

# WYTYCZNE SĘDZIOWANIA RALPS Atlas Tours:

## 1. PRZED MECZEM:

- ✓ ważne jest, by sędziowie naszej Ligi sędziowali **w granatowych, bądź ciemnych spodniach z dresu oraz koszulce z kołnierzykiem** najlepiej z logo naszej Ligi (buty i skarpetki białe).
- ✓ dobrze byłoby mieć ze sobą ciśnieniomierz (ciśnienie piłki 0,30-0,325 kg/cm<sup>2</sup>),
- ✓ **nie zapomnij o zegarku,**
- ✓ zwracać uwagę na to, żeby zawodnik libero ubierał inną koszulkę, **(BEZ WZGLĘDU NA TO CZY MA CZY NIE, MOŻE ZAWSZE POŻYCZYĆ, PRZEWRÓCIĆ MECZOWĄ DRUŻYNĄ NA DRUGĄ STRONĘ)**, To nam bardzo ułatwi pracę.
- ✓ nie spóźniamy się. Przypominam, że godzina podana na stronie Ligi jest godziną ROZPOCZĘCIA ZAWODÓW. Dobrze jest być na sali pół godziny wcześniej.
- ✓ zmierzmy sobie siatkę (2,43m), jeśli jest taka możliwość, sprawdźmy w jakim jest stanie,
- ✓ sprawdźmy czy na sali nie ma jakiś niebezpiecznych przyrządów, czy lampy są sprawne, chodzi przede wszystkim o bezpieczeństwo zawodników.
- ✓ **losowanie przeprowadzamy przed rozgrzewką na siatce, czyli ok. 15 minut przed meczem. Przypominam, że pozwalamy na atak na siatce podczas losowania, zwłaszcza w 2 Lidze.**
- ✓ zaznaczyć kapitanom **przed meczem**, że **tylko kapitan ma prawo zgłaszać prośbę na odpoczynek** (chyba, że jest obecny trener) lub niezadowolone z podjętej decyzji. Kapitan powinien poinformować o tych ustaleniach swoją drużynę.
- ✓ **na boisko po przerwach na żądanie i między setami zawodnicy wchodzi po gwizdku sędziego PILNOWAĆ.**
- ✓ przypominam o ustaleniu z sezonu 2019/2020 dotyczącym łagodniejszego podejścia do drugiego odbicia w 2 Lidze,

## 2. PODCZAS MECZU:

### Ogniwa podejmowania decyzji przez sędziego I:

1. gwizdek
2. wskazanie drużyny, która będzie zagrywać
3. rodzaj błędu (wskazanie zawodników popełniających błąd)

### Ogniwa podejmowania decyzji przez sędziego II:

1. gwizdek
2. rodzaj błędu (wskazanie zawodników popełniających błąd)
3. wskazanie drużyny, która będzie zagrywać

- ✓ w momencie uderzenia piłki przez zawodnika zagrywającego sędzia pierwszy sprawdza ustawienie zespołu zagrywającego, a sędzia drugi sprawdza ustawienie zespołu przyjmującego. Podczas zagrywki sędzia drugi musi znajdować się po stronie zespołu przyjmującego. Po wykonaniu zagrywki może poruszać się wzdłuż linii bocznej od linii środkowej maksymalnie do linii ataku. Podczas ataku powinien znajdować się po stronie zespołu broniącego – blokującego. Podczas meczu musi więc ciągle zmieniać swoją pozycję.
- ✓ sędzia pierwszy obserwuje piłkę, jej kontakt z zawodnikiem (zawodnikami), wyposażeniem i urządzeniami. W rezultacie to on sprawdza poprawność odbicia piłki. W chwili ataku patrzy na zawodnika atakującego oraz na piłkę, tak aby kątem oka widzieć prawdopodobny kierunek lotu piłki. Jeśli piłka jest uderzona w siatkę musi patrzeć w kierunku pionowej płaszczyzny siatki.
- ✓ w trakcie meczu sędzia pierwszy jest uprawniony do decydowania o błędach nad siatką oraz błędach kontaktu zawodnika z siatką, głównie po stronie ataku.

- ✓ podczas meczu sędzia drugi gwizdząc i sygnalizując decyduje o błędnym kontakcie zawodnika z siatką głównie po stronie bloku, lub z antenką po stronie sędziego drugiego.
- ✓ **zapisujemy na karteczce** przerwy na odpoczynek i zmiany zawodników oraz wyniki poszczególnych setów. Jeśli jest obecny sędzia II to on to robi,
- ✓ zwróć uwagę by zawodnicy wracali na boisko (po przerwie na odpoczynek, czy po przerwie między setami) **po gwizdku**.
- ✓ jeśli jest sędzia drugi to kapitan jemu zgłasza przerwy na odpoczynek i zmiany,
- ✓ nie bójmy się odgwizdać błędu zastony czy błędu ustawienia, jeśli wiemy na 100%, że ono nastąpiło, a zawodnicy mają przez to przewagę. W przypadku błędu ustawienia, ze względu na fakt, że prawie zawsze jesteśmy sami, proszę zwracać uwagę na drużynę zagrywającą.

### Kiedy jest zastona?

Żeby odgwizdać błąd zastony muszą być spełnione dwa warunki: zawodnicy linii ataku, obrony zasłaniają zawodnika i tor lotu piłki.

- ✓ nie pozwalajmy zawodnikom na wulgarne zachowanie, **reagujmy od razu, natomiast obowiązkiem sędziego pierwszego jest zapobieganie osiągnięciu przez zespół poziomu zachowania podlegającego sankcjom**.

### Czy „upomnieniu słownemu” (przepis 21.1) winien towarzyszyć upominający gest?

Tak. Upominający gest palcem jest potrzebny, aby zespoły i publiczność zrozumieli, że sędzia udziela upomnienia. Jednocześnie gest ten nie powinien być wykonywany nazbyt teatralnie.

- ✓ **dobry sędzia będzie używał przepisów tak, aby wszyscy zainteresowani mogli czerpać radość z gry.**
- ✓ **pozwól piłce latać.** Daj grać.

### UWAGA

Żółtą kartkę można pokazać danej drużynie tylko raz w meczu. Chyba, że jest to żółta kartka za opóźnianie gry. Mimo, że fizycznie upominamy konkretnego członka zespołu, to jest to jednocześnie upomnienie dla całej drużyny. Następną karą to czerwona kartka i może ją dostać każdy zawodnik. Zawodnik wykluczony musi zostać zmieniony natychmiast regulaminowo.

### 3. PO MECZU:

- ✓ dziękujemy za mecz kapitanom, pozostałym zawodnikom, trenerom,
- ✓ przekazujemy kapitanowi drużyny gospodarzy kartkę z wynikiem meczu,
- ✓ wskazujemy zawodnika MVP meczu z drużyny zwycięskiej,
- ✓ przekazujemy szefowi komisji sędziowskiej informację, która z drużyn, biorących udział w meczu, bardziej zasługuje na wskazanie fair play. Mogą być obydwie. Znacznie upraszcza to wybór na koniec sezonu.

## Sankcje za niewłaściwe zachowanie



KARA (punkt dla przeciwnika)

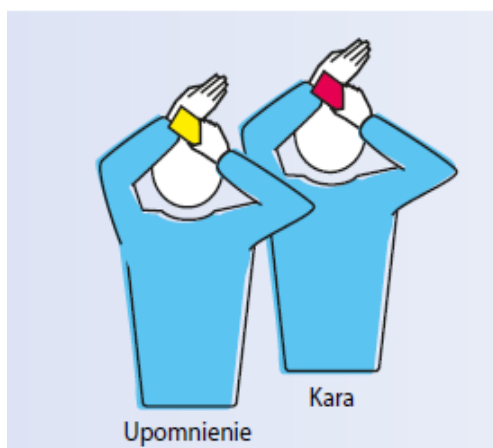


WYKLUCZENIE



DYSKWALIFIKACJA

## Sankcje za opóźnianie gry



Żółta kartka = UPOMNIENIE

Czerwona kartka = KARA