulu nie może zostać ustalony, punkty pozostają ważne. Zawodnicy muszą zajmować właściwą pozycję, przeciwna drużyna otrzymuje punkt i wygrywa podanie.

8) ZMIANY GRACZY

Zmiana jest sceną, w której zawodnik opuszcza boisko, a gracz rezerwowy zajmuje jej/jego pozycję. Pozwolenie sędziego jest niezbędne do dokonania zmiany.

8.1 Limit zmian

Są dozwolone maksymalnie dwie zmiany w drużynie w ciągu jednego seta. Jeden lub dwóch graczy może być zmienionych w tym samym czasie. Podczas zmiany pozycje innych graczy muszą pozostać te same. Zmiany nie są dozwolone w grze z limitem czasowym.

8.2 Wyjątkowe zmiany

Zraniony gracz, który nie może kontynuować gry, powinien być legalnie zmieniony. Jeśli to nie jest możliwe, drużyna ma prawo do wykonania wyjątkowej zmiany, poza limitami zasady 8.1.

8.3 Zmiana z powodu wyrzucenia lub dyskwalifikacji

Wyrzucony gracz musi być zastąpiony poprzez legalną zmianę (zasada 8.1). jeśli to nie jest możliwe, drużyna pozostaje niekompletna. Zdyskwalifikowany gracz nie może zostać zastąpiony w tych samych rozgrywkach.

9) AKCJE W GRZE

9.1 Piłka w grze

Piłka jest w grze od momentu serwu, za pozwoleniem sędziego.

9.2 Piłka poza grą

Piłka nie jest w grze w momencie faulu wygwizdanego przez sędziego, w obecności faulu w momencie gwizdnięcia.

9.3 Piłka „w”

Piłka jest „w” gdy piłka Indiacą dotknie podłogi boiska, wliczając linie graniczne.

9.4 Piłka „poza”

Piłka jest „poza” gdy

- a) powierzchnia piłki dotknie podłogi całkowicie poza liniami granicznymi boiska
- b) żadna część piłki nie dotknie sufitu, obiektu poza boiskiem lub osoby niegrającej (poza grą)
- c) żadna część piłki nie dotknie antenki, słupków lub sznurów, lub siatki na zewnątrz białych bocznych pasów
- d) piłka przetnie pionową płaszczyznę siatki poza strefa gry.

10) GRA PIŁKĄ

Każda drużyna musi grać na swojej stronie boiska i wolnej przestrzeni.

10.1 Uderzenia drużynowe

Każda drużyna jest upoważniona do maksymalnie trzech rzutów do powrotu piłki przez siatkę (dodatkowo w blokowaniu, zasada 15). Jeżeli piłka zostanie odbita więcej niż trzy razy, drużyna popełnia faul „czwarte odbicie”. Do odbić drużyn włącza się nie tylko zamierzone odbicia zawodników, lecz również niezamierzone kontakty z piłką.

10.2 Kolejne z rzędu kontakty

Zawodnik nie może odbić piłki dwa razy pod rząd z wyjątkiem bloku (zasada 15.2).

10.3 Charakterystyka odbić

- a) piłka musi zostać odbita czysto, nieprowadzona, ani niesiona i/lub rzucona. Może zostać odbita w każdym kierunku.

- b) piłka nie może dotknąć żadnej części ciała oprócz dłoni albo ręki do łokcia
- c) piłka może być dotknięta jedną dłonią albo ręką do łokcia

10.4 Granie jedną dłonią

Indiaca jest grane jedną ręką, z wyjątkiem bloków (zasada 15) lub obrony przed uderzeniem z ataku. W tych przypadkach granie obiema rękami jest dozwolone.

10.5 Faule w zagraniach piłką

- a) cztery odbicia: drużyna odbije piłkę cztery razy lub więcej przed zwróceniem jej (zasada 10.1)
- b) asystujące odbicia: zawodnik bierze wsparcie od kolegów z
- c) drużyny lub innej struktury obiektu w związku z uzyskaniem piłki na terenie boiska
- d) Niesiona piłka: gracz nie uderzy piłki czysto, ale poprowadzi, uniesie, albo rzuci piłkę
- e) Podwójny kontakt: zawodnik uderzy piłkę kolejno dwa razy lub piłka dotknie kolejno różnych części jego ciała
- f) Piłka dotknie ciała: piłka dotknie ciała zawodnika (z wyjątkiem dłoni lub ręki po łokieć)
- g) Granie dwoma rękoma: obie dłonie zawodnika dotkną same piłki w momencie uderzenia (z wyjątkiem bloków lub obrony przed uderzeniem z ataku)

11) PIŁKA NA SIATCE

11.1 Piłka przecina siatkę

Piłką wysłaną na stronę przeciwnika musi przeciąć siatkę na terenie strefy przecięcia. Strefa przecięcia jest to część pionowego planu siatki ograniczona następująco: poniżej szczytu siatki, na bokach, przez umowne wyobrażenie bocznych pasów/anten, powyżej przez sufit.

11.2 Piłka w siatce

Piłką wrzuconą w siatkę może być uratowana w limicie trzech odbić drużyny. Piłką, która dotknęła siatkę podczas serwu jest uważana za straconą.

12) ZAWODNICZY PRZY SIATCE

12.1 Sięganie poza siatkę

Zawodnikowi nie pozwala się przełożyć dłoni poza siatkę.

12.2 Przekroczenie centralnej linii pod siatką

Przekroczenie bez pozwolenia centralnej linii pod siatką przez jakąkolwiek część ciała jest uważany za faul.

12.3 Kontakt z siatką

Kontakt z siatką jest faulem.

12.4 Faule graczy na siatce.

- a) zawodnik wprasza się na przeciwną stronę, ponad lub pod siatką
- b) zawodnik wprasza się na przeciwną stronę boiska lub wolnej strefy
- c) zawodnik dotyka siatki, antenek, sznurów lub słupków.

13) SERWY

Serw jest aktem włożenia piłki przez zawodnik, stojącego w tylnym rzędzie z prawej strony w strefie serwowania.

13.1 Pierwszy serw w secie

Pierwszy serw w pierwszym i decydującym secie jest przeprowadzany przez drużynę, która wygra prawo do serwu poprzez rzut monetą.

Inne sety są rozpoczynane serwem przez drużynę, która nie serwowała pierwsza w poprzednim secie.

13.2 Porządek serwu

- a) kiedy drużyna serwująca wygra wymianę i otrzyma punkt, zawodnik który serwował wcześniej (lub jej/jego zastępca) serwuje jeszcze raz,
- b) kiedy drużyna wygra wymianę i otrzyma punkt, jej zawodnicy przesuwają się o jedno miejsce przed serwem. Zawodnik, który przesunął się z przedniego rzędu z prawej strony będzie serwował (inni zawodnicy przesuwają się o jedną pozycję zgodnie ze wskazówkami zegarka).

13.3 Pozwolenie na serw

Sędzia udziela pozwolenia na serw po sprawdzeniu pozycji osoby serwującej z piłką i gotowości drużyny do gry.

13.4 Wykonanie serwu

13.4.1 W celu wykonania serwu zawodnik trzyma piłkę jedną dłonią poniżej swoich bioder, uderza piłkę drugą ręką, kierując ją ponad siatkę na przeciwną połowę boiska. Serw jest zaliczony w momencie przelecenia piłki przez siatkę.

13.4.2 W momencie wykonywania serwu, osobie serwującej nie wolno dotknąć boiska (włączając linię końcową) lub podłogi na zewnątrz strefy serwowania. Po uderzeniu piłki, może stać w każdym miejscu boiska drużyny i wolnej strefy.

13.4.3 Serw wykonany przed gwizdkiem sędziego jest anulowany i powtórzony.

13.4.4 Osoba serwująca musi uderzyć piłkę w trakcie pięciu sekund po pierwszym gwizdku sędziego do serwującego.

13.5 Faule serwu

13.5.1 Następujące faule, prowadzące do zmiany osoby serwującej nawet jeśli przeciwnik jest poza swoją pozycją:

- a) osoba serwująca zakłóciła porządek serwów
- b) osoba serwująca nie wykonała serwu poprawnie

13.5.2 Faule serwu po uderzeniu

Jeśli piłka została prawidłowo uderzona, serw staje się faulem jeśli piłka:

- a) dotknie zawodnika z drużyny serwującej osoby
- b) dotknie siatki lub antenki lub innych obiektów z zewnątrz
- c) pójdzie na „aut”

14) UDERZENIA Z ATAKU

Wszystkie akcje prowadzące piłkę w kierunku przeciwnej połowy boiska, z wyjątkiem serwu i bloku, są uważane za uderzenia z ataku.

14.1 Ograniczenia uderzeń z ataku

14.1.1 Zawodnik, stojący w przednim rzędzie może zakończyć atak uderzeniem na każdej wysokości i z każdego miejsca boiska lub wolnej strefy, utrzymując że kontakt z piłką był na terenie własnej połowy boiska zawodnika.

14.1.2 Zawodnik, stojący w tylnym rzędzie może zakończyć atak uderzeniem z każdej wysokości za przednią strefą/ byleby tylko:

- a) Jego/jej stopy nie przekroczyły strefy ataku
- b) po uderzeniu jego/jej stopy nie stanęły na terenie przedniej strefy

14.1.3 Zawodnik, stojący w tylnym rzędzie może również zakończyć atak uderzeniem z przedniej strefy, jeśli w momencie kontaktu z piłką jest poniżej szczytu siatki.

14.1.4 Żadnemu zawodnikowi nie pozwala się zakończyć ataku uderzeniem bezpośrednio z serwu osoby z przeciwnej drużyny, kiedy piłka jest w przedniej strefie ponad szczytem siatki.

14.2 Faule podczas uderzenia z ataku;

- a) zawodnik dotknie piłki na terenie gry przeciwnej drużyny
- b) zawodnik uderzy piłkę na „aut”
- c) zawodnik, stojący w tylnym rzędzie zakończy atak uderzeniem z przedniej strefy i piłka jest powyżej szczytu siatki w momencie uderzenia
- d) zawodnik zakończy atak uderzeniem bezpośrednio z serwu przeciwnej drużyny, kiedy piłka jest w przedniej strefie i powyżej górnej części siatki.

15) BLOKOWANIE

Blokowanie jest akcją przejęcia piłki z przeciwnej części boiska blisko siatki, obiema rękami, powyżej górnej części siatki. Tylko zawodnikom z przedniego rzędu pozwala się zakończyć blok. Zbiorowy blok jest wykonany przez dwóch lub trzech zawodników, stojących blisko siebie i jest zakończony wtedy kiedy piłka dotknie bloku.

15.1 Blokowanie na przeciwnej stronie boiska.

Również blokującemu zawodnikowi nie pozwala się przełożyć jego/jej rękę poza siatkę.

15.2 Blok i uderzenia drużyny

Blok jest nie zaliczony jako uderzenie drużyny. Po bloku, drużyna jest upoważniona do trzech uderzeń przed zwróceniem piłki. Pierwsze uderzenie po bloku może być przeprowadzone przez któregokolwiek gracza, włączając tego, który dotknął piłki podczas bloku.

15.3 Blokowanie serwu

Jest zabronione blokowanie serwu przeciwników.

15.4 Faule bloku:

- a) osoba blokująca przełoży jego/jej dłoń lub rękę poza siatkę

- b) zawodnik, stojący w tylnym rzędzie zakończy blok lub uczestniczy w nim
- c) zawodnik blokuje serw przeciwników
- d) piłka jest wysłana na „aut” przez blok

16) REGULARNE ZAKŁÓCENIA GRY

16.1 Liczba regularnych zakłóceń

Każda drużyna jest upoważniona do maksymalnie dwóch przerw i dwóch zmian graczy w ciągu seta w meczu granym na punkty.

Nie ma przerw w meczu z limitem czasowym.

16.2 Przerwa

Przerwa trwa przez 30 sekund.

16.2.1 Podczas przerwy, gracze mogą iść do swoich ławek. Graczom rezerwowym i trenerowi nie pozwala się stać na boisku do gry.

16.3 Nieodpowiednie prośby

Nieodpowiednie jest prośzenie o przerwę:

- a) kiedy piłka jest w grze, lub po gwizdku sędziego
- b) przez nieupoważnionego członka drużyny
- c) przez zawodnika rezerwowego przed wznowieniem gry
- d) po wyczerpaniu liczby przyzwoleń zawodników i przerw.

17) OPÓŹNIENIA GRY

Niewłaściwa akcja drużyny, odraczająca wznowienie gry jest zwłoką (opóźnianie zmiany graczy, opóźnianie serwu, nieodpowiednie prośby itp.).

17.1 Kary za opóźnianie

Pierwsze opóźnienie gry przez drużynę w secie jest karane ostrzeżeniem (zielona kartka). Drugie i dalsze opóźnienie każdego typu przez któregokolwiek zawodnika lub innego członka tej samej drużyny w secie stanowi faul i jest karany „karą opóźnienia” (żółta kartka): strata serwu, przeciwna drużyna otrzymuje punkt.

18) WYJĄTKOWE ZAKŁÓCENIA GRY

18.1 W przypadku poważnych wypadków sędzia musi natychmiast zatrzymać grę. Serwis jest powtórzony.

18.2 Zranienia

Jeśli poważny wypadek darzy się podczas gdy piłka jest w grze, sędzia musi zatrzymać natychmiast grę i pozwolić drużynie medycznej na wejście na boisko. Serw jest powtórzony. Jeśli zraniony gracz nie może zostać zastąpiony, drużyna może kończyć turniej z czterema zawodnikami.

18.3 Zewnętrzne zakłócenia

Jeśli gra zostanie zatrzymana przez jakiekolwiek ekstremalne zdarzenie, serw jest powtórzony.

19) ZMIANA STRON BOISKA

19.1 Po każdym secie, drużyna zmienia boisko, z wyjątkiem decydującego seta.

19.2 W decydującym secie meczu granym na punkty (3. lub 5.), jedna drużyna wygrywa 13 punktów, drużyny zmieniają strony boiska bez zwlekania, a pozycje graczy pozostają te same. Jeśli zmiana nie zostanie wykonana we właściwym czasie, zajęcie miejsc nastąpi tak szybko jak błąd zostanie rozwiązany. Wynik w czasie zmiany pozostaje ten sam.

19.3 Zawodnicy drugiej drużyny zmieniają ławki na te po drugiej stronie boiska.

20) WYMAGANE ZACHOWANIE

20.1 Zachowanie sportowca

Uczestnicy muszą znać Oficjalne Zasady gry Indiaci i akceptować decyzje sędziego bez dyskusowania z nim. W wątpliwych sprawach, wyjaśnienie może być jedynie przez kapitana drużyny. Uczestnicy muszą powstrzymać się od akcji mających na celu wpływ na decyzje sędziego lub tuszować faule popełnione przez drużynę.

20.2 Fair play

Uczestnicy muszą zachowywać się z szacunkiem i uprzejmie w duchu FAIR PLAY , nie tylko w stosunku do sędziego, lecz również w stosunku do innych , uczestników, przeciwników, kolegów z drużyny i widzów.

21) WYSTĘPKI I KARY

Nieprawidłowe zachowanie członków drużyny w stosunku do uczestników, przeciwników, kolegów z drużyny i widzów musi być ukarane przez sędziego upomnieniem, karą, usunięciem lub dyskwalifikacją.

21.1 Skala kar

Powtórzenie nieodpowiedniego zachowania przez tą samą osobę w tym samym secie lub meczu jest karane stopniowo. Zależy od stopnia niewłaściwego zachowania, zgodnie z opinią pierwszego sędziego, kary jakie są stosowane to:

21.1.1 Ostrzeżenie

W przypadku pierwszego razu albo pojedynczego niesportowego zachowania

- a) zawodnik jest upomniany (zielona kartka) w przypadku powtórzenia takiego zachowania w tym samym meczu
- b) ostrzeżenie jest zapisane na liście zawodników

21.1.2 Kara

- a) w przypadku powtórzenia ostrzeżenia, zawodnik jest karany (żółta kartka) i drużyna traci serw (przeciwna drużyna otrzymuje punkt)
- b) za nieuprzejme zachowanie, zawodnik jest karany (żółta kartka) lub ukarany przez usunięcie (czerwona kartka) i drużyna traci serw (przeciwna drużyna otrzymuje punkt)
- c) kara jest zapisana na liście zawodników

21.1.3 Usunięcie

- a) powtórzenie nieuprzejmego zachowania przez tego samego zawodnika (dwie żółte kartki) w jednym meczu jest karane przez usunięcie (czerwona kartka)
- b) członek drużyny, który został ukarany usunięciem musi opuścić boisko, ławkę i teren do rozgrzewki na resztę meczu, usunięcie jest zapisane na liście zawodników

21.1.4 Dyskwalifikacja

- a) za agresję lub fizyczny atak zawodnik jest karany dyskwalifikacją.
Dyskwalifikacja z powodu zachowania obronnego lub agresji nie jest karana poprzednią karą
- b) zawodnik ukarany usunięciem w dwóch kolejnych meczach granych kolejno jest uważany jako zdyskwalifikowany
- c) członek drużyny, który jest ukarany dyskwalifikacją musi opuścić boisko, ławkę i teren do rozgrzewki i jest zdyskwalifikowany w całych zawodach
- d) dyskwalifikacja jest zapisana na liście zawodników

22) SKŁAD SĘDZIOWSKI I PROCEDURY

Skład sędziowski w meczu składa się z następujących osób: sędziego i osoby osoby zaliczającej punkty. Jeśli zasady wymagają drugiego sędziego, zadania między sędzią i drugim sędzią są wydzielone. Zasady mogą również wymagać dwóch sędziów liniowych.

23) SĘDZIA

23.1 Usytuowanie

Sędzia pełni swoją funkcję siedząc lub stojąc na miejscu usytuowania sędziego na jednym końcu siatki.

23.2 Autorytet

Sędzia kieruje meczem od początku do samego końca. Jego/jej przeważa nad innymi osobami ze składu sędziowskiego i członkami drużyn. Podczas meczu jego/jej decyzje są ostateczne. On/ona upoważnia do odrzucenia decyzji innych osób ze składu sędziowskiego, jeśli on/ona zauważy, że popełnili błąd. Kiedy zajdzie potrzeba, on/ona może zastąpić innych członków składu sędziowskiego, którzy nie pełnią swoich funkcji odpowiednio. On/ona również kontroluje pracę wszystkich asystentów.

23.3 Drugi sędzia

23.4 Usytuowanie

Drugi sędzia pełni swoją funkcję stojąc blisko boiska, po przeciwnej stronie, wracając się twarzą do pierwszego sędziego.

23.5 Autorytet

Drugi sędzia jest asystentem pierwszego sędziego, ale również ma własny zakres władzy. Jeśli pierwszy sędzia jest niezdolny do kontynuowania swojej pracy, drugi sędzia musi go zastąpić. Drugi sędzia może, bez gwizdka, również zasygnalizować faul nie wchodzący w zakres jego władzy, ale nie może upierać się przy nim w stosunku do pierwszego sędziego.

23.5.1 Drugi sędzia

- a) kontroluje pracę osoby zapisującej punkty
- b) nadzoruje członków drużyny na ławce i relacjonuje ich niewłaściwe zachowanie do pierwszego sędziego
- c) kontroluje graczy na terenie do rozgrzewki
- d) pozwala na przerwy, kontroluje czas ich trwania i rejestruje niewłaściwe prośby
- e) kontroluje liczbę przerw i zmian wykorzystanych przez każdą drużynę i powiadamia o drugiej przerwie i dwóch zmianach pierwszego sędziego i trenera
- f) w przypadku zranienia zawodnika, on/ona pozwala na trzy-minutową przerwę i pozwala na wyjątkową zmianę
- g) sprawdza stan i warunki podłogi, głównie w przedniej części. On/ona również sprawdza, podczas meczu, czy

piłka wciąż spełnia wymagania

23.6 Obowiązki

23.6.1 Na początku każdego meczu, podczas zmiany stron boiska w decydującym secie i kiedykolwiek jest to niezbędne, drugi sędzia sprawdza pozycje zawodników na boisku.

23.6.2 Podczas meczu, drugi sędzia decyduje, gwizdkiem lub sygnałem

- a) faul pozycyjnym drużyny
- b) kontakt zawodnika z siatką lub/i z antenką na jej/jego stronie boiska
- c) wtargnięcie na stronę przeciwników i przestrzeń pod siatką
- d) faul z uderzenia z ataku albo bloku zawodnika stojącego w tylnym rzędzie
- e) przecięcie piłką siatki poza przestrzenią gry lub dotknięciem antenki po jego/jej stronie boiska
- f) kontakt z piłką z obiektem z zewnątrz, ciałem zawodników (z wyjątkiem dłoni lub ręki do łokcia) lub z podłogą/

kiedy pierwszy sędzia nie jest w dogodnej pozycji aby to zobaczyć.

24) OSOBA ZAPISUJĄCA PUNKTY

Osoba zapisująca punkty pełni swoją funkcję siedząc na przeciwnej stronie boiska względem pierwszego sędziego. Zapisuje on punkty na liście wyników zgodnie z zasadami.

24.1 Osoba zapisująca punkty zapisuje je na liście wyników, zgodnie z zasadami, współpracując z drugim sędzią.

24.2 Przed meczem, osoba zapisująca punkty

- a) rejestruje datę meczu, podpisy kapitanów i trenerów
- b) zapisuje początkowy skład każdej drużyny

24.3 Podczas meczu, osoba zapisująca punkty

- a) zapisuje otrzymane punkty i pilnuje, aby wynik na tablicy zgadzał się z wynikami na liście
- b) kontroluje porządek serwisów każdej z drużyn i zgłasza jakikolwiek błąd sędziom natychmiast po serwisie

- c) zapisuje przerwy i zmiany zawodników, kontrolując ich liczbę, informując o tym drugiego sędziego
- d) powiadamia sędziów o prośbach dotyczących przerw poza porządkiem
- e) w meczu z limitem czasowym ogłasza początek meczu i jego zakończenie
- f) w meczu granym na punkty powiadamia sędziów o końcu setu, w decydującym secie, o otrzymaniu przez którą z drużyn 13 punktów
- g) zapisuje kary

24.1 Na koniec meczu, osoba zapisująca punkty

- a) zapisuje finałowy rezultat
- b) po podpisaniu przez siebie listy zawodników, otrzymuje podpisy kapitanów i następnie sędziów
- c) w przypadku protestu, pisze lub wyznacza kapitana drużyny do napisania na liście zawodników oświadczenie o proteście

25) SĘDZIOWIE LINIOWI

Specjalne zasady zawodów wymagają specjalnych obowiązków dla sędziów liniowych.

25.1 Dwóch sędziów liniowych stoi po rogach boiska, w odległości 1-2 metrów od rogu. Każdy kontroluje linię końcową i boczne po jego/jej stronie.

25.2 Obowiązki

Sędzia liniowy pełni swoje funkcje z użyciem flagi (30-40 x 30-40 cm):

- a) sygnalizują czy piłka weszła w boisko czy wyszła na „aut”
- b) sygnalizuje wyjście piłki na „aut”, drużyny która otrzymała piłkę
- c) sygnalizują kiedy piłka dotknie antenek, przetnie siatkę poza przestrzenią gry, itp.
- d) sygnalizują jeśli którykolwiek z graczy (z wyjątkiem osoby serwującej) stoi poza linią boiska w momencie serwu, kiedy osoba serwująca uderza piłkę

Sędzia liniowy odpowiada za danie sygnału o faulu osoby serwującej. Na prośbę pierwszego sędziego, sędzia boczny musi powtórzyć swój sygnał.

26) OFICJALNE SYGNAŁY

26.1 Ręczne sygnały sędziego

Sędzia musi wskazać oficjalnym ręcznym sygnałem naturę faulu lub cel przerwy. Sygnał jest utrzymany przez chwilę, jeśli wskazany jest jedną ręką, to ręka zgadza się ze stroną boiska drużyny, która popełniła faul lub skierowała prośbę.

26.1.1 Natychmiast po wygwizdaniu sygnału zakończenia wymiany z powodu faulu, sędzia wskazuje:

- ◆ Naturę faulu
- ◆ Zawodnik, który popełnił faul (jeśli jest to potrzebne)
- ◆ Drużynę, która serwuje

26.2 Sygnały sędziów liniowych

Sędziowie liniowi muszą wskazać oficjalną flagą naturę faulu i utrzymać ten sygnał przez chwilę.

*Tłumaczenie z
języka angielskiego:*

Mariola Woźniak