

WYTYCZNE SĘDZIOWANIA W AMATORSKIEJ LIDZE SIATKÓWKI

„VOLLEY AMIGOS 35”

1. PRZED MECZEM:

- ✓ Po rozgrzewce, a przed rozpoczęciem meczu drużyny ustawiają się wzdłuż linii bocznych boiska i na gwizdek sędziego wychodzą na środek swojej połówki boiska witając się z publicznością, następnie przechodzą pod siatkę i wszyscy się witają.
- ✓ zwracać uwagę na to, żeby zawodnik libero (W PRZYPADKU GRANIA TAKIM ZAWODNIKIEM) ubierał inną koszulkę, **(BEZ WZGLĘDU NA TO CZY MA CZY NIE, MOŻE ZAWSZE POŻYCZYĆ, PRZEWROCIC MECZOWĄ DRUŻYNY NA DRUGĄ STRONĘ)** to nam bardzo ułatwi pracę.
- ✓ nie spóźniamy się. Przypominam, że godzina która będzie podana na stronie naszej Ligi jest godziną ROZPOCZĘCIA MECZU. Dobrze jest być na sali około 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 kto rozpoczyna mecz i kto zaczyna na jakiej połowie boiska przeprowadzamy podczas rozgrzewki przy siatce, czyli ok. 15 minut przed rozpoczęciem meczu. Przypominam, że pozwalamy na atak na siatkę podczas losowania.
- ✓ zaznaczyć kapitanom przed meczem, że tylko kapitan ma prawo zgłaszać prośbę na przerwę podczas meczu (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 wchodzić po gwizdku sędziego PILNOWAĆ.

2. PODCZAS MECZU:

PODCZAS GRY OBOWIĄZUJĄ ZASADY GRY ZGODNE Z AKTUALNYMI PRZEPISAMI GRY W PZPS.

Ogniwa podejmowania decyzji przez sędziego:

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

- ✓ w momencie uderzenia piłki przez zawodnika zagrywającego sędzia sprawdza ustawienie zespołu zagrywającego i ustawienie zespołu przyjmującego.
- ✓ sędzia 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 jest uprawniony do decydowania o błędach nad siatką oraz błędach kontaktu zawodnika z siatką, głównie po stronie ataku.
- ✓ zapisujemy w Tabeli prowadzonego meczu (wzór Tabeli będzie umieszczony do pobrania na stronie internetowej naszej ligi) przerwy na odpoczynek i zmiany zawodników oraz wyniki poszczególnych setów.
- ✓ zwróć uwagę by zawodnicy wracali na boisko (po przerwie na odpoczynek, czy po przerwie między setami) po gwizdku.

- ✓ nie bójmy się odgwizdać błędu zasłony 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 zasłona?

Żeby odgwizdać błąd zasłony 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 jest zapobieganie osiągnięciu przez zespół poziomu zachowania podlegającego sankcjom.**

Czy „upomnieniu słownemu” (przepis 21.1 przepisów PZPS) 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.

4. Podczas meczu sędzia według własnego uznania pokazuje zieloną kartkę zawodnikom, którzy wykazują się podczas gry, grą FAIR PLAY z obu drużyn odnotowując ten fakt w Tabeli z prowadzonego meczu.

3. PO MECZU:

- ✓ dziękujemy za mecz kapitanom, pozostałym zawodnikom, trenerom,
- ✓ przekazujemy kapitanowi drużyny gospodarzy Tabelę z wynikiem meczu (zgodną z wzorem naszej ligi),
- ✓ wskazujemy zawodnika FAIR PLAY meczu, który uzyskał w meczu najwięcej zielonych kartek od sędziego,
- ✓ zostawiamy po sobie ład i porządek na Sali, gdzie rozgrywany był mecz oraz wokół szkoły, w której odbył się mecz.

Sankcje za niewłaściwe zachowanie



KARA (punkt dla przeciwnika)

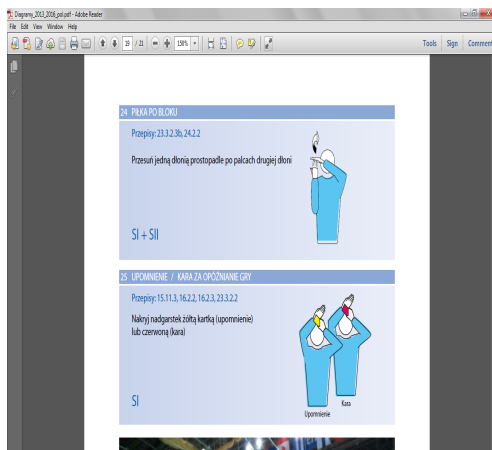


WYKLUCZENIE



DYSKWALIFIKACJA

Sankcje za opóźnianie gry



Żółta kartka = UPOMNIENIE

Czerwona kartka = KARA

Wyróżnienie za grę fair play – ZIELONA KARTKA

