

**NAVODILA ZA SOJENJE
V TEKMOVALNI SEZONI
2011/2012**

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 pred tekmo preveri, ali je domačin pripravil 5 žog in preveri, če ustrezajo igralnim predpisom. Skupaj s 1. sodnikom nato izbereta tri igralne žoge 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 številkami, ki jih bodo uporabili na tekmi. Ekipe na to opozorimo že pred tekmo, najkasneje pa o tem obvestimo oba kapetana pred žrebanjem.
- Minuta molka se izvede pred prvim servisom na tekmi in ne pri pozdravu ekip. Postopek: 1. sodnik zapiska začetek minute molka, prav tako konec; ekipi se postavi za začetek igre; igralec, ki bi moral servirati, po pisku odloži žogo 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 žrebanju.
- Pri predstavitvi sodnikov naj sodnik ne maha z roko, ampak naj se samo prikloni.
- Po končani tekmi gredo linijski sodniki takoj k zapisnikarjevi mizi in ne k stebru na strani 1. sodnika.
- Pri pozdravu na igrišču 1. sodnik stoji na strani ekipe A, 2. sodnik pa na strani ekipe B. Sodnika ostaneta na teh straneh ne glede na to v katero stran pozdravljata.

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 črto, ki je narisana v podaljšku prekinjene črte napada. Če črta ni narisana (2. DOL, 3. DOL, mlajše kategorije,...), za trenerja na tekmi velja namišljena črta.
- Na igrišču je lahko prisoten samo član ekipe, ki je v športni opremi (čevlji niso dovoljeni).

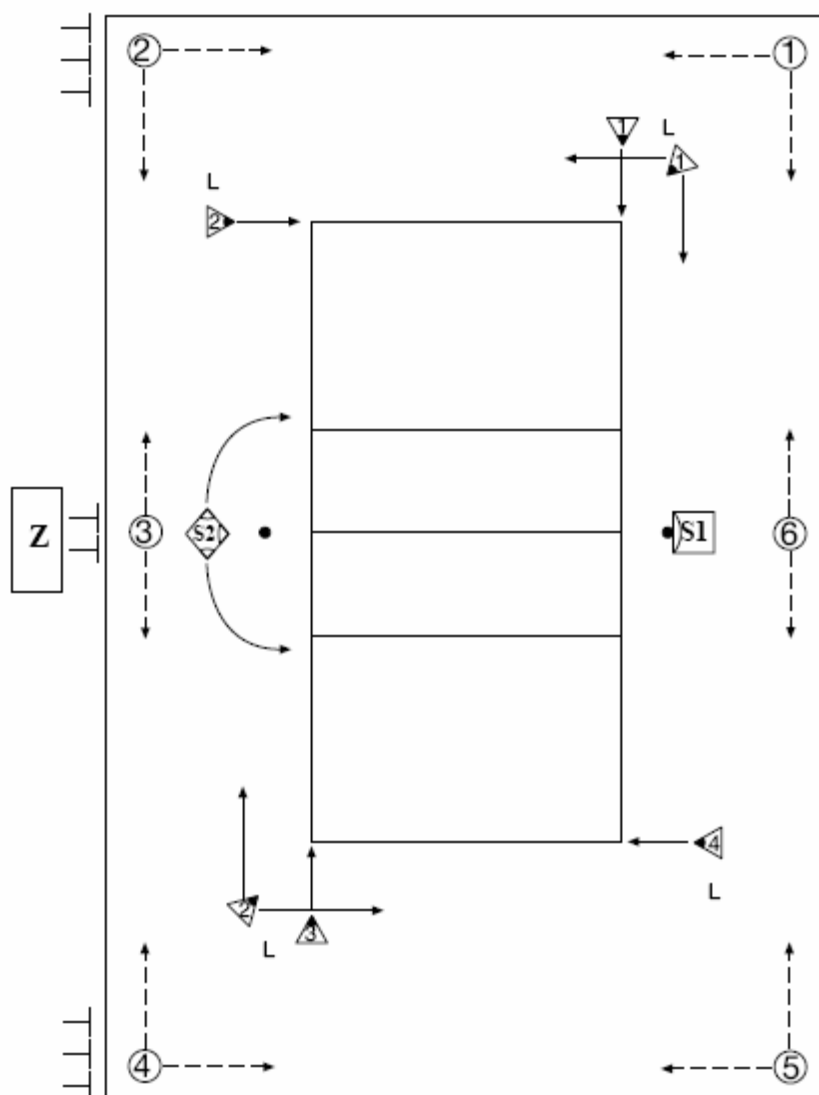
PROSTI IGRALEC - LIBERO

- V primeru, da ima ekipa dva libera, morata imeti oba libera kontrasten dres (vsak s svojo številko) glede na drese ostalih igralcev in če je možno, oba enak dres.
- Zamenjava liberov - libero, ki je na klopi lahko vstopi v igro in s tem zamenja libera v igri, ne da bi se vmes odigra točka in da igralec, ki ga je libero v igri menjal v zadnjih conah (1, 5, 6) zaradi menjave liberov, vstopi v igrišče (libero lahko zamenja libera, ne da bi se igralec vrnil v igrišče in bi bila odigrana ena točka)
- Libera se vpišeta v zapisnik v rubriki Libero enega pod drugim, kot sta napisana na seznamu ekipe.
- V primeru poškodbe libera le- tega lahko zamenja katerikoli igralec, ki je bil v trenutku poškodbe na klopi za rezervne igralce, razen igralca, ki ga je v obrambni coni menjal libero. V primeru, da ima ekipa dva libera, vstopi v igrišče ob poškodbi libera v igri libero s klopi. V primeru, da se poškoduje tudi drugi libero, lahko trener določi novega. Menjava se izvede po pravilu 19.3.3.2 (menjava se vpiše pod opombe in se šteje kot izredna menjava).
- Poškodovani libero nima več pravice do nastopa na tej tekmi.
- Tudi kapetan ekipe lahko postane libero ekipe, če je v trenutku menjave libera na klopi, vendar s tem izgubi vse pravice, ki jih je imel kot kapetan. V tem primeru je potrebno določiti novega kapetana ekipe. Tega se vpiše v opombe. Novi kapetan ekipe na koncu podpiše 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 številko v roki. Prostor za menjavo se prične s podaljškom črte napada, omejen pa je s podaljškom sredinske črte, bočno linijo in zapisnikarjevo mizo.
- Pri vstopu igralca v prostor za menjavo 2. sodnik ne zapiska. Menjavo s sireno ali piščalko odobri zapisnikar.
- V primeru, da zapisnikar ne opazi pripravljenega igralca v prostoru za menjavo, lahko menjavo zapiska tudi 2. sodnik.
- 2. sodnik se postavi med stebrom in zapisnikarjevo mizo. Prvi sodnik pa pokaže znak za menjavo, da gledalci vedo kaj se dogaja.
- Za 2. sodnika je zvok sirene (piščalke) znak, da zapisnikar že ve, kdo vstopa v igro in kdo gre iz igre, zato ne čaka več na dodaten znak zapisnikarja, temveč odobri menjavo (prekriža roke pred sabo) v trenutku, ko sta igralca na liniji za izvedbo menjave. Vsekakor pa 2. sodnik počaka na znak zapisnikarja (dvignjene roke), s katerim mu pove, da je (so) menjava(e) vpisana(e).
- Če želi trener narediti menjavo pred začetkom niza (pri rezultatu 0:0), mora pokazati znak za menjavo, da se ve kaj želi, kljub temu, da se igra še ni pričela (če ima sireno, jo mora uporabiti, tako kot to stori pri zahtevi za odmor).
- Če ekipa želi narediti dvojno menjavo, je dovolj, da se v prostor za menjavo postavita oba igralca (enako, če je trojna menjava). Vsi morajo biti v tistem trenutku pripravljeni za vstop v igro. Npr. ne dovolimo trojne menjave, če sta dva igralca pripravljena, tretji pa še išče tablico, kljub temu da bo, dokler izvedemo obe menjavi, že pripravljen. V tem primeru 1. sodnik zavrne tretjo menjavo brez sankcij.
- Če gre za dvojno oz. trojno menjavo, jo lahko dovolimo tudi, če je en igralec izven prostora za zamenjavo, vendar evidentno čaka in je pripravljen za vstop v igro. Pri tem ne smemo komplicirati, saj se lahko teoretično zgodi tudi petkratna menjava in za vse igralce tako ne bo dovolj prostora v prostoru za menjavo, oziroma bo stvar povsem nepregledna.
- Tudi za menjavo večih igralcev iste ekipe zapisnikar pritisne sireno le enkrat. Če ob isti prekinitvi menjata ekipi A in B, potem je potrebno sireno pritisniti dvakrat (za vsako ekipo posebej). Zapisnikar naj diskretno pokaže drugemu sodniku, pri kateri ekipi vpisuje menjave, da se ne bi zgodilo, da zapisnikar vpisuje menjave ene ekipe, drugi sodnik pa v igrišče spušča igralce druge ekipe. Lahko pa se dogovorijo (priporočljivo), da se v takem primeru zapisnikar ravna po položaju drugega sodnika.
- Če menjata obe strani, je priporočljivo, da izvedemo menjavo najprej na strani ekipe, ki bo servirala.
- Če je za vstop v igro pripravljen igralec, ki nima pravice vstopa (napačna menjava), zapisnikar še enkrat pritisne sireno in obenem odmahuje z roko.
- Zapisnikar mora biti zato dobro skoncentriran in pozorno spremljati dogajanje v bližini prostora za menjave. Nikakor ne sme zapiskati preden igralec, ki želi vstopiti v igro, dejansko ne vstopi v prostor za menjavo.

POSTAVITEV IGRALCEV

- Če pred začetkom niza (pravilni) igralci stojijo na napačnih pozicijah, naj drugi sodnik pokliče kapetana in ga diskretno opozori (brez kretenj rok), kdo stoji napačno in kje naj bi stal pravilno. Naj jih ne postavlja z roko po igrišču.
- Če je v polju napačen igralec, ki ga ni na listku postavitve, o tem obvestimo trenerja te ekipe. Samo v primeru, če 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 igrišče. 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 igrišču ob pregledu postav. Mora pa biti v servisni coni in ne nekje v razgovoru z igralci, ki so v prostoru za ogrevanje.

SPLOŠNA NAVODILA

- Na koncu tekme sodnika (prvi in drugi) skupaj pregledata zapisnik. Drugi sodnik načeloma bere podatke iz zapisnika, prvi pa kontrolira pravilen vnos. Drugi sodnik zapisnikarju narekuje in kontrolira vpis kazni, zato je za pravilno izpolnjen zapisnik odgovoren tudi on.

- V primeru napake pri napadalnem udarcu igralca zadnje vrste ali libera lahko, v skladu s spremembami pravil, piskata oba sodnika (načeloma prvi sodnik). Opomba: Napaka libera je samo v primeru, kadar libero poda z zgornjim odbojem (s prsti) žogo, ki jo napadalec udari v nasprotnikovo polje v trenutku, ko se žoga s celotnim obsegom nahaja nad zgornjim robom mreže. Napaka je le v primeru, če se libero nahaja v napadalni coni vsaj z delčkom svojega stopala.
- Prav tako lahko oba sodnika piskata zaključen blok igralca zadnje vrste ali poskus blokiranja libera (načeloma drugi sodnik).
- Prvi odboj ekipe ne sme biti ulovljen ali vržen, vse ostalo je dovoljeno. Drugi in tretji dotik z žogo morata biti čista.
- Tudi če žoga pade v out in prvi sodnik meni, da je igralec rešil žogo s »sunom« in pusti nadaljevanje igre, lahko drugi sodnik zapiska dotik – out, oz. dotik žoge s tlemi izven igralnega polja.
- Sodnika morata paziti, da pri kazanju sodniških znakov s pogledom ne sledita gibom rok, temveč gledata igrišče, igralce oz. sta v stiku z očmi.
- Igralec lahko pri odboju žoge 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. Prav tako lahko rešuje žogo izven proste cone (tam, kjer so npr. gledalci) le na svoji strani igrišča.
- Nedovoljena zahteva po redni prekinitvi, ki ne ovira oziroma zadržuje igre, se zavrne brez sankcij in se označi v zapisnik v rubriko nedovoljena zahteva.
- Prva nedovoljena zahteva je vedno samo opozorilo brez sankcij, če pri tem ne pride do namernega zadrževanja igre.
- V primeru, da trener zahteva tretji odmor, ga drugi sodnik opozori, da je že izkoristil oba odmora. V kolikor trener vztraja pri svoji zahtevi, mora drugi sodnik zapiskati odmor, prvi sodnik pa zahtevo zavrniti in ekipi dodeliti sankcijo za zavlačevanje.
- Igralec je lahko izključen (rdeči karton) ali diskvalificiran (rdeči in rumeni karton skupaj), ne da bi bil predhodno že kaznovan. Sodnik kazni podeljuje v skladu s težo prekrška, ki ga je igralec storil.
- V primeru, da se akcija ponovi, se med razveljavljeno in ponovljeno akcijo ne dovoli nobene menjave igralcev ali odmora.
- Če prvi sodnik ne opazi, da ima drugi sodnik delo (preverjanje zapisnika...), in da znak za servis, se drugi sodnik ne priključi igri, ampak takoj prekine igro s piskom in opravi zadeve do konca. Pred naslednjo točko mora biti namreč vse jasno. Zadev ne ugotavljamo za nazaj!
- Gibanje obeh sodnikov naj bo čim manj opazno in teatralno.
- Libero ima lahko hlačke 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 člani sodniškega zbora ekipa. Med nami ne sme biti tekmovalnosti in nespoštljivega odnosa (smeh ob napakah drugega sodnika, geste...).
- Sodnik ne pride na tekmo, ampak na prireditve. Ta se začne že s samim odhodom od doma.
- Pri sistemu pobiralcev in 5 (3 igralne) žog, mora server vedno servirati z »novo« žogo. 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 žoga iz prejšnje akcije obriše). V primeru, da igralec želi odigrati naslednjo točko z isto žogo kot prejšnjo točko, mora 1. sodnik od igralca zahtevati, da jo zamenja.

- Igralec je vzel številko 9 namesto številko 6. To je takoj opazil in jo obrnil navzdol tako, da je videti kot št. 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 zatlačeni za hlačke).
- 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 žogo. Primer: Če igralec na nasprotnikovi polovici pusti moker madež, sodnik lahko to označi kot prestop, ker to lahko vpliva na nasprotnikovo igro.
- Med akcijo blokiranja se lahko žoga 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 žoge z nogo.
- V primeru kazni igralcu (rumeni karton) med nizoma, sodnik karton pokaže pred pričetkom 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 začetne postavitve.
- Zapisnikar odobri menjavo s sireno. V primeru, da le-te v dvorani ni, pa s piskom piščalke.

Strokovna komisija, avgust 2010