

NAVODILA ZA SOJENJE V TEKMOVALNI SEZONI 2010/2011

Strokovna komisija ZOSS

PROTOKOL

- Na igralno področje lahko pridejo samo tisti, ki bodo na tekmi nastopili. Ko delegat . kontrolor (1. sodnik) prejme seznam ekipe, preveri ali je na igralnem področju tudi kdo, ki ni na seznamu. O tem obvesti gostitelja tekme, ki mora poskrbeti, da te osebe zapustijo igralno površino.
- Drugi sodnik izbere 5 oseb in preveri, če ustrezajo igralnim predpisom. Skupaj s 1. sodnikom nato izbereta tri igralne osebe in dve rezervni.
- Pri uradnem protokolu z napovedovalcem morajo rezervni igralci, v času napovedovanja igralcev prve postavitve, stati v prostoru za ogrevanje.
- Vodstvo ekipe, igralci in libero, ki jih bo napovedovalec napovedal, morajo sedeti na klopi za rezervne igralce. V primeru, da ni dovolj prostora za vse, lahko eden izmed članov ekipe stoji v neposredni bližini klopi.
- Pri uradnem ogrevanju ob mreži morajo igralci nastopiti v uradnih dresih in s zvezilkami, ki jih bodo uporabili na tekmi. Ekipe na to opozorimo že pred tekmo, najkasneje pa o tem obvestimo oba kapetana pred srečanjem.
- Minuta molka se izvede pred prvim servisom na tekmi in ne pri pozdravu ekip. Postopek: 1. sodnik zapiska za etek minute molka, prav tako konec; ekipi se postavi za za etek igre; igralec, ki bi moral servirati, po pisku odloži oboje na tla; sledi minuta molka. Po minuti molka da 1. sodnik znak za prvi servis na tekmi.
- V primeru minute molka na postopek opozorimo oba kapetana najkasneje ob srečanju.
- Pri predstavitvi sodnikov naj sodnik ne maha z roko, ampak naj se samo prikloni.
- Po končani tekmi grede linijski sodniki takoj k zapisnikarjevi mizi in ne k stebru na strani 1. sodnika.

TRENER

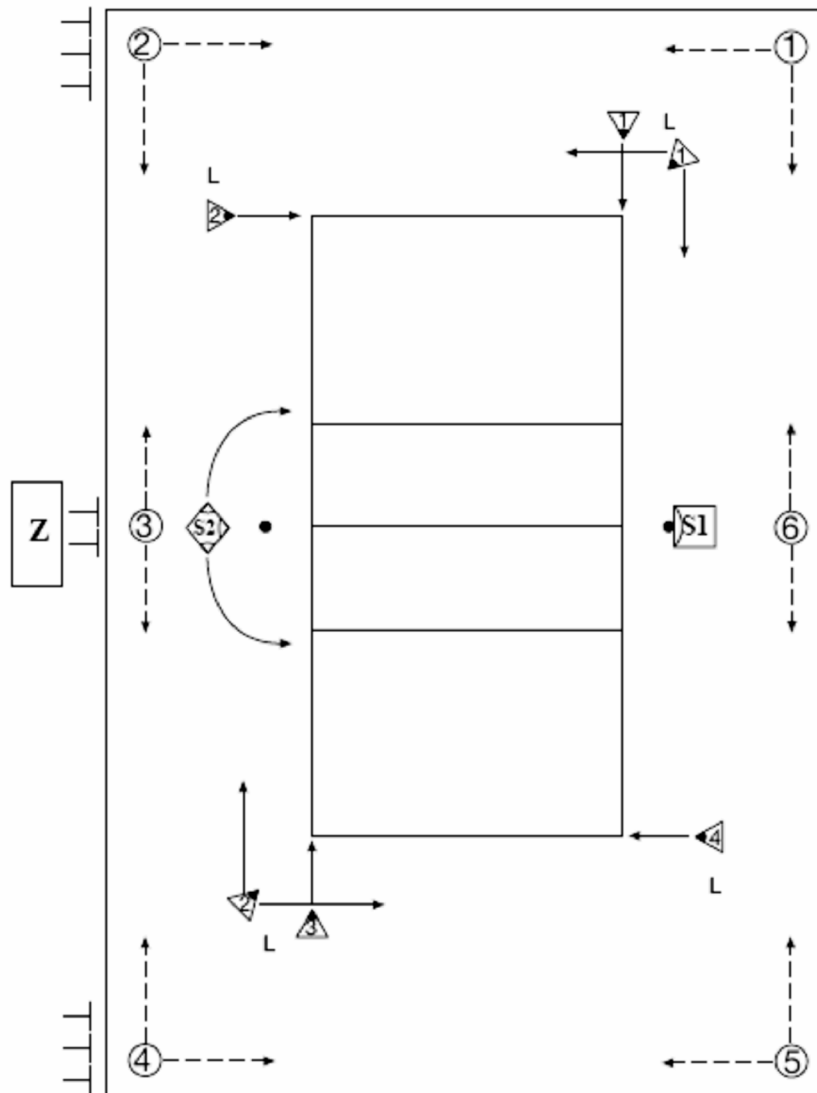
- Igralec na tekmi ne more opravljati več funkcij (igralec, trener, kapetan). (sklep TK OZS, Tekmovalni pravilnik članov)
- Trener v 1. DOL se lahko na igrišču giblje samo za rta, ki je narisana v podaljzku prekinjene rte napada. Če rta ni narisana (2. DOL, 3. DOL, mlajše kategorije), za trenerja na tekmi velja namizljena rta.
- Na igrišču je lahko prisoten samo član ekipe, ki je v zportni opremljen (evlji niso dovoljeni).

PROSTI IGRALEC - LIBERO

- V primeru, da ima ekipa dva libera, morata imeti oba libera ENAK dres (ni dovolj, da se zgolj razlikuje od ostalih »rednih« igralcev) s svojo ztevilko.
- Zamenjava liberov - libero, ki je na klopi lahko vstopi v igro in s tem zamenja libera v igri, ne da bi da se vmes odigra to ka in da igralec, ki ga je libero v igri menjal v zadnjih conah (1, 5, 6) zaradi menjave liberov, vstopi v igriz e.
- Libera se vpizeta v zapisnik v rubriki Libero enega pod drugim, kot sta napisana na seznamu ekipe.
- V primeru pozkodbe libera le- tega lahko zamenja katerikoli igralec, ki je bil v trenutku pozkodbe na klopi za rezervne igralce, razen igralca, ki ga je v obrambni coni menjal libero. V primeru, da ima ekipa dva libera, vstopi v igriz e ob pozkodbi libera v igri libero s klopi. V primeru, da se pozkoduje tudi drugi libero, lahko trener dolo i novega. Menjava se izvede po pravilu 19.3.3.2 (menjava se vpize pod opombe in se zteje kot izredna menjava).
- Tudi kapetan ekipe lahko postane libero ekipe, e je v trenutku menjave libera na klopi. V tem primeru je potrebno dolo iti novega kapetana ekipe. Tega se vpize v opombe. Novi kapetan ekipe na koncu podpize zapisnik tekme.

- Trenerju ni potrebno pritisniti sirene (zvonca), niti mu ni treba ustno zahtevati menjave, niti pokazati znaka za menjavo. Igralec le vstopi v prostor za menjavo. V tistem trenutku mora biti pripravljen za vstop v igro in s tablico s ztevilko v roki. Prostor za menjavo se pri ne s podaljzkom rte napada, omejen pa je s podaljzkom sredinske rte, bo no linijo in zapisnikarjevo mizo.
- Pri vstopu igralca v prostor za menjavo 2. sodnik ne zapiska. Menjavo s sireno ali piz alko odobri zapisnikar.
- V primeru, da zapisnikar ne opazi pripravljenega igralca v prostoru za menjavo, za menjavo lahko zapiska tudi 2. sodnik.
- 2. sodnik se postavi med stebrom in zapisnikarjevo mizo. Prvi sodnik pa poka0e znak za menjavo, da gledalci vedo kaj se dogaja.
- e 0eli trener narediti menjavo pred za etkom niza (pri rezultatu 0:0), mora pokazati znak za menjavo, da se ve kaj 0eli, kljub temu, da se igra ze ni pri ela (e ima sireno, jo mora uporabiti tako kot za odmor).
- e ekipa 0eli narediti dvojno menjavo, je dovolj, da se v prostor za menjavo postavita oba igralca (enako, e je trojna menjava). Vsi morajo biti v tistem trenutku pripravljeni za vstop v igro. Npr. ne dovolimo trojne menjave, e sta dva igralca pripravljena, tretji pa ze iz e tablico, kljub temu da bo, dokler izvedemo obe menjavi, 0e pripravljen. V tem primeru 1. sodnik zavrne tretjo menjavo brez sankcij.
- e gre za dvojno oz. trojno menjavo, jo lahko dovolimo tudi, e je en igralec izven prostora za zamenjavo, vendar evidentno aka in je pripravljen za vstop v igro. Pri tem ne smemo komplicirati, saj se lahko teoreti no zgodi tudi petkratna menjava in za vse igralce tako ne bo dovolj prostora v prostoru za menjavo, oziroma bo stvar povsem nepregledna.
- Za dvojno menjavo zapisnikar pritisne sireno samo enkrat. e ob isti prekinitvi menjata ekipi A in B, potem je potrebno sireno pritisniti dvakrat (za vsako ekipo posebej). Zapisnikar naj diskretno poka0e drugemu sodniku, pri kateri ekipi vpisuje menjave, da se ne bi zgodilo, da zapisnikar vpisuje menjave ene ekipe, drugi sodnik pa v igriz e spuz a igralce druge ekipe. Lahko pa se dogovorijo (priporo ljivo), da se v takem primeru zapisnikar ravna po polo0aju drugega sodnika.
- e menjata obe strani, je priporo ljivo, da izvedemo menjavo najprej na strani ekipe, ki bo servirala.
- e je za vstop v igro pripravljen igralec, ki nima pravice vstopa (napa na menjava), zapisnikar ze enkrat stisne sireno in odmaha z roko.
- Zapisnikar mora biti zato dobro skoncentriran in pozorno spremljati dogajanje v bli0ini prostora za menjave. Nikakor ne sme zapiskati preden igralec, ki 0eli vstopiti v igro, dejansko ne vstopi v prostor za menjavo.

- Če pred začetkom niza (pravilni) igralci stojijo na napa njih pozicijah, naj drugi sodnik pokliče kapetana in ga diskretno opozori (brez kretenj rok), kje kdo stoji. Naj jih ne postavlja z roko po igriz u.
- Če je v polju napa en igralec, ki ga ni na listku postavitve, o tem govorimo s trenerjem. Samo v primeru, da ekipa nima trenerja, govorimo s kapetanom. Če želi narediti menjavo pri 0:0, mora postopati v skladu s postopkom za menjavo pri rezultatu 0:0, ki je opisan zgoraj. Igralec namreč verjetno še ne bo pripravljen za vstop v igriz e. V nasprotnem primeru mora v polje vstopiti igralec, ki je vpisan na listku za začetno postavitve - brez sankcij.
- Dve žogi damo pobiralcem takoj (coni 2 in 4 → glej sliko), nato pregledamo začetni postavitvi, dovolimo vstop liberu in nato damo tretjo žogo serverju.



- **S1** = Prvi sodnik
- **S2** = Drugi sodnik
- Z** = Zapisnikar (ji)
- ▶ = Linijski sodniki (številke 1 - 4 ali 1 - 2)
- ④ = Pobiralci žog (številke 1 - 6)
- = Brisalci poda

- Serverju ni treba biti v igriz u ob pregledu postav. Mora pa biti v servisni coni in ne nekje v razgovoru z igralci, ki so v prostoru za ogrevanje.

SPLOŠNA NAVODILA

- Zapisnik po koncu tekme pregleda samo prvi sodnik. Drugi mu pri tem le pomaga. Odgovornost za napake v zapisniku prevzema 1. sodnik. Zapisnik ni potrebno pregledovati dvakrat oz. vsakemu posebej.
- V primeru napake pri napadalnem udarcu igralca zadnje vrste ali libera lahko, v skladu s spremembami pravil, piskata oba sodnika (na eloma prvi sodnik). Opomba: Napaka libera je samo v primeru, kadar libero poda z zgornjim odbojem (s prsti) 0ogo, ki jo napadalec udari v nasprotnikovo polje v trenutku, ko se 0oga s celotnim obsegom nahaja nad zgornjim robom mre0e. Napaka je le v primeru, ko se libero nahaja v napadalni coni vsaj z del kom svojega stopala.
- Prav tako lahko piskata oba zaklju en blok igralca zadnje vrste ali poskus blokiranja libera (na eloma drugi sodnik).
- Prvi odboj ekipe ne sme biti ulovljen ali vr0en, vse ostalo je dovoljeno. Drugi in tretji dotik z 0ogo morata biti ista.
- Tudi e 0oga pade v out in prvi sodnik meni, da je igralec rezil 0ogo s »sunom« in pusti nadaljevanje igre, lahko drugi sodnik zapiska dotik . out, oz. dotik 0oge s tlemi izven igralnega polja.
- Sodnika morata paziti, da pri kazanju sodnizkih znakov s pogledom ne sledita gibom rok, temve gledata igriz e, igralce oz. sta si v o esnem stiku.
- Igralec lahko pri odboju 0oge stopi na klop za rezervne igralce svoje ekipe, ne pa na klop nasprotne ekipe. Prav tako lahko stopi na zapisnikarjevo mizo, vendar le na svoji strani.
- Nedovoljena zahteva po redni prekinitvi, ki ne ovira oziroma zadr0uje igre, se zavrne brez sankcij in se ozna i v zapisnik v rubriko nedovoljena zahteva.
- Prva nedovoljena zahteva je vedno samo opozorilo brez sankcij, e pri tem ne pride do namernega zadr0evanja igre.
- V primeru, da trener zahteva tretji odmor, ga drugi sodnik opozori, da je 0e izkoristil oba odmora. V kolikor trener vztraja pri svoji zahtevi, mora drugi sodnik zapiskati odmor, prvi sodnik pa zahtevo zavrnti in ekipi dodeliti sankcijo za zavla evanje.
- Igralec je lahko izklju en (rde i karton) ali diskvalificiran (rde i in rumeni karton skupaj), ne da bi bil predhodno 0e kaznovan. Sodnik kazni podeljuje v skladu s te0o prekrzka, ki ga je igralec storil.
- V primeru, da se akcija ponovi, se med razveljavljeno in ponovljeno akcijo ne dovoli nobene menjave igralcev ali odmora.
- e prvi sodnik ne opazi, da ima drugi sodnik delo (preverjanje zapisnika0), in da znak za servis, se drugi sodnik ne priklju i igri, ampak takoj prekine igro s piskom in opravi zadeve do konca. Pred naslednjo to ko mora biti namre vse jasno. Zadev ne ugotavljamo za nazaj!
- Gibanje obeh sodnikov naj bo im manj opazno in teatralno.
- Libero ima lahko hla ke enake barve kot ostali igralci, kontrasten mora biti zgornji del.

- Takoj, ko kapetan najavi pritožbo v skladu s pravili, si zabeležimo na kratko: katera ekipa, pri katerem rezultatu, kratek opis (lahko na poseben list). Na koncu vnesemo protest v popolni obliki v opombe. Informacije zapisnikarju preda 2. sodnik.
- Na tekmi smo vsi eni sodniškega zbora ekipa. Med nami ne sme biti tekmovalnosti in nespoztljivega odnosa (smeh ob napakah drugega sodnika, geste).
- Sodnik ne pride na tekmo, ampak na prireditve. Ta se za ne gre s samim odhodom od doma.
- Pri sistemu pobiralcev in 5 (3 igralne) loig, mora server vedno servirati z »novo« loigo. Ne sme vzeti ali zahtevati tiste, ki je bila ravnokar v igri. Tudi, če mu pride v roke, jo mora dati pobiralcem in vzeti drugo (zato, da se loiga iz prejšnje akcije obrize). V primeru, da igralec želi odigrati naslednjo točko z isto loigo kot prejšnjo točko, mora 1. sodnik od igralca zahtevati, da jo zamenja.
- Igralec je vzel ztevilko 9 namesto ztevilko 6. To je takoj opazil in jo obrnil navzdol tako, da je videti kot zt. 6. Dovoliti menjavo, brez sankcij!
- Razprave med prvim in drugim sodnikom spraviti na minimum.
- Dresi: pred začetkom tekme, pred začetkom vsakega niza, po vsakem odmoru, pri menjavi morajo biti dresi notri (za hla kani).
- Prestop sredinske črte - igralec se lahko dotakne nasprotnikovega polja s katerim koli delom telesa, dokler je stopalo v stiku s sredinsko črto ali je projekcija stopala nad sredinsko črto. Pravilo velja samo v primeru, ko igralec s tem ne ovira nasprotnika pri igranju z loigo. Primer: če igralec na nasprotnikovi polovici pusti mokro madež, sodnik lahko to označi kot prestop, ker lahko vpliva na nasprotnikovo igro.
- Med akcijo blokiranja se lahko loiga dotakne kateregakoli dela telesa. Tudi če se dotakne noge v akciji blokiranja, to ni prvi dotik ekipe, če je del telesa nad mrežo v trenutku dotika loige z nogo.
- V primeru kazni igralcu (rumeni karton) med nizoma, sodnik karton pokaže pred začetkom naslednjega seta. V primeru, da gre za izključitev ali diskvalifikacijo, pa o svoji nameri obvesti kapetana ekipe takoj. S tem preprečimo dvojno kaznovanje ekipe, saj trener takega igralca ne bo vnesel na listek za četrte postavitev.
- Zapisnikar odobri menjavo s sireno, v primeru, da te v dvorani ni, pa s piskom pizalke.

Strokovna komisija, avgust 2010

SPLOŨNA NAVODILA ZA SOJENJE

Strokovna komisija ZOŠS

PSIHOLOGIJA SODNIKA

- v znanju ne preskakujemo ovir. Sodniško znanje je potrebno graditi potrpeljivo. Pred vsako sezono si zastavimo cilj v smeri dviga kvalitete nazega sojenja. Pri tem ne skužajmo v eni sezoni postati »sodnik FIVB«, ampak se predvsem osredotočimo na tiste elemente, s katerimi smo v pretekli sezoni imeli največ težav. S takim postopnim pristopom bomo velikokrat nezavedno izboljšali tudi tiste elemente, ki sprva niti niso bili v narušeni.
- sodnik ima v svoji karieri samo eno najpomembnejšo tekmo → naslednjo
- pozitivno naravnani sodniki razmišljajo o tem, kaj bi bilo dobro, da bi se zgodilo na igrišču, negativno naravnani pa predvsem o tem, kaj ne bi smelo, da bi se zgodilo.
- Na nastop in pristop k posameznim tekmam mora biti vedno enak, ne glede na to, katere stopnje je tekma in ne glede na to, kdo igra. Odgovoren pristop in dobro sojenje bo naš kredit zaupanja, ki ga bomo lahko izkoristili v prihodnosti.
- med samo tekmo ne ocenjujete svojega dela. Sprotno samoanaliziranje je zgolj izguba energije, ki ima za posledico padec koncentracije.

TEHNIKA SOJENJA

1. SODNIK

- Naloga sodnikov je, da se jim manj izpostavljajo oz. to ne toliko, kot zahtevajo pravila odbojcarske igre. Glavni akterji odbojcarske tekme so na igrišču.
- Nih ne sme na tekmo ne priti gledat sodniškega zbora. Gledalci pridejo gledat odbojcarsko tekmo. Zaradi tega ne uporabljajte pisane palke prepogosto oz. jo uporabite samo takrat, ko je nujno potrebno.
- Od vas se zahteva in pričakuje, da sodite kvalitetno in v skladu s pravili odbojcarske igre. Vsak sodnik se mora zavedati, da so tudi sodniške napake sestavni del odbojcarske igre, a mora stremeti za tem, da jih naredi jim manj. Predvsem pa je pomembno, da niste pristranski, ampak sodite absolutno pošteno. Pri tem je popolnoma nepomembno kdo igra.
- Pogoj za zgoraj navedeno je, da ste skoncentrirani ves čas trajanja tekme. Pri tem zopet ni pomembno ali igrajo žolani ali dečki. Pristop in koncentracija morata biti vedno na najvišjem možnem nivoju.
- Ko stojite na sodniškem stolu, poskusite delovati jim bolj naravno. Med akcijo ob mreži se ne nagibajte levo - desno, v smislu spremljanja akcije, ampak naj bo vaše telo jim mirnejše, po sredini antene, z oči mi nekje 50-60 cm nad zgornjim robom mreže. Prav tako se ne prepogibajte dol in gor, ker to zmanjšuje preglednost dogajanja ob mreži oz. nad mrežo.
- Roke vam lahko ležijo ob telesu, ali pa obe roki položite predse na steber ali ograjo sodniškega stola, če je take oblike in vizine, da je to možno.

- Znake za dotik bloka ali 0ogo izven igriz a mehko izpeljite z iztegnjene roke s katero poka0ete ekipo, ki bo naslednja servirala.
- Ko stojite na sodnizkem stolu, ne delujte preresno oz. 0alostno. Ne smete pa seveda tudi pretiravati s smehljanjem in dobro voljo. Obnazajte se im bolj naravno in sproz eno. Med komunikacijo z igralci prijazen nasmeh ni prepovedan.
- Med odmori in tehni nimi odmori ostanite v stoje em polo0aju. Med nizoma pa se lahko tudi usedete. Ni pa priporo ljivo da sedite, e ima sodnizki stol takzno ograjo, da se od vas vidi le glava.
- Zelo pomembno je, da uporabljate pravilne oz. uradne sodnizke znake.
- Pisk in na in piskanja pove zelo veliko o suverenosti sodnika. Zato mora biti pisk enakomeren za vse prekinitve igre oz. kon anje akcij. Pisk naj bo odlo en, rezek in naj ne bo ne prekratek, ne predolg.
- Za vsak konec akcije uporabite samo en 0vi0g, ne pa dva ali tri zapovrstjo.
- Pazite na tempo pisk → znak za smer servisa → znak za napravljeno napako. Pisk za prekinitvev akcije mora biti natanko v tistem trenutku, ko se dolo ena napaka (situacija), ki zahteva prekinitvev akcije, zgodi. Ne prej, niti prepozno. Po pisku za trenutek po akajte, nato pa poka0ite v smeri ekipe, ki bo naslednja servirala. Nato sledi znova enak trenutek premora, ki mu sledi znak za naravo napake in v nadaljevanju znaka ze identifikacija igralca, ki je napako naredil (e to narava napake zahteva). Prizadevati si morate, da so ti intervali ves as trajanja tekme enaki.
- Takoj po zaklju ku akcije oz. takoj zatem, ko ste zapiskali napako in ze pred tem, da poka0ete v smeri ekipe, ki bo naslednja servirala, morate preveriti oz. se z o mi »posvetovati« z 2. sodnikom in ustreznim linijskim sodnikom (ali z ve linijskimi sodniki, e to zahteva narava napake). Seveda pa morate sami oceniti, kdaj iz ete informacije pri linijskemu sodniku. e pade 0oga blizu centra igriz a, vam ni potrebno pogledati proti linijskemu sodniku. 2. sodnika pa morate obvezno pogledati pri vsaki prekinitvi akcije.
- V trenutku, ko iztegnete roko v znak za izvedbo servisa, s pogledom ne sledite roki, ampak ze enkrat na hitro pogledate 2. sodnika, da bi preverili, e je tudi on pripravljen za pri etek akcije. ¥ele nato zapiskate izvedbo servisa in preverjate ekipo, ki servira. S tem se boste skoraj zagotovo izognili zelo neprijetnim situacijam, kot je npr. pisk 2. sodnika za odmor ali zapisnikarjev znak s sireno za menjavo igralca v istem trenutku, ko 1. sodnik zapiska za izvedbo servisa.
- Ko poka0ete uradni znak za napako, morate pri tem gledati v smeri igralca oz. proti tistemu igralcu (ekipi), ki je napako naredil, ne pa da obra ate glavo stran od njega in gledate v drugo smer. To bo namre jasen znak, da v svojo odlo itev niste prepri ani.
- e se zgodi, da je akcija zelo napeta in blizu prekinitve akcije, ne gestikulirajte v smislu »ni ni bilo, igravimo naprej« (po navadi mahamo z rokami ali sunkovito kimamo ali odkimavamo z glavo). e igralci ali osebje na klopi protestira med ze igrano akcijo, po akate do konca akcije in jasno opozorite udele0enca, ki je to po el. e to po ne trener ali kdo od drugih uradnih oseb, ga na to opozorite preko kapetana v igri.
- Napak igralcev nikakor ne skuzajte predvidevati, v smislu, da ste 0e pred igranjem z 0ogo prepri ani, da igralec te 0oge ne bo mogel tehni no pravilno odigrati, ker vas bo to zavedlo v velike te0ave. Po akajte, da se napaka resni no zgodi in zele ko ste 100% prepri ani v to, prekinite akcijo s piskom. Je pa treba ze enkrat poudariti, da mora biti pisk v tistem trenutku, ko je napaka storjena. Ne torej prej, niti kasneje oz. prepozno.

- Določite kriterija tehnične izvedbe igranja z loigom je najtežji del sojenja in loži slabše od dobrih sodnikov in boljše od zelo dobrih. Zavedati se morate, da je kriterij zelo težko določiti kot neko ravno linijo, zato je po navadi bolj podoben razponu, ki pa naj bo seveda čim manjši. Predvsem pa mora biti enak za obe ekipe in ves čas trajanja tekme.
- Pri določanju in uporabi kriterija se morate zavedati, da s sojenjem igralcem pomagata pri njihovih naporih, zato se ne obnašajte kot pazniki, ki komaj čakajo na njihove napake. Vi ste del tekme in morate prav tako skrbeti za čim bolj atraktivno in gledalcem všečno predstavo. Z drugimi besedami, manj kot ste vidni, boljzi ste in obratno.
- Če ste v začetku tekme uporabili nekoliko viziji kriterij, potem takega ohranite ves čas trajanja tekme. Če je kriterij prenizek, ga prav tam tudi pustite celo tekmo. Govorimo seveda o sprejemljivem kriteriju.
- Naj vas ne bo strah dosoditi vlečne oz. zadržane loige tudi pri prvem dotiku igralca z loigom. Če posebej, če je igralec v dobri poziciji in bi lahko izbral boljzo rezitev (npr. s spodnjim namesto z zgornjim odbojem).
- Prav tako je treba drugače obravnavati druge dotike, če gre za akcijo, kjer je igralec s skrajnimi napori rezil loigo. V takih primerih morate biti precej tolerantni. Obratno pa morate biti v primerih, kjer je igralec v dobrem položaju, zelo dosledni pri zahtevi istega odboja. Seveda pa morate biti sposobni razlikovati težke in lahke položaje.
- Pazite, da tehnično nepravilno odigrano loigo dosodite v tistem trenutku, ko se to zgodi in ne čez potem, ko glasno protestira celotna nasprotna ekipa, ker boste vzbudili vtis, da se odločate na zahtevo ekipe.
- Če posebej bodite glede kriterija skoncentrirani proti koncu niza. Ni dobro, če niz zaključite s sporno odločitvijo tehnično napačno odigrane loige.
- Če niste 100% prepričani, da je bil pri odigrani loigi dvojni dotik z loigom, pustite igro raje teči naprej. Če enkrat: koncentracija!
- Glasen zvok pri odigrani loigi s prsti pa ne pomeni avtomatsko ne isto odigrane loige. Edini kriterij naj bo dolžina kontakta, ki ste ga videli med igralčevimi prsti in loigom.
- Disciplino vzdržujte ves čas trajanja tekme. Prav tako skuzajte ves čas tekmo imeti pod kontrolo. Za oboje je potrebna maksimalna koncentracija in resen pristop. Vi na nek način vodite tekmo in ste najbolj odgovorni, da tekmo privedete do zportnega konca. Kot običajno, pri tem bodite čim bolj neopazni.
- Nevarnost lažjih tekem je ohranitev koncentracije skozi celotno tekmo. Zato imejte tudi do takih tekem skrajno odgovoren in profesionalen pristop.
- Na nedisciplino reagirajte takoj! Če tega ne storite, se vam lahko pripeti, da bo nadaljevanje tekme potekalo s stalnimi problemi glede discipline udeležencev. Če je treba, odločno opozorite oba kapetana, da takega obnašanja ne boste tolerirali. Če se tako obnašanje ponovi potem, ko ste ob opozorili kapetana, morate to takoj ustrezno sankcionirati. V nasprotnem izgubljate avtoriteto.
- Zelo pomembno je, da na nervozni tekmi delujete čim bolj umirjeno.
- Ne razpravljajte preveč s kapetanom v igri. Odbojka ni debatni krožek. Če posebej ne govorite preveč, kadar vi pokličete kapetana k sebi.
- Kapetanu v igri, niti trenerju, ni dovoljeno, da polemizira ali protestira pri 2. sodniku ali linijskem sodniku. V tem primeru mora 1. sodnik takoj reagirati in na to opozoriti kapetana.

- Prav tako morate zaznati 2. sodnika in linijske sodnike pred protesti igralcev in ostalih članov ekipe. Tistim, ki to po načrpu, pa takoj jasno povedati, da tega ne boste dovoljevali.
- Če posebej ne dovolite trenerjem, da protestirajo na vaze odločitve ali odločitve drugih članov sodniškega zbora. Takoj, ko začne glasno in teatralno reagirati na vaze odločitve, jih ustrezno sankcionirajte. Do njih bodite seveda vljudni, nedisciplinirani pa ne popuzajte.
- Pazite, da ne boste prestrogo obravnavali naravnih in spontaniz izrazov nezadovoljstva igralcev nad lastnimi napakami. Kar pa seveda ne pomeni, da se lahko igralec zaradi svoje napake divje znese nad mrežo ali črto.
- Če ugotovimo, da smo sprejeli napačno odločitev, nikakor ne vztrajajmo pri tem, ampak popravimo svojo odločitev ali pa ponovimo akcijo. Seveda pa ni dobro, če se to med tekmo večkrat primeri.
- Če niste dobro videli, kam je padla črta, linijski sodnik pa je pokazal znak, ga opozorite. Če po reakciji igralcev sumite, da je bila njegova odločitev nepravilna, bodite še bolj skoncentrirani, še posebej na linijo, ki jo nadzoruje ta linijski sodnik. Če enkrat: koncentracija.
- Če razveljavite odločitev linijskega sodnika, morate jasno pokazati svoje nestrinjanje z njegovo odločitvijo.
- Postopek kazanja znakov pri spreminjanju odločitve linijskega sodnika:
 - pokažite stran ekipe, ki je osvojila to črto,

premikajte kazalec levo-desno, in usmerite to roko proti strani, kjer se nahaja ta linijski sodnik,

nato pokažite na sebe in dajte s tem vsem jasno vedeti, da je to vaza odločitev,

pokažite znak, da je bila črta v igriz (ali pa izven igriza).

- Pri zbiranju informacij od linijskih sodnikov, se nikar ne preve teatralno in »javno« ne zahvaljujte za njihovo pomoč. To naredite diskretno in ne prepogosto.
- Če črta udari v anteno na vazi strani, morate pokazati stran ekipe, ki je osvojila to črto, nato znak za črto iz igriza in zatem obvezno tudi igralca, ki je zadnji igral z črto. Tako da ni dvoma, ali je imel zadnji dotik napadalec ali bloker. Prav tako obvezno pokažite igralca, če se črta po napadu dotakne zgornjega roba mreže in bloka obenem ter zatem padena na tla izven igriza. Uradni znak za obe napaki je vedno črta izven igriza in ne dotik z črto.
- Če črta po uspeznem bloku igralca/ev pade strmo proti tlu nasprotne ekipe in se pri tem dotakne nog blokerja/ev preden se dotakne tal, je to napaka igralcev v bloku. Znak je enak, kot pri prehodu igralca v nasprotnikovo polje pod mrežo. Če igralec črto pristane na tleh in črta pade na njegovo stopalo, to ni napaka blokerja.
- Če ste dober opazovalec, vam lahko hiter zbir informacij o reakcijah igralcev pomaga pri odločitvi, ali se je črta dotaknila bloka ali ne. Vsekakor pa je treba biti pri tem previden in seveda maksimalno skoncentriran.
- Če trener zavla uje z oddajo listka za etne postavitve pred pričetkom niza, mu mora 2. sodnik jasno pokazati, da naj pohiti. Če trener še vedno ne odda listka pravočasno, mora 2. sodnik na to opozoriti vas. Vi pa morate ekipo sankcionirati za zavla evanje. Zato je tudi za vas priporočljivo, da merite čas odmorov med nizi.

- Igralci marsikdaj z dvigovanjem rok oelijo usmeriti pozornost na mokre dele igralne povrzine. e ugotovite (1. sodnik s pogledom, 2. sodnik pa z ogledom), da je tisti del igriz a popolnoma suh, morate uporabiti sankcije za zavla evanje. V nasprotnem (e je teren resni no moker), pa morate dovoliti, da brisalci obrizejo tla. Pri tem je treba biti im bolj fleksibilen.
- Protokol naj bo izveden kolikor se le da v skladu z navodili o izvedbi protokola za posamezna tekmovanja. e na slabzo izvedbo protokola vplivajo zunanji dejavniki ali slabo pripravljen gostitelj tekme, naj kontrolorji sojenja to vzamejo v obzir in naj bodo v pomo sodnikom.
- Po tekmi se izognite razpravljanju s trenerjem oz. igralci ekipe, ki so eventualno nezadovoljni z vazim sojenjem, saj jim nikoli ne boste uspeli dokazati, da se motijo. Pri tem vas mora v najve ji mo0ni meri zaz iti delegat tekme.
- e kdo izmed igralcev ali uradnih oseb na klopi vpije ali neolikano gestikulira proti mizi za katero sedi delegat, delegat . kontrolor ali katerikoli izmed lanov Oirije (e so prisotni na tekmi), vam mora 2. sodnik (e vi tega ne opazite) to takoj sporo iti. Vi pa se boste odlo ili kakzne sankcije boste uporabili.

2. SODNIK

- Vaze gibanje med igro naj bo ves as tako, da so vaze prsi paralelno z bo no linijo igriz a. Pogled naj bo ves as v smeri pred vami, ker na ta na in ustvarjate najzirzi kot gledanja.
- Nikakor ne smete stati samo na mestu, ampak se morate konstantno premikati levo . desno v smislu spremljanja ekipe, ki sprejema (ki se brani) ter naprej in nazaj, odvisno od tega ali se akcija ob mre0i odvija pri vas ali na strani 1. sodnika.
- Med premikanjem ob stebru levo . desno naj bo vaz radij gibanja nekje med 0,5m do 1m. e se akcija pribli0a vazi strani, stopite korak ali dva nazaj, vendar ne ve kot 1,5m. e se akcija odvija pri 1. sodniku, stopite lahko tudi isto do stebra, seveda na tisti strani, kjer se nahaja ekipa, ki se pripravlja na obrambo. Pogled skuzajte usmeriti med igralce, ki blokirajo in mre0o.
- Gibanje naj bo mehko in naravno in ne sunkovito in robotsko. Ostanite zravnani in se med gibanjem ne krivite ali prepogibajte. Tudi za vas velja, da ne gestikulirate v smislu »ni ni bilo, igravimo naprej« (po navadi se maha z rokami ali sunkovito kima ali odkimava z glavo). e niste opazili ni esar, preprosto ostanite v normalnem polo0aju.
- Po kon ani akciji se vedno (e se le da) postavite nasprotno od ekipe, ki je osvojila to ko. V asih se zgodi, da 2. sodnik ne more takoj videti, kdo je osvojil to ko. V takem primeru ostanite im bli0je stebra (nikakor pa ne za njim!) in se pravilno postavite, ko ugotovite, kdo je osvojil to ko.
- Ko ste opravili svoje delo po kon ani akciji (pokazali ustrezne znake), se vedno pomaknite nekaj korakov nazaj (a ne ve kot 2m . 2,5m) in preverite dogajanje na klopeh, prostoru za ogrevanje, prostoru za kaznovane igralce itd. Obenem boste na ta na in tudi la0je opazili, e trener pripravlja zamenjavo igralca ali pa bo vzel odmor.
- To storite naravno in im manj vpadljivo. Ko pregledate dogajanje, poglejte 1. sodnika in se ponovno postavite v polo0aj za nadzor ekipe, ki bo sprejemala servis,

se pravi približno 0,5m za stebrom in do 0,5m stran od stebra, na strani ekipe, ki bo sprejemala servis.

- Pri opazovanju dogajanja na klopi ne pretiravajte z opominjanjem ekip glede manjih nepravilnosti (razmetane brisače, steklenice pred klopjo itd). To sicer vljudno zahtevajte, vendar resnično ne po vsaki drugi akciji. Na večjih tekmovanjih za to skrbi rezervni sodnik, pri nas vam pri tem lahko priskoči na pomoč dober delegat . kontrolor.

- Če vaza opti na pozicija ni dobra, bo to slej ko prej privedlo do vazih napak.

- Paziti morate, da ne ovirate igralcev, ki rezujejo tekoče kroge v bližini stebra pri 2. sodniku.

- Ko dosodite katero izmed napak iz vaze pristojnosti, po pisku ne delajte nepotrebnih korakov, ampak to izvedite tam, kjer ste stali, ko ste napako dosodili. Nikakor se ne dotikajte stebrov ali mreže.

- Na začetku niza ali po končanem prekinitvi (odmor, tehnični odmor, zamenjava igralca) v nobenem primeru ne pokažite znaka dvignjenih rok 1. sodniku, preden tega ni storil tudi zapisnikar. Prav tako morate od zapisnikarja dobiti potrdilo, da je niz zaključen.

- Zato od zapisnikarja zahtevajte, da opravlja svoje delo vestno in v skladu s pravili in navodili, ki veljajo za delo zapisnikarja.

- Pogostokrat 2. sodnik dvigne roke in gleda desno ali levo, kot da bi že naprej kontroliral dogajanje na klopi. Ko dvignete roki proti 1. sodniku, glejte v njega! Dvig rok pomeni, da ste že preverili situacijo in da je vse urejeno.

- Odgovorni ste za sodelovanje z zapisnikarjem. Če posebej morate biti previdni pri vpisovanju sankcij in morate obvezno preveriti, ali je zapisnikar pravilno vpisal podatke in obkrožil ustrezno točko (v primeru rumenega kartona).

- Če posebej morate biti pozorni na to, da se ztevilke igralcev na igriz ujemajo s ztevilkami igralcev na listku postavitve. Prav tako morate obvezno preveriti, ali stoji vsak igralec na svojem mestu, glede na pozicijo, ki jo ima na listku postavitve.

- Priporoljivo je, da po zaključku vsakega niza najprej zahtevate listek za etne postavitve od trenerja ekipe, ki je niz osvojila. Predpostavljamo lahko namreč, da bo le-ta manj razmisljal o postavitvi igralcev, kot pa trener ekipe, ki je niz izgubila. S tem boste pridobili na času in boste lahko vse svoje obveznosti izpeljali v dveh in pol minutah, ki so predvidene za vaze delo.

- Če sumite, da igralci med nizom ne stojijo pravilno glede na listek postavitve, nikakor ne piskajte napačne postavitve takoj, ampak počakajte, ko ste 100% prepričani. Zelo nerodna situacija nastane, če dejstva pokažejo, da ste se pri tem zmotili.

- Če pa ste dosodili napačno postavitve, uporabite uradne znake in nazorno pokažite igralca/e, ki so stali nepravilno. Ne dajajte kaznivih dodatnih pojasnil. Listek za etne postavitve izvlecite, če je res nujno in če to izrecno zahteva kapetan v igri (nikakor trener!) ter mu pojasnite situacijo.

- Pri menjavi bodite pozorni na to, ali gre slejko iz igre kapetan v igri. V tem primeru sledite postopku za določitev nadomestnega kapetana v igri.

- Preden pokažete znak, da se igralca lahko zamenjata, preverite, če igralca, ki vstopa. Le-ta mora imeti pri vstopu na igriz čisto dres za hlačkami.

- Pri menjavi igralcev se le-teh ne dotikajte.

- Primer menjave dveh ali več igralcev: za vsako posamezno menjavo morate ukrepati, kot da gre za eno samo menjavo. Igralec, ki vstopa naslednji, mora pri tem stati dovolj daleč stran, da ne ovira komunikacije med vami in zapisnikarjem.

- Bodite skoncentrirani in od časa do časa opazujte trenerje, ali bodo zahtevali odmor. Poskusite malce tudi predvideti. V teh primerih je predvidevanje dovoljeno in

koristno. Dogajanje na igriz u in rezultat vam lahko pri tem pomagata. Če posebej bodite pazljivi ob zaključkih nizov.

- Če kažete znake izven svojih pristojnosti (kot pomožni sodniku), te znake kažite v vizini prsi in čim bolj diskretno. Pri tem pazite, da ne stojite izza stebra, kar je v principu najslabša možna postavitev 2. sodnika. Ta znak kažite le do odložitve 1. sodnika in niti sekunde dlje.
- Predvsem se osredotočite na pristojnosti in dolžnosti, ki so v vazi domeni, glede na uradna pravila in navodila.
- Spremljajte torej predvsem akcije, ki so v vazi domeni in nikakor ne sledite letu 0oge po tem, ko jo je igralec udaril ali pa se je let odbila od bloka.
- Če ste prepričani, da se je 0oga dotaknila tal, obenem pa ste opazili, da 1. sodnik iz takih ali drugih razlogov tega ni videl, takoj s piskom prekinite akcijo in z znakom 0oga v igriz u pokažite, da se je 0oga dotaknila tal.
- Pri vseh odložitvah iz vaze pristojnosti bodite posebej pozorni na to, da si vazi znaki ne bodo sledili prehitro eden za drugim, ker boste s tem vnesli zmedo med igralce, kajti oni preprosto ne bodo utegnili videti vseh vazih znakov. Torej tudi za vas velja naslednje zaporedje:

pisk (ki mora biti v trenutku napake!)

trenutek po akate

pokažete uradni znak za vrsto napake

znova za daljši trenutek zadržite znak

identificirate igralca (če je to potrebno), ki je napako naredil

po akate, da 1. sodnik pokaže stran ekipe, ki je osvojila točko in mu pri tem sledite

- Ko piskate kakšno od redkejših napak iz svoje pristojnosti (npr. blok igralca zadnje linije), bodite prav tako zelo pazljivi oz. dosledni pri zaporedju kazanja znakov. Ohranite mirnost in koncentracijo. Igralca, ki se je dotaknil mreže, pokažemo z iztegnjeno roko in dlanjo, nikakor pa ne kažemo ztevilke igralca. Poskusite pokazati resnično tistega igralca, ki se je dotaknil mreže. To je lahko že posebej problem, če sta v bloku dva ali celo trije igralci. Bolj, ko boste pri svojem delu skoncentrirani, boljše vam bo to uspevalo.
- Dotik 0oge z anteno na strani 2. sodnika piska 2. sodnik. Če dosodite dotik 0oge z anteno na vazi strani, morate po pisku in znaku 0oga izven igriza obvezno pokazati tudi igralca, ki je zadnji igral z 0ogo, preden je zadela anteno.
- Prelet 0oge po tretjem dotiku ekipe mimo antene v nasprotnikovo polje in se pri tem ne dotakne antene, piska 2. sodnik v trenutku, ko 0oga leti mimo antene.
- Če zapisnikar po izvedbi servisa zapiska napako napaknega igralca na servisu, pojdite takoj do njega in preverite dejstva. Lahko si pomagata tudi z listkom za etne postavitve in ga primerjate z zapisanim v zapisniku. Nikakor pa ga ne dajete v roke kapetanu ali trenerju katere izmed ekip.
- Če 1. sodnik dosodi ponovitev akcije, se morate takoj obrniti k zapisnikarju in prav tako pokazati znak za ponovitev akcije. S tem prepričate, da bi zapisnikar pomotoma vpisal točko kateri izmed ekip.

- Če nimate zapisnikarja libera, je vaza dolžnost, da preverjate, kje se nahaja libero v trenutku zahteve za odmor oz. v trenutku tehninega odmora. Po končan redni prekinitvi (odmor ali tehnični odmor), mora biti libero tam, kjer je bil pred prejšnjim etkom redne prekinitve (odmor ali tehnični odmor). Če pravi na igriz ali izven njega. Čele potem se lahko eventualno zamenja z igralcem.
- Med odmorom in tehničnim odmorom mora biti 2. sodnik aktiven. Najprej se obrne proti brisalci poda in preveri, da pridejo pravočasno na pozicijo za brisanje tal. Nato preveri, če so se vsi igralci obeh ekip pomaknili h klopema za rezervne igralce in vodstvo. Potem gre do zapisnikarja in preveri njegovo delo. V primeru, da je na tekmi zapisnikar libera, od njega pridobi informacije o poziciji liberov (v igri, na klopi). Nato zopet preveri delo brisalcev poda. Če je potrebno pridobiti kako informacijo, se obrne za proti prvemu sodniku. Ko vse to opravi, se postavi s hrbtom proti prvemu sodniku in z obrazom proti zapisnikarjevi mizi ter po aka do konca odmora.
- Pri tem se ne sme naslanjati na steber.
- Bodite pozorni na morebitno nedisciplino in prepire med nasprotnimi igralci ob mreži. Če se to zgodi, o tem brez oklevanja obvestite 1. sodnika, le-ta pa naj odločno opozori vpletene igralce, da tega ne bo dopuščal. Če se nedisciplina ponovi, mora ukrepati v skladu s pravili in navodili za sankcioniranje igralcev.
- Če opazite nezportno obnažanje, žaljive geste, ali slizite nesramne ali žaljive pripombe, morate oditi do 1. sodnika in mu jasno opisati, kaj se je zgodilo, tako da bo 1. sodnik natančno vedel, kako mora ukrepati. Če greste preko igriza k 1. sodniku, je to jasen znak, da se je zgodilo nekaj resnega in takim dejanjem skoraj zagotovo sledijo sankcije. Seveda pa morate biti popolnoma prepričani o tem, kar boste poročali 1. sodniku.

LINIJSKI SODNIKI

- Bodite zelo skoncentrirani pri svojem delu in se ne pogovarjajte z gledalci ali igralci v prostoru za ogrevanje.
- Po vsaki odločitvi pogledajte v 1. sodnika in ujemite njegov pogled, če pogleda proti vam. Na ta način vzdržujete dobro komunikacijo z njim in resnično delujete kot član sodniške ekipe. Nikakor ne gledajte v stran, ko kaže znak. Gledajte proti 1. sodniku. Vedno. Pri tem je za vas nepomembno, ali 1. sodnik gleda v vas ali ne.
- Stojte v rahlem razkoraku, ena noga pa naj bo pred drugo. Ko ste sproženi (konec akcije), prenesite težo na zadnjo nogo. Ko se morate osredotočiti na dogajanje, pa naj bo težo na sprednji nogi.
- Ko kaže znak se vam pri tem ni treba prepogibati. Priporočamo, da ste v trenutku kazanja znaka popolnoma zravnani, nogi pa sta skupaj v isti vizini.
- Vsak znak pokazite zelo odločno in v tistem trenutku, ko se zgodi nekaj, kar zahteva vašo reakcijo. Na ta način vam bodo vsi verjeli, pa tudi se vam bo nehote primerilo, da ste se napačno odločili.
- Ko looga udari v anteno, pokazite z iztegnjeno roko in kazalcem v anteno, obenem pa z iztegnjeno roko trikrat (desno-levo-desno) pomahajte.

- Če se antene dotakne igralec, je postopek enak, le da ne kažete antene ampak igralca, ki se je dotaknil antene.
- Položaj linijskih sodnikov med nizi naj bo v podaljzku linije, ki jo pokriva in izza reklamnih panojev.
- Če se vaza odloitev razlikuje od odločitve 1. sodnika, nikakor ne vztrajajte pri svoji odločitvi!
- Na tekmi mora nastopiti parno ztevilo linijskih sodnikov. Če na tekmo ne pridejo vsi delegirani linijski sodniki, o njihovem nastopu odločata delegat srečanja in 1. sodnik. Na tekmi s televizijskim prenosom mora vedno nastopiti parno ztevilo linijskih sodnikov.
- Linijski sodniki in zapisnikar so lahko udeleženci pogovora in analize sojenja po končani tekmi v sliki in zvočno, ob dovoljenju kontrolorja.

ZAPISNIKAR

- Kazensko točko, ki jo ekipa doseže zaradi rumenega kartona, je potrebno obkrožiti. Pomembno je, da je to kaobkrožena. Če zapisnikar točko tudi prebrta, se to ne smatra kot napaka, opozori pa se ga, da je potrebno takšno točko samo obkrožiti.
- Zapisnikar mora preveriti vsakega igralca, ki gre na servis. Če izvede servis napaka en igralec, mora zapisnikar takoj napako signalizirati s sireno ali piskom pizalke.
- zapisnikar MORA razlikovati med zavlačenjem in nepravilno zahtevo.
- v primeru prvega primera nedovoljene zahteve, se igra nadaljuje. Po končani akciji se vnese to v zapisnik. Vpis nedovoljene zahteve zapisnikarju posreduje 2. sodnik.
- namesto W in praznih kvadratkov vpisujemo 1 in 0 za odigrane nize. Ne vpisujemo v peti niz vse 0, če ni bil odigran..
- Če kapetan zahteva vpis pritožbe v zapisnik, mora kljub temu na koncu podpisati zapisnik. Le s tem je pritožba uradna, kot postane uraden zapisnik zele s podpisom vseh uradnih oseb.
- V 1. DOL je obvezno pisanje zapisnika v treh izvodih (original dobi delegat ali delegat - kontrolor, drugo in tretjo kopijo pa domača in gostujoča ekipa).