

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, aby zawodnik libero (W PRZYPADKU GRANIA TAKIM ZAWODNIKIEM) ubierał inną koszulkę, (BEZ WZGLĘDU NA TO CZY MA CZY NIE, MOŻE ZAWSZE POŻYCZYĆ LUB PRZEWROCIC KOSZULKĘ MECZOWĄ DRUŻYNY NA DRUGĄ STRONĘ) to bardzo ułatwi pracę sędziemu,
- ✓ nie spóźniamy się na mecz. Przypominamy, że godzina, która jest podana na stronie naszej Ligi jest godziną ROZPOCZĘCIA MECZU. Dobrze jest być na sali około pół godziny wcześniej.
- ✓ mierzymy wysokość siatki, która powinna wynosić 2,43m oraz sprawdzamy czy jest w dobrym stanie technicznym,
- ✓ sprawdzamy czy na sali nie ma jakiś niebezpiecznych przedmiotów, czy oświetlenie sali jest sprawne w celu zadbania 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. Przypominamy, że pozwalamy na atak na siatkę podczas losowania,
- ✓ tylko kapitanowie drużyn mają prawo zgłaszać prośbę na przerwę podczas meczu (chyba, że jest obecny trener i on to robi) lub dyskutować z sędzią w przypadku niezadowolenia z podjętej decyzji. Kapitan każdej drużyny powinien poinformować o tych ustaleniach swoją drużynę,
- ✓ na boisko po przerwach na żądanie i pomiędzy setami zawodnicy wchodzi na parkiet po gwizdku sędziego,
- ✓ dopuszcza się możliwość sędziowania meczu przez osoby z drużyn grających w naszej lidze,
- ✓ dopuszcza się możliwość sędziowania meczu w każdym secie przez inną osobę.

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 do pobrania z strony internetowej naszej ligi) przerwy na odpoczynek i zmiany zawodników, wyniki poszczególnych setów, zawodników, którzy otrzymują kartki żółtą, czerwoną i zieloną.

- ✓ zawodnicy wracają na boisko po przerwie na odpoczynek, czy po przerwie między setami po gwizdku sędziego.
- ✓ tylko kapitan drużyny może dokonywać zmian w składzie zawodników swojej drużyny. W każdym secie można dokonać 8 zmian w drużynie,
- ✓ 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.
- ✓ Dopuszcza się możliwość gry zawodnika „libero” w każdym secie innego lub bez libero.
- ✓ w przypadku spornej sytuacji lub kontuzji zawodnika podczas meczu i braku możliwości podjęcia jednoznacznej decyzji, której drużynie przyznać punkt w konkretnej sprawie sędzia podejmuje decyzję o powtórzeniu gry i nie przyznaje punktu żadnej drużynie,
- ✓ Sędzia nie pozwala zawodnikom na wulgarne zachowanie, ma reagować od razu, natomiast obowiązkiem sędziego jest zapobieganie osiągnięciu przez zespół poziomu zachowania podlegającego sankcjom. Sędzia będzie używał przepisów w taki sposób, aby wszyscy zainteresowani mogli czerpać radość z gry. Jeżeli dany zawodnik rażąco narusza zasady gry bądź wulgarnie się zachowuje sędzia meczu przyznaje takiemu zawodnikowi kartkę żółtą lub czerwoną. Sędzia meczu może nawet w ekstremalnych sytuacjach wyprosić zawodnika poza salę, w której rozgrywany jest dany mecz. W przypadku nie zastosowania się danej drużyny lub danego zawodnika do zastosowanej kary, sędzia upoważniony jest do przerywania rozgrywanego meczu i poinformować o tym niezwłocznie RADĘ LIGI i opisać daną sytuację w Tabeli z rozgrywanego meczu.
- ✓ wszyscy zawodnicy stosują się do uwag, poleceń i decyzji sędziego meczu.

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 :

1. Żółtą kartkę można pokazać danej drużynie tylko raz w meczu. Chyba, że jest to Żółta kartka za opóźnianie gry. Mimo, że fizycznie upominamy konkretnego zawodnika drużyny, 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.
2. Podczas meczu sędzia według własnego uznania pokazuje zieloną kartkę zawodnikom z obu drużyn, którzy wykazują się podczas gry, grą FAIR PLAY odnotowując ten fakt na bieżąco podczas trwającego meczu w Tabeli z prowadzonego meczu.

SANKCJE ZA NIEWŁAŚCIWE ZACHOWANIE ZAWODNIKA I ZNACZENIE POSZCZEGÓLNYCH KARTEK :

1. ŻÓŁTA KARTKA – oficjalne upomnienie bez konsekwencji punktowych i bez konieczności opuszczania boiska odnotowywane w Tabeli z prowadzonego meczu. Żółtą kartkę można pokazać danej drużynie tylko raz w meczu chyba, że jest to kartka za opóźnianie gry.

Pomimo, że fizycznie upominamy konkretnego zawodnika drużyny, to jest to jednocześnie upomnienie dla całej drużyny, następna kara to czerwona kartka i może ją dostać każdy zawodnik.

2. CZERWONA KARTKA – oficjalna kara wykluczenia z boiska do końca trwającego seta konkretnego zawodnika, która skutkuje przyznaniem punktu i zagrywki drużynie przeciwnej. Zawodnik wykluczony z gry musi zostać natychmiast zmieniony. Może również przez sędziego poproszony o opuszczenie Sali na której rozgrywany jest mecz.

3. ZIELONA KARTKA – używana w naszej lidze przez sędziego podczas meczu według własnego uznania nagradzająca zawodników z obu drużyn, którzy wykazują się podczas gry zasadą FAIR PLAY. Sędzia odnotowuje ten fakt na bieżąco podczas trwającego meczu 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) i wybranym zawodnikiem FAIR PLAY meczu, który uzyskał w meczu najwięcej zielonych kartek od sędziego. W przypadku większej ilości zawodników z tą samą liczbą zielonych kartek w danym meczu sędzia wybiera tylko 1 zawodnika FAIR PLAY meczu. W przypadku sędziowania meczu przez więcej niż 1 osobę, decyzję podejmuje sędzia, który sędziował 1 set,
- ✓ zostawiamy po sobie ład i porządek na Sali , gdzie rozgrywany był mecz oraz wokół szkoły, w której odbył się mecz,
- ✓ w przypadku jakiś poważnych uwag i skarg co do sędziowania meczu lub nagannego zachowania się konkretnych zawodników należy poinformować o powyższym fakcie Radę Ligi, która po rozpatrzeniu konkretnej sprawy podejmie stosowne decyzje.

Sankcje za niewłaściwe zachowanie



KARA (punkt dla przeciwnika)

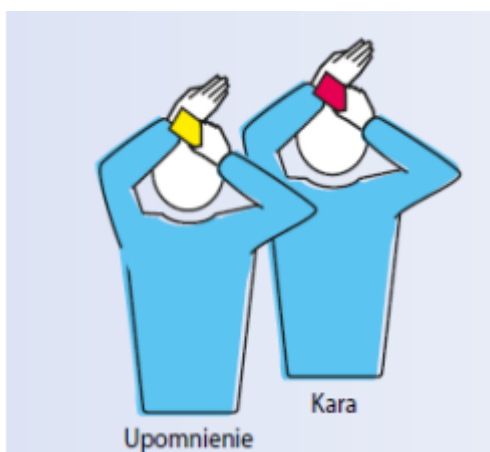


WYKLUCZENIE



DYSKWALIFIKACJA

Sankcje za opóźnianie gry



Żółta kartka = UPOMNIENIE

Czerwona kartka = KARA

Wyróżnienie za grę Fair play – ZIELONA KARTKA

