



**NAVODILA ZA SOJENJE
V TEKMOVALNI SEZONI
2013 - 2014**

Strokovna komisija ZOSS

- oktober2013 -

PRED TEKMO

PRIHOD NA TEKMO:

- Sodnik ne pride na tekmo, ampak na prireditev. Ta se začne že s samim odhodom od doma. Ekipe vas spremljajo tudi izven igrišča.
- Vsaj dan pred tekmo pokliči sodnika s katerim sodiš naslednjo tekmo. Kljub temu, da se morebiti ne bosta peljala skupaj na tekmo, to lahko prepreči, da bi kdo spregledal delegacijo, spremembo delegacije, kraj in čas igranja, ipd.
- Odhod od doma naj bo dovolj zgodaj, da prispeš na tekmo (turnir) pravočasno kljub zastojem na cesti ali morda drugim nevšečnostim.
- Vedno imej pri sebi telefonsko številko sodnika s katerim sodiš oz. številko delegata, ki bo prisoten na tekmi. V primeru zastojev na poti, jih nemudoma pokliči.
- Pred dvorano oz. v dvorano je potrebno priti primerno oblečen (kratke hlače, natikači, trenerka in sodniška oprema ipd. ne sodijo v opremo sodnika za uradne tekme).
- Če nosite očala, imejte rezervne v bližini. Če uporabljate kontaktne leče, imejte rezervne vedno s seboj.

V GARDEROBI PRED TEKMO:

- V primeru kakršnekoli nejasnosti glede tekme, pravil ipd., se v garderobi pogovori s kolegi sodniki ali z delegatom.
- Kajenje v garderobi ni dovoljeno v nobeni slovenski dvorani!
- Če z nekom ne sodiš pogosto, si izmenjajta svoja mnenja glede sodelovanja pred tekmo, med njo in po njej.
- S kolegom sodnikom na kratko izmenjajta izkušnje s preteklih tekem ekip, katerima sodita.

PRED TEKMO V DVORANI:

- V primeru, da gostitelj pripravi dodatno animacijo občinstva pri predstavitvi ekip, naj se delegat posvetuje z organizatorjem o načinu izvedbe. Na izvedbo je potrebno opozoriti obe moštvi in sodnike (pred tekmo).
- V primeru TV prenosa je potrebno od distributerja signala pridobiti informacije o točni vključitvi v prenos (zaradi predhodnega programa se lahko zgodi, da bo TV prenos šel v »eter« z zamudo).
- Drugi sodnik pred tekmo preveri ali je gostitelj pripravil 5 žog in preveri, če ustrezajo igralnim predpisom. Skupaj s 1. sodnikom nato izbereta tri igralne žoge in dve rezervni.

PROTOKOL:

- Pri uradnem ogrevanju ob mreži morajo igralci nastopiti v uradnih dresih in s številkami, ki jih bodo uporabili na tekmi.
- Pri pozdravu na igrišču 1. sodnik stoji na strani ekipe A, V primeru, da ima ekipa dva libera, prvi stoji poleg kapetana, drugi pa na koncu vrste.
- Pri uradnem protokolu z napovedovalcem morajo igralci začetne postavitve in libero (v primeru, da ima ekipa dva libera tisti, ki bo začel tekmo) sedeti na klopi za rezervne igralce. Rezervni igralci, v času napovedovanja igralcev prve postavitve, stojijo ob podaljški klopi za igralce ali v prostoru za ogrevanje (enotno)
- V času 30 minut pred tekmo do 16 minut pred tekmo naj 1. sodnik preveri, če je višina podnožja na sodniškem stolu zanj primerna.

- V primeru minute molka na postopek opozorimo oba kapetana najkasneje ob žrebanju. Minuto molka izvedemo pred prvim servisom na tekmi in ne pri pozdravu ekip.

Postopek: Ekipi se postavita za začetek igre. 2. sodnik preveri postavitev igralcev. Dovolj vstop liberu. 1. sodnik zapiska začetek minute molka (prav tako konec). 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.

- Pri predstavitvi sodnikov naj sodnik ne maha z roko, ampak naj se samo prikloni.
- V primeru, da na tekmi ni uradnega napovedovalca, naj se prvi in drugi sodnik rokujeta na sredini igrišča. Prvi sodnik gre nato na sodniški »stol«, drugi sodnik pa do zapisniške mize.

PROTOKOL NA TEKMAH POD OKRILJEM ODBOJKARSKE ZVEZE SLOVENIJE:

- V primeru, da se tekma prične kasneje od predvidenega pričetka, je vzrok potrebno vpisati v rubriko »opombe« v poročilu o tekmi (Obr. 6). To naj podpiše delegat tekme (1. sodnik).

ČAS	OPIS	SODNIKI	EKIPE
30 MIN PRED TEKMO	prihod na igrišče	- v popolni sodniški uniformi se sodniki javijo pri zapisnikarjevi mizi	
+ 30 MIN → 16 MIN	priprava na tekmo	- sodniki preverijo tablice za menjave in ostalo opremo potrebno za tekmo (zapisnik, žoge...)	ogrevanje ekip
+ 16 MIN	preverjanje mreže	- prvi sodnik zapiska - prvi in drugi sodnik preverita mrežo (višino, napetost...) - preverita, če so antene pravilno nameščene (diagonalno, nad stranskimi črtami...) - preverita, če sta bočna trakova pravilno nameščena	- ekipi se morata umakniti h klopi za rezervne igralce - igralci morajo obleči drese, v katerih bodo pričeli tekmo
+ 15 MIN	Žrebanje	- oba sodnika se postavita pred zapisnikarjevo mizo - prvi sodnik s piskom pokliče oba kapetana - prvi sodnik izvede žreb in o rezultatu obvesti zapisnikarja	- kapetana prideta do zapisnikarjeve mize - po žrebanju oba kapetana in trenerja podpišeta zapisnik
+ 14 MIN	začetek ogrevanja ob mreži	- prvi sodnik zapiska in označi pričetek 10 minutnega ogrevanja ob mreži - sodnika med ogrevanjem ob mreži preverita žoge za igro, številke na dresih ipd. - sodnika posredujeta potrebne informacije linijskim sodnikom, pobiralcem žog in zapisnikarju (to lahko opravite že v garderobi)	- pričnejo z ogrevanjem ob mreži - igralci morajo nositi dres s katerim bodo začeli tekmo
+ 12 MIN	listek z začetno postavitvijo	- drugi sodnik priskrbi od trenerja ali njegovega pomočnika listek z začetno postavitvijo (in potrebno število kopij) - listke z začetno postavitvijo preda delegatu tekme in zapisnikarju - samo delegat lahko preda listke s postavitvijo statistikom, medijem...	- trener ali njegov pomočnik izroči listek z začetno postavitvijo za prvi niz (in ustrezno število kopij) drugemu sodniku

+ 4 MIN	konec ogrevanja ob mreži	<ul style="list-style-type: none"> - prvi sodnik s piskom označi konec ogrevanja ob mreži - sodnika zaprosita delegata za dovoljenje za pričetek tekme 	<ul style="list-style-type: none"> - ob pisku 1. sodnika morata ekipi končati ogrevanje ob mreži in takoj oditi h klopi za rezervne igralce
+ 3 MIN	napoved tekme	<ul style="list-style-type: none"> - prvi sodnik s piskom pokliče ekipi h bočnim črtam - prvi sodnik s piskom da znak, da sodnika, linijski sodniki in ekipi stopijo na sredino igrišča in se obrnejo k zapisnikarjevi mizi (k državni zastavi, h gledalcem) - 1. sodnik je vedno na strani ekipe »A« - po napovedi tekme prvi sodnik zapiska, igralci se rokujejo - sodniki odidejo k zapisnikarjevi mizi 	<ul style="list-style-type: none"> - vsi igralci v spremstvu sodnikov odidejo proti sredini igrišča - ekipi se postavita izven napadalne cone - po pisku 1. sodnika se ekipi rokujeja in vrneta proti svojima klopema - igralci začetne postavitve in libero sedijo na klopi, trener, pomočnika trenerja, zdravnik, fizioterapevt lahko stojijo v bližini klopi za individualno predstavitev - ostali igralci stojijo v podaljškju klopi za igralce
+ 2,5 MIN	predstavitve sodnikov	<ul style="list-style-type: none"> - oba sodnika se postavita na sredini igrišča - po predstavitvi gre prvi sodnik takoj na sodniški stol, drugi sodnik pa se vrne k zapisnikarjevi mizi 	
			<ul style="list-style-type: none"> - predstavitvi sodnikov sledi - igralci gostujoče začetne postavitve in libero ob predstavitvi vstopajo na igrišče - sledi predstavitev trenerja gostujoče ekipe - sledi predstavitev in vstop domače ekipe na igrišče ; predstavitev trenerja - ostale igralce napovedovalec predstavi, ko vstopijo v igro
po koncu predstavitve igralcev, libera in trenerjev		<ul style="list-style-type: none"> - 2. sodnik da dve žogi pobiralcema št. 2 in 5. - 2. sodnik primerja postavitve obeh ekip s tisto na listku za začetno postavitve - 2. sodnik pridobi informacijo od zapisnikarja, če je tudi on končal s pregledom začetnih postavitve - 2. sodnik poda žogo serverju 	<ul style="list-style-type: none"> - obe ekipi sta pripravljene za začetek tekme
0 MIN	prvi servis	<ul style="list-style-type: none"> - 1. sodnik s piskom da dovoljenje za prvi začetni udarec na tekmi 	

- Višino mreže meri 2. sodnik, 1. sodnik pa mu pri tem pomaga.

EKIPI:

- 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 kdo, ki ni na seznamu. O tem obvesti gostitelja tekme, ki mora poskrbeti, da te osebe zapustijo igralno površino.

TRENER

- Nikakor ne dovolite, da navkljub dogovoru med ekipama ekipo (sploh v mlajših kategorijah je to pogost pojav) vodi (»trener«) nekdo brez licence. Te osebe ne morete vpisati v zapisnik. Zato ga ne morete kaznovati s kartonom, če pride do težav! OZS ima pravilnik, ki ga moramo sodniki spoštovati. Nobeni privatni dogovori niso dovoljeni.
- Igralec na tekmah pod okriljem OZS ne more opravljati več funkcij (igralec - trener). (Pravilnik o tekmovanjih 37. člen)
- Trener v 1. DOL in 2. DOL se lahko na igrišču giblje samo za »črto trenerja«, ki je narisana v podaljšku prekinjene črte napada. Če črta ni narisana (3. DOL, mlajše kategorije...), za trenerja na tekmi velja »namišljena« črta. Če črta ni narisana je to potrebno vedno (**na vsaki tekmi**) vpisati v poročilo o tekmi (Obr. 6).

POMOČNIK TRENERJA

- Ekipa ima na tekmi lahko dva (2) pomočnika trenerja. (Uradna pravila odbojcarske igre, Pravilo 4.1.1.) Priimka obeh pomočnikov trenerjev vpišemo v ustrezno rubriko v zapisniku in ju ločimo s poševnico »/«. V primeru sankcioniranja pomočnikov trenerjev je prvo vpisani pomočnik označen kot AC1, drugo vpisani pomočnik trenerja pa kot AC2.
- V Sloveniji ima lahko ekipa dva pomočnika trenerja samo v primeru, da ima »prvega« trenerja, ki ima ustrezno licenco za nivo tekmovanja, kjer ekipa nastopa.

ZDRAVNIK

- Zdravnik, ki spremlja ekipo na klopi, mora imeti ustrezno licenco, potrjeno pri OZS.
- Če je na tekmi zdravnik, pri poškodovanemu igralcu le-ta odloča, kako dolgo bo potrebno, da ga bo možno varno odnesti iz igrišča.

PROSTI IGRALEC – LIBERO

- V primeru, da ima ekipa dva libera, morata imeti oba libera dres povsem drugačnih barv od drugih prevladujočih barv na dresih ostalih igralcev v njuni ekipi. Vsak mora imeti svojo številko. Oba libera morata imeti enak dres.
- V vseh članskih in pokalnih tekmovanjih je z novim pravilnikom ekipi dovoljeno imeti dva libera samo v primeru 12. prijavljenih igralcev. Dovoljene kombinacije so torej: 7 igralcev + 1 libero; 8 + 1; 9 + 1; 10 + 1; 10 + 2; 11 + 1; 12 + 0. Seveda je ekipa lahko tudi brez libera!
- V mlajših kategorijah, v katerih je še vedno dovoljeno 14 prijavljenih igralcev na tekmi, morata biti v ekipi 2 libera, če je prijavljenih več kot 12 igralcev (12+1, 13+1 ni dovoljeno).



Reprezentanca Srbije na Svetovnem prvenstvu v Italiji (slabo viden dres libera s št. 8)

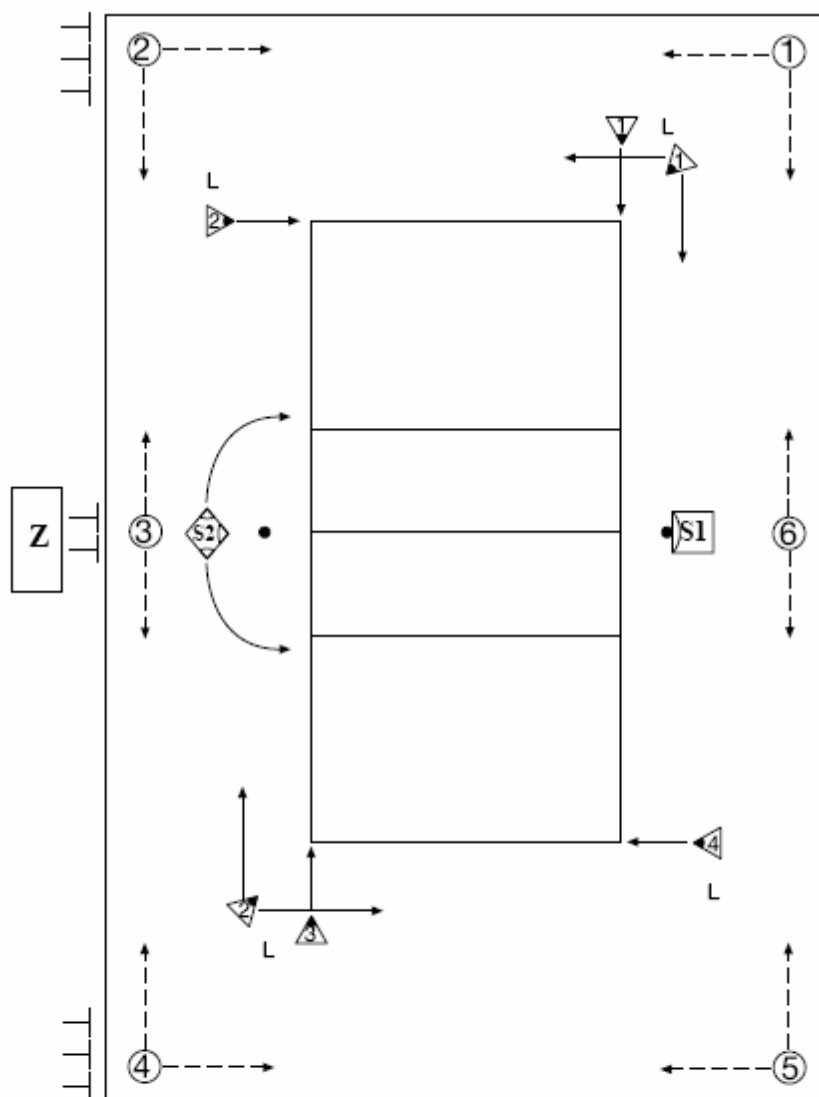
- Zamenjava liberov → libera se lahko prosto menjata. Libero, ki je na klopi, lahko neomejeno krat vstopi v igro in zamenja libera v igri, vendar mora biti med vsako njuno menjavo odigrana ena zaključena akcija.
- Libera se vpišeta v zapisnik v rubriki Libero enega pod drugim, kot sta napisana na seznamu ekipe.
- V primeru poškodbe libera, izključitve ali diskvalifikacije, le-tega lahko zamenja katerikoli igralec, ki je bil v trenutku poškodbe (izključitve) na klopi za rezervne igralce, razen igralca, ki ga je v obrambni coni menjal libero.
- V primeru, da ima ekipa na začetku tekme dva prijavljena libera, in da prvi libero postane nesposoben za igro, je izključen ali diskvalificiran, ekipa nadaljuje niz oziroma tekmo z drugim liberom. V primeru, da je prvi ali drugi libero izključen, lahko ta igra v naslednjem nizu.
- V primeru, da je prvi libero diskvalificiran, ga nadomesti drugi libero. Če je nezmožen igranja, izključen ali diskvalificiran še drugi libero, lahko ekipa imenuje novega libera in ekipa igra do konca tekme z enim liberom. V takem primeru se drugi libero ne more vrniti v igro po koncu niza (v primeru, da je izključen). Tak libero se mora vsteti na klop za rezervne igralce, ne da bi imel pravico še nastopiti na tekmi.
- V primeru, da ima ekipa samo enega libera in je ta izključen ali diskvalificiran, lahko trener ekipe takoj imenuje novega libera. Ta izredno zamenjan libero ostane libero do konca tekme. Zamenjani libero na isti tekmi ne more več nastopiti. Poškodovani, izključeni ali diskvalificirani libero, ki je zamenjan z izredno menjavo libera, nima več pravice do nastopa do konca tekme.
- 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 ekipe. V tem primeru je potrebno določiti novega kapetana ekipe. Tega se vpiše v opombe. Novi kapetan ekipe na koncu podpiše zapisnik tekme.

MED TEKMO

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. Ne postavljajte igralcev po igrišču s kazanjem z roko (s tem pomagata nasprotni ekipi).
- 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. 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.
- Serverju ni treba biti v igrišču ob pregledu postav. Mora pa biti v prostoru za serviranje in ne nekje v razgovoru z igralci, ki so npr. v prostoru za ogrevanje.

- Elektronski zapisnik zahteva, da sodnik najprej preveri postavitev ekipe, ki servira. Zapisnikarja namreč vpraša za kapetana v igri, če kapetan ekipe ni v začetni postavitvi (ali pa ga menja libero). Tega je potrebno takoj določiti in sporočiti zapisnikarju.
- Dve žogi damo pobiralcem takoj (coni 2 in 5 → 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

INTERVAL MED NIZI

- Čas dveh minut in 30 sekund prične teči takoj, ko sodnik zapiska konec zadnje akcije v nizu.
- V primeru, da bo igran odločilen peti niz, naj drugi sodnik od pobiralcev žog nemudoma dobi eno žogo, s katero bo izveden prvi začetni udarec v zadnjem setu.
- O koncu intervala med nizi (v 2.30 minuti) mora **zapisnikar** o tem obvestiti 2. sodnika.

KONEC TEKME

- Po koncu zadnje akcije na tekmi, se obe ekipi postavita za zadnjo črto. 1. sodnik s piskom pozove ekipi k rokovanju ob mreži.
- Sodniškega dela pa s tem še ni konec. Dokler sta ekipi na igralni površini moramo biti pozorni, da ne bi prišlo do nešportnega obnašanja. V primeru, da se to zgodi, je to potrebno javiti delegatu tekme in vnesti v poročilo o tekmi (Obr. 6). Po zadnji osvojeni točki sodnik ne more ekip kaznovati s sankcijami (kartoni), temveč to naredi sekretar tekmovalje glede na poročilo delegata oz. 1. sodnika.



PROCES ZAMENJAVE IGRALCA

- 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 (mora) menjavo zapiskati 2. sodnik. V tem primeru mora 2. sodnik pokazati znak za menjavo (Pravila, slika 5)
- 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 (dvignjeni roki), 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. Prvi dve menjavi dovoli!
- 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 več 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.
- V primeru, da ekipa zahteva dvojno (trojno...) menjavo, mora zapisnikar **po vsaki menjavi** z dvigom obeh rok potrditi, da je vnesel menjavo.
- Če menjata obe ekipi, 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.

PO TEKMI

- Sodnika po tekmi pregledata zapisnik in ga s svojim podpisom tudi overita. Od sodniškega zbora ga najprej podpiše zapisnikar, nato 2. sodnik in nazadnje 1. sodnik.
- Po končani tekmi gredo linijski sodniki takoj k zapisnikarjevi mizi in ne k stebru na strani 1. sodnika. 1. in 2. sodnika počakajo pred zapisnikarjevo mizo.
- V Sloveniji na tekmah, kjer pišemo zapisnik na papirju, pišemo tri kopije. Vsaka ekipa prejme en izvod, original pa je potrebno v 24 urah poslati na sedež Odbojkarske zveze Slovenije.
- Po tekmi se izognite razpravljanju s trenerjem oz. igralci ekipe, ki so morebiti nezadovoljni z vašim sojenjem, saj jim nikoli ne boste uspeli dokazati, da se motijo. Pri tem vas mora v največji možni meri zaščititi delegat tekme.

SPLOŠNA NAVODILA ZA SODNIKE

- V znanju ne preskakujmo ovir. Sodniško znanje je potrebno graditi potrpežljivo. Pred vsako sezono si zastavimo cilj v smeri dviga kvalitete našega sojenja. Pri tem ne skušajmo 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 načrtu.
- Soditi najpomembnejše tekme je velik izziv in želja vsakega sodnika, hkrati pa tudi velika odgovornost. O odličnem sojenju se govori zelo malo ali pa sploh ne. O slabo odsojenih tekmah in velikih napakah pa se govori še zelo dolgo.
- Ne sodite tekme zaradi kontrolorja sojenja. Če bosta z vašim sojenjem zadovoljni obe ekipi, bo zadovoljen tudi kontrolor.
- Naloga sodnikov je, da se čim manj izpostavljajo oz. točno toliko, kot zahtevajo pravila odbojkarske igre. Glavni akterji odbojkarske tekme so na igrišču.
- Pri 24:24 naj sodnik ne hodi k prostoru za ogrevanje in kaže igralcem naj stopijo v prostor, ki jim je namenjen. Tudi če so v bližini, naj to dopusti. Enako velja za steklenice pred klopjo, brisače na klopi ipd. Pri tem rezultatu imata ekipi popolnoma druge skrbi!
- K tekmi je potrebno pristopiti profesionalno. V trenutku, ko za neko delo prejmemo plačilo (ne glede na višino zneska), smo zavezani, da delo opravimo po najboljših močeh.
- Sodnik ima v svoji karieri samo eno najpomembnejšo tekmo → naslednjo
- Pozitivno naravnani sodnik razmišlja o tem, kaj bi bilo dobro, da bi se zgodilo na igrišču, negativno naravnani pa predvsem o tem, kaj ne želi, da bi se zgodilo.
- Naš 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.
- Ni enotnega »pravilnega« stila sojenja. Potrebno je razviti svoj stil, vendar znotraj modernih smernic o načinu sojenja.
- Tudi med točkami ni »odmora« za sodnike. Vseskozi je potrebno biti »v igri«.

- Nevarnost »lažjih« tekem je ohranitev koncentracije skozi celotno tekmo. Zato imejte tudi do takih tekem skrajno odgovoren in profesionalen pristop. Prav na takih tekmah se velikokrat zgodijo »neumnosti«.
- Med celotno tekmo je potrebno biti zbran. Že z eno odločitvijo lahko mirno tekmo spremenimo v svoj polom.
- Pazite na to, da včasih ne upoštevate samega sebe! Lahko se zmotite tudi vi.
- Primer: Sam si prepričan, da je bil dotik v bloku. Noben od linijskih sodnikov ne signalizira dotika. Tu imaš dve možnosti:
 - upoštevaj linijske sodnike
 - ne išči predolgo informacije pri linijskih sodnikih, nato pa njihovo odločitev zavrneš. To je videti kot, da nisi prepričan v svojo odločitev, nato pa jih vseeno zavrneš.
- Med samo tekmo ne ocenjujte svojega dela. Sprotna samoanaliza je zgolj izguba energije, ki navadno pripelje do padca koncentracije.
- Če ugotovite, da ste se zmotili, naj vam ne bo nerodno odločitev spremeniti oz. ponoviti akcijo. Vendar naj se to ne dogaja prepogosto.
- Nihče na tekmo ne pride gledat sodniškega zbora. Gledalci pridejo gledat odbojgarsko tekmo. Zaradi tega ne uporabljajte piščalke prepogosto oz. jo uporabite samo takrat, ko je nujno potrebno.
- Od vas se zahteva in pričakuje, da sodite kvalitetno in v skladu s pravili odbojgarske igre. Vsak sodnik se mora zavedati, da so tudi sodniške napake sestavni del odbojgarske igre, a mora stremeti za tem, da jih naredi čim 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 člani ali dečki. Pristop in koncentracija morata biti vedno na najvišjem možnem nivoju.
- V odbojki niso vsi centimetri enaki ☺. Če je podajalec v coni ena za centimeter pred sprejemalcem v coni dve, ni enako kot je centimetrski prestop pri napadu iz zadnje linije.
- Za eno situacijo lahko uporabimo več rešitev. Izkušnje so tiste, ki nam bodo pomagale, da bomo pravočasno našli pravilno rešitev. Zato je potrebno soditi čim več tekem, tudi prijateljskih. Predvsem na prijateljskih tekmah se lahko več posvetimo svoji tehniki sojenja, saj je stres manjši.
- Pozorno spremljajte ogrevanje. Že z ogrevanja lahko pridobimo kar nekaj informacij, ki nam bodo koristile med tekmo. To velja še posebej pri sojenju ekipam, ki jih ne poznamo.
- Uporabljajte samo uradne sodniške znake. Le te so igralci, trenerji dolžni poznati. Sodniški znaki so naš »odbojgarski jezik«.
- Pri drži prvega in drugega sodnika naj bodo ramena dvignjena. Spuščena ramena so znak, da si utrujen, nesproščen, da trpiš in komaj čakaš, da bo tekme konec. Dvignjena pa kažejo na to, da si pozoren, samozavesten in skoncentriran.
- Kot sodnik ali kot gledalec se izogibajte nošenju raznih simbolov s katerimi bi izražali pripadnost posameznemu klubu (dresi, torbe, majice...)
- Ko spremljate tekmo »vašega« moštva, kontrolirajte čustva. Nikakor ne izražajte javno pripadnosti določenemu klubu.

SOJENJE

- V primeru napake pri napadalnem udarcu igralca zadnje vrste ali libera lahko, v skladu s pravili, piskata napako 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 seveda 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).
- Primarno prvi sodnik spremlja ekipo v napadu, drugi sodnik pa ekipo v obrambi.

- V primeru, da ekipa protestira nad postavitvijo nasprotne ekipe oz. se dogaja to več točk zapored, lahko prekinete igro in z zapisnikarjem (če je potrebno) preverite ali je postavev pravilna. Če ekipa protestira neupravičeno, lahko ekipo kaznujete s sankcijo (za zavlačevanje, nešportno obnašanje...)
- Prvi odboj ekipe ne sme biti ulovljen ali vržen. 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 ali »out«, oz. dotik žoge s tlemi oz. s tujim predmetom 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.
- Rezervni igralci se ne smejo med nizi in rednimi prekinitvami igre ogrevati za panoji, ampak pred njimi v prosti coni za zadnjo črto igrišča.
- Igralec lahko pri odboju žoge stopi na klop za rezervne igralce svoje ekipe, ne pa na klop nasprotne ekipe. Stopi lahko 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.
- 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.

LESTVICA KAZNI ZA OBNAŠANJE IN ZAVLAČEVANJE 2013 - 2016

kategorija	kdaj	kdo ?	kazen	karton	posledice
neotesano obnašanje	prvič	kdorkoli	kazen	rdeč 	točka in servis za nasprotnika
	drugič	isti igralec	izključitev	rdeč + rumen skupaj 	sedi do konca niza v prostoru za kaznovane
	tretjič	isti igralec	diskvalifikacija	rdeč + rumen ločeno 	zapusti igralno površino do konca tekme
žaljivo obnašanje	prvič	kdorkoli	izključitev	rdeč + rumen skupaj 	sedi do konca niza v prostoru za kaznovane
	drugič	isti igralec	diskvalifikacija	rdeč + rumen ločeno 	zapusti igralno površino do konca tekme
agresivnost	prvič	kdorkoli	diskvalifikacija	rdeč + rumen ločeno 	zapusti igralno površino do konca tekme
zavlačevanje (za ekipo)	prvič	kdorkoli	opomin	znak 25, rumen karton 	vpis v zapisnik, brez posledic
	naslednjič	kdorkoli	kazen	znak 25, rdeč karton 	točka in servis za nasprotnika

- Ne glede na lestvico kazni, lahko sodnik igralca takoj kaznuje (rdeči karton) ali ga izključi (rumeni in rdeči karton skupaj) ali diskvalificira (rumen in rdeč karton ločeno), ne da bi bil predhodno že kaznovan. Sodnik kazni podeljuje v skladu s težo prekrška, ki ga je igralec storil.
- Po izrečenih direktnih sankcijah, pa sodnik lahko še vedno ekipo opomni (če tega ni storil že prej) in nadaljuje z lestvico kazni.
- Zaradi manjše nediscipline je potrebno izreči opomin (rumen karton) igralcu. Vendar je ta opomin namenjen celotni ekipi.
- Primer: igralec #7 je dobil rumen karton. Za enak prekršek igralec #9 ne more dobiti rumenega kartona, ampak ga sankcioniramo z rdečim kartonom. Če igralec #10 dobi neposredno rdeč karton, kasneje pa igralec #3 naredi manjši disciplinski prekršek, ga lahko opozorimo ustno ozirom z rumenim kartonom (če tega nismo naredili že prej za to ekipo).

- V primeru, da se akcija ponovi, se med razveljavljeno in ponovljeno akcijo ne dovoli nobene menjave igralcev (razen v primeru poškodbe) 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 delo do konca. Pred naslednjo točko mora biti namreč vse jasno. Zadev ne ugotavljamo za nazaj!
- Gibanje obeh sodnikov naj bo čim manj opazno in ne teatralno.



- Libero ima lahko hlačke enake barve kot ostali igralci.
- Pri zamenjavi libera ob poškodbi, izključitvi, ali diskvalifikaciji, pa lahko nadomestni libero obleče floroscentni označevalni jopič.
- Takoj, ko kapetan najavi pritožbo v skladu s pravili, si zabeležimo na kratko: katera ekipa najavlja pritožbo in pri katerem rezultatu. Ta zaznamek vnesemo v opombe! Na koncu vnesemo protest v popolni obliki v rubriko opombe.
- Pisk in način piskanja pove zelo veliko o suverenosti sodnika. Zato mora biti pisk enakomeren za vse prekinitev igre oz. končanje akcij. Pisk naj bo odločen, rezek in naj ne bo ne prekratek, ne predolg.
- Za vsak konec akcije uporabite samo en žvižg, ne pa dva ali tri zapovrstjo.
- Na tekmi smo vsi člani sodniškega zbora ekipa. Med nami ne sme biti tekmovalnosti in nespoštljivega odnosa (smeh ob napakah drugega sodnika, geste...).
- Pri sistemu pobiralcev in petih (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 taka žoga pride v roke, jo mora dati pobiralcem in vzeti drugo (zato, da se žoga iz prejšnje akcije obriše). Tudi 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 in geste 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 oz. v igralčevem polju. Pravilo velja samo v primeru, ko igralec s tem ne ovira nasprotnika pri igranju z žogo.



- Med akcijo blokiranja se lahko žoga dotakne kateregakoli dela telesa. Teoretično 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 (rdeči karton) med nizoma, 1. sodnik karton pokaže pred pričetkom naslednjega niza. 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.

1. SODNIK

- Ko stojite na sodniškem stolu, poskusite delovati čim bolj naravno. Med akcijo ob mreži se ne nagibajte levo - desno, v smislu spremljanja akcije, ampak naj bo vaše telo čim mirnejše, po sredini antene, z očmi 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 višine, da je to možno. Izberite si tak položaj, da se boste počutili čim bolj udobno.
- Znake za dotik bloka ali žogo izven igrišča mehko izpeljite z iztegnjene roke s katero pokažete ekipo, ki bo naslednja servirala.
- Ko stojite na sodniškem stolu, ne delujte preresno oz. žalostno. Ne smete pa seveda tudi pretiravati s smehljanjem in dobro voljo. Obnašajte se čim bolj naravno in sproščeno. Med komunikacijo z igralci prijazen nasmeš ni prepovedan.
- Med odmori in tehničnimi odmori ostanite v stoječem položaju. Med nizoma pa se lahko tudi usedete. Ni pa priporočljivo, da sedite, če ima sodniški stol takšno ograjo, da se od vas vidi le glava.
- Pazite na tempo pisk → znak za smer servisa → znak za napravljeno napako. Pisk za prekinitev akcije mora biti natanko v tistem trenutku, ko se določena napaka (situacija), ki zahteva prekinitev akcije, zgodi. Ne prej, niti prepozno. Po pisku za trenutek počakajte, nato pa pokažite v smeri ekipe, ki bo naslednja servirala. Nato sledi znova enak trenutek premora, ki mu sledi znak za naravo napake in v nadaljevanju znaka še identifikacija igralca, ki je napako naredil (če to narava napake zahteva). Prizadevati si morate, da so ti intervali ves čas trajanja tekme enaki.
- Takoj po zaključku akcije oz. takoj zatem, ko ste zapiskali napako in še pred tem, da pokažete v smeri ekipe, ki bo naslednja servirala, morate preveriti oz. se z očmi »posvetovati« z ustreznim linijskim sodnikom in nato z 2. sodnikom (ali z več linijskimi sodniki, če to zahteva narava napake). Seveda pa morate sami oceniti, kdaj iščete informacije pri linijskemu sodniku. Če gre z napako štirih odbojev, vam ni potrebno pogledati proti linijskemu sodniku. 2. sodnika pa morate obvezno pogledati pri vsaki prekinitvi akcije.
- Najprej zberite informacije od linijskih sodnikov in drugega sodnika. Šele potem pokažite z roko, kdo bo naslednji serviral. Ne najprej pokazati in potem s kimanjem glave ali s pogledom potrjevati njihovih odločitev oz. posredovanih informacij.
- Tik preden iztegnete roko v znak za izvedbo servisa, s pogledom ne sledite roki, ampak še enkrat na hitro pogledate 2. sodnika, da bi preverili, če je tudi on pripravljen za pričetek akcije. Šele 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.
- Pri znaku za začetni udarec najprej zapiskamo, šele potem »potegnemo« z roko. Vsak sodniški znak ima zaporedje: pisk in potem znak. Enako je pri servisu.
- Prvi sodnik naj se skoncentrira na ekipo, ki servira. Postavitev ekipe, ki sprejema, je v pristojnosti drugega sodnika.
- Ko pokažete uradni znak za napako, morate pri tem gledati v smeri igralca oz. proti tistemu igralcu (ekipi), ki je napako naredil, ne pa da obračate glavo stran od njega in gledate v drugo smer. To bo namreč jasan znak, da v svojo odločitev niste prepričani.
- Če se zgodi, da je akcija zelo napeta in blizu prekinitve akcije, ne gestikulirajte v smislu »nič ni bilo, igraymo naprej« (po navadi mahamo z rokami ali sunkovito kimamo ali odkimavamo z glavo). Če igralci ali osebje na klopi protestira med še igrano akcijo, počakajte do konca akcije in jasno opozorite udeleženca, ki je to počel. Če to počne trener ali kdo od drugih uradnih oseb, ga na to opozorite preko kapetana v igri.
- Napak igralcev nikakor ne skušajte predvidevati, v smislu, da ste že pred igranjem z žogo prepričani, da igralec te žoge ne bo mogel tehnično pravilno odigrati, ker vas bo to zavedlo v velike težave. Počakajte, da se napaka resnično zgodi in šele ko ste 100% prepričani v to, prekinite akcijo s piskom. Je pa treba še enkrat poudariti, da mora biti pisk v tistem trenutku, ko je napaka storjena. Ne torej prej, niti kasneje oz. prepozno.
- Določitev kriterija tehnične izvedbe igranja z žogo je najtežji del sojenja in loči slabe od dobrih sodnikov in dobre 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 ekipi 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, boljši ste in obratno.
- Če ste v začetku tekme uporabili nekoliko višji 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 ulovljene oz. vržene žoge tudi pri prvem dotiku igralca z žogo. Še posebej, če je igralec v dobri poziciji in bi lahko izbral boljšo rešitev (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 rešil žogo. V takih primerih morate biti bolj tolerantni. Obratno pa morate biti v primerih, kjer je igralec v dobrem položaju, zelo dosledni pri zahtevi čistega odboja. Seveda pa morate biti sposobni razlikovati težke in lahke položaje.
- Pazite, da tehnično nepravilno odigrano žogo dosodite v tistem trenutku, ko se to zgodi in ne šele potem, ko glasno protestira celotna nasprotna ekipa, ker boste vzbudili vtis, da se odločate na zahtevo ekipe.
- Še posebej bodite glede kriterija skoncentrirani proti koncu niza. Ni dobro, če niz zaključite s sporno odločitvijo tehnično napačno odigrane žoge.
- Če niste 100% prepričani, da je bil pri odigrani žogi dvojni dotik z žogo, pustite igro raje teči naprej. Še enkrat: koncentracija!
- Glasen zvok pri odigrani žogi s prsti še ne pomeni avtomatsko nečisto odigrane žoge. Edini kriterij naj bo dolžina kontakta, ki ste ga videli med igralčevimi prsti in žogo.
- Disciplino vzdržujte ves čas trajanja tekme. Prav tako skušajte 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 športnega konca. Kot že rečeno, pri tem bodite čim bolj neopazni.
- 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 že 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. Ne kličite kapetana k sebi, če ne boste izrekli sankcije oziroma ga opozorili.
- Kapetanu v igri, niti trenerju, ni dovoljeno, da polemizira ali protestira pri 2. sodniku, linijskem sodniku ali delegatu. V tem primeru mora 1. sodnik takoj reagirati in na to opozoriti kapetana v igri.
- Če kdo izmed igralcev ali uradnih oseb na klopi vpije ali neolikano gestikulira proti mizi za katero sedi delegat, delegat – kontrolor ali katerikoli izmed članov žirije (če so prisotni na tekmi), se to prav tako smatra kot protestiranje na vašo odločitev. Zato vam mora 2. sodnik (če vi tega ne opazite) to takoj sporočiti. Vi pa se boste odločili kakšne sankcije boste uporabili.
- Zaščitite linijske sodnike. Oni se ne morejo sami in so odvisni od vas. Ste ekipa!
- Prav tako morate zaščititi 2. sodnika in linijske sodnike pred protesti igralcev in ostalih članov ekipe. Tistim, ki to počno, pa takoj jasno povedati, da tega ne boste dovoljevali.
- Kadar vam trener »pomaga« pri sojenju in vam na primer med akcijo pokaže, da je nasprotnik igral dvojno žogo, mu ne odkimavajte z glavo, da ni bilo tako. Tudi, če predolgo usmerite pozornost na to, kaj vam kaže, mu s tem podate informacijo, da lahko z vami komunicira glede sodniških odločitev. To vam bo potem delal celo tekmo. Če ga že na začetku enostavno ignoriramo, bo verjetno prenehal s svojim početjem.
- Še posebej ne dovolite trenerjem, da protestirajo na vaše odločitve ali odločitve drugih članov sodniškega zbora. Takoj, ko začno glasno in teatralno reagirati na vaše odločitve, jih ustrezno sankcionirajte. Do njih bodite seveda vpljudni, nedisciplini pa ne popuščajte.
- Pazite, da ne boste prestrogo obravnavali naravnih in spontaniziranih izrazov nezadovoljstva igralcev nad lastnimi napakami. Kar pa seveda še ne pomeni, da se igralec zaradi svoje napake lahko divje znese nad mrežo ali žogo.
- Če niste dobro videli, kam je padla žoga, linijski sodnik pa je pokazal znak, ga upoštevajte. 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. Še enkrat: koncentracija.
- Pri zbiranju informacij od linijskih sodnikov, se nikar preveč teatralno in »javno« ne zahvaljujte za njihovo pomoč. To naredite diskretno in ne prepogosto.
- Če žoga udari v anteno na vaši strani, morate pokazati stran ekipe, ki je osvojila točko, nato znak za žogo iz igrišča in zatem obvezno tudi igralca, ki je zadnji igral z žogo. Tako da ni dvoma, ali je imel zadnji dotik napadalec ali bloker.
- Če žoga po uspešnem bloku igralca/ev pade strmo proti tloravni nasprotni 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 že pristane na tleh in žoga 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 žoga dotaknila bloka ali ne. Vsekakor pa je treba biti pri tem previden in seveda maksimalno skoncentriran.
- Če trener zavlačuje z oddajo listka začetne 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 1. sodnika. 1. sodnik pa mora ekipo sankcionirati za zavlačevanje. Zato je tudi za 1. sodnika priporočljivo, da meri čas odmorov med nizi.
- Igralci marsikdaj z dvigovanjem rok želijo usmeriti pozornost na mokre dele igralne površine. Če ugotovite (1. sodnik s pogledom, 2. sodnik pa z ogledom), da je tisti del igrišča popolnoma suh, morate uporabiti sankcije za zavlačevanje. V nasprotnem (če je teren resnično moker), pa morate dovoliti, da brisalci obrišejo tla. Pri tem je treba biti čim bolj fleksibilen. Pozor! Na mednarodnih tekmah igralcem ni dovoljeno dvigovati rok za brisanje tal. Skrb za igralno površino je v pristojnosti hitrih brisalcev.
- Če prvi sodnik pravilno poišče očesni kontakt z linijskimi sodniki in drugim sodnikom, to opazijo tudi trenerji! Če vidijo, da delamo kot ekipa, nam bodo bolj verjeli. V spornih situacijah bodo imeli občutek, da je to odločitev ekipe sodnikov in ne posameznika. Z ekipo pa je težje manipulirati kot s posameznikom.

2. SODNIK

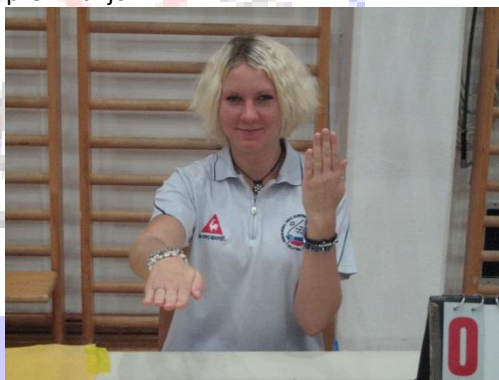
- Vaše gibanje med igro naj bo ves čas tako, da so vaše prsi paralelno z bočno linijo igrišča. Pogled naj bo ves čas v smeri pred vami, ker na ta način ustvarjate najširši kot gledanja.
- Nikakor ne smete stati samo na mestu, ampak se morate konstantno premikati levo – desno v smislu spremljanja ekipe, ki sprejema (ki se brani) ter naprej in nazaj, odvisno od tega ali se akcija ob mreži odvija pri vas ali na strani 1. sodnika.
- Med premikanjem ob stebru levo – desno naj bo vaš radij gibanja nekje med 0,5m do 1m. Če se akcija približa vaši strani, stopite korak ali dva nazaj, vendar ne več kot 1,5m. Če se akcija odvija pri 1. sodniku, stopite lahko tudi čisto do stebra, seveda na tisti strani, kjer se nahaja ekipa, ki se pripravlja na obrambo. Pogled skušajte usmeriti med igralce, ki blokirajo in mrežo.
- 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 »nič ni bilo, igrjmo naprej« (po navadi se maha z rokami ali sunkovito kima ali odkimava z glavo). Če niste opazili ničesar, preprosto ostanite v normalnem položaju.
- Če še kažete sodniški znak, trener pa stopi proti vam in pokaže znak za time-out (TO), lahko pohitite z znaki (dvignite ritem oz. mu dajte vedeti, da ste zaznal njegovo zahtevo). V vseh situacijah ni potrebno reagirati tako kot piše v navodilih (tehnično gledano). Včasih je potrebno biti »pameten« in narediti drugače oz. se prilagoditi situaciji. Tudi igralci včasih dosežejo točko, ko nekaj naredijo tehnično nepravilno.
- Po končani akciji se vedno (če se le da) postavite nasprotno od ekipe, ki je osvojila točko. Včasih se zgodi, da 2. sodnik ne more takoj videti, kdo je osvojil točko. V takem primeru ostanite čim bližje stebra (nikakor pa ne za njim!) in se pravilno postavite, ko ugotovite, kdo je osvojil točko.
- Ko ste opravili svoje delo po končani akciji (pokazali ustrezne znake), se vedno pomaknite nekaj korakov nazaj (a ne več kot 2m – 2,5m) in preverite dogajanje na klopeh, prostoru za ogrevanje, prostoru za kaznovane igralce itd. Obenem boste na ta način tudi lažje opazili, če trener pripravlja zamenjavo igralca ali pa bo vzel odmor.
- To storite naravno in čim manj vpadljivo. Ko pregledate dogajanje, poglejte 1. sodnika in se ponovno postavite v položaj 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 manjših 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.
- Če vaša optična pozicija ni dobra, bo to slej ko prej privedlo do vaših napak.
- Paziti morate, da ne ovirate igralcev, ki rešujejo težke žoge v bližini stebra pri 2. sodniku.
- Ko dosodite katero izmed igre pri mreži se pri tem ne sklanjajte in dotikajte mreže, stebrov ipd.
- Ne kažite znakov v gibanju na nasprotno stran.
- Na začetku niza ali po končani 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 še 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. Še posebej morate biti previdni pri vpisovanju sankcij in morate obvezno preveriti, ali je zapisnikar pravilno vpisal podatke in obkrožil ustrezno točko (v primeru rdečega kartona). Pri podelitvi rdečega kartona bodite pozorni na to, katera ekipa mora servirati!
- Še posebej morate biti pozorni na to, da se številke igralcev na igrišču ujemajo s številkami 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.
- Priporočljivo je, da po zaključku vsakega niza najprej zahtevate listek začetne postavitve od trenerja ekipe, ki je niz osvojila. Predpostavljamo lahko namreč, da bo le-ta manj razmišljal 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 vaše delo.
- Obvezno preverite listke postavitve tudi, če je kopija, saj se lahko zgodi, da je listek zamaknjen in se na drugem izvodu že kaj prekriva.
- Drugi sodnik naj ne hiti s pregledom začetnih postavitvev. Bolje, da pregledate postavitev natančno, kot da se vam zgodi napaka (napačen igralec na igrišču, ipd...). Enako velja pri zamenjavi polj pri 8. točki v petem nizu.
- Poškodovane igralce je potrebno vedno napotiti za klop oz. stole za rezervne igralce in jim ne pustiti ležati pred klopjo. Seveda je na prvem mestu varnost in zdravje igralcev!
- Če sumite, da igralci med nizom ne stojijo pravilno glede na listek postavitve, nikakor ne piskajte napačne postavitve takoj, ampak šele, ko ste 100% prepričani. Zelo nerodna situacija nastane, če dejstva pokažejo, da ste se pri tem zmotili.
- Če pa ste dosodili napačno postavitev, uporabite uradne znake in nazorno pokažite igralca/e, ki so stali nepravilno. Ne dajajte kakšnih koli dodatnih pojasnil. Listek začetne 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 slučajno iz igre kapetan v igri. V tem primeru sledite postopku za določitev novega kapetana v igri.
- Preden pokažete znak, da se igralca lahko zamenjata, preverite še igralca, ki vstopa. Le-ta mora imeti pri vstopu na igrišče 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 igrišču in rezultat vam lahko pri tem pomagata. Še posebej bodite pazljivi ob zaključkih nizov.
- Če kažete znake izven svojih pristojnosti (kot pomoč 1. sodniku), te znake kažite v višini prsi in čim bolj diskretno. Pri tem pazite, da ne stojite za stebrom, kar je v principu najslabša možna postavitev 2. sodnika. Ta znak kažite le do odločitve 1. sodnika in niti sekunde dlje. Znake, s katerimi bi pomagali prvemu sodniku, kažite le, kadar je nujno potrebno. Če žoga pade v sredino igrišča, mu ni potrebno »pomagati«.
- Dokler so igralci aktivni pri mreži, naj drugi sodnik opazuje dogajanje ob mreži. Najprej naj 100% opravi svoje delo, šele kasneje naj »pomaga« prvemu sodniku. Zgodi se namreč, da drugi sodnik »pomaga« in signalizira žogo v igrišču. To vidita tako linijski sodnik kot tudi prvi sodnik. Torej to, kam je žoga padla, spremljajo trije sodniki. Dogajanja ob mreži pa nihče...
- Predvsem se osredotočite na pristojnosti in dolžnosti, ki so v vaši domeni, glede na uradna pravila in navodila.
- Drugi sodnik naj gre takoj po izvedenem servisu na drugo stran (na stran ekipe v obrambi). Tam naj začne opravljati svoje delo. Nikakor naj drugi sodnik ne čaka prvega dotika (sprejema) in ugotavlja ali bo šla žoga »čez« ali ne. Še manj dopustno je čakanje na drugi dotik ekipe.
- Spremljajte torej predvsem akcije, ki so v vaši domeni in nikakor ne sledite letu žoge po tem, ko jo je igralec udaril ali pa se je le-ta odbila od bloka.
- Če ste prepričani, da se je žoga dotaknila tal, obenem pa ste opazili, da 1. sodnik iz takih ali drugačnih razlogov tega ni videl, takoj s piskom prekinite akcijo in z znakom žoga v igrišču pokažite, da se je žoga dotaknila tal.
- Pri vseh odločitvah iz vaše pristojnosti bodite posebej pozorni na to, da si vaši znaki ne bodo sledili prehitro eden za drugim, ker boste s tem vnesli zmedo med igralce, kajti oni preprosto ne bodo utegnili videti vseh vaših znakov. Torej tudi za vas velja naslednje zaporedje:
 - pisk (ki mora biti v trenutku napake!),
 - trenutek počakate,
 - pokažete uradni znak za vrsto napake,
 - znova za trenutek zadržite znak,
 - identificirate igralca (če je to potrebno), ki je napako naredil,

- počakate, 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 vrste), bodite prav tako zelo pazljivi oz. dosledni pri zaporedju kazen znakov. Ohranite mirnost in koncentracijo.
- Igralca, ki se je dotaknil mreže, pokažemo z iztegnjeno roko in dlanjo, nikakor pa ne kažemo številke igralca. Poskusite pokazati resnično tistega igralca, ki se je dotaknil mreže. To je lahko še posebej problem, če sta v bloku dva ali celo trije igralci. Bolj ko boste pri svojem delu skoncentrirani, boljše vam bo to uspelo.
- Dotik žoge z anteno na strani 2. sodnika piska 2. sodnik. Če dosodite dotik žoge z anteno na vaši strani, morate po pisku in znaku »žoga izven igrišča« obvezno pokazati tudi igralca, ki je zadnji igral z žogo, preden je zadela anteno.
- Prelet žoge delno ali v celoti mimo antene v nasprotnikovo polje piska 2. sodnik v trenutku, ko žoga leti mimo antene. Če pa žoga leti delno ali v celoti mimo antene v nasprotnikovo prosto cono, pa vedno piska 1. sodnik in sicer v trenutku, ko se žoga dotakne tal oz. tujega predmeta.
- Če zapisnikar po izvedbi servisa zapiska napako napačnega igralca na servisu, pojdite takoj do njega in preverite dejstva. Lahko si pomagata tudi z listkom začetne postavitve in ga primerjate z zapisanim v zapisniku. Nikakor pa ga ne dajate 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 preprečite, da bi zapisnikar pomotoma vpisal točko kateri izmed ekip.
- Če nimate zapisnikarja libera, je vaša dolžnost, da preverjate, kje se nahaja libero v trenutku zahteve za odmor oz. v trenutku tehničnega odmora. Po končani redni prekinitvi (odmor ali tehnični odmor), mora biti libero tam, kjer je bil pred pričetkom redne prekinitve (odmor ali tehnični odmor). Se pravi na igrišču ali izven njega. Šele potem se lahko eventuelno zamenja z igralcem.
- V primeru, da zapisnikar vodi tudi menjave libera (e-zapisnik, zapisnik libera) naj vam v vsaki prekinitvi z znakom pokaže, kje se je libero nahajal pred prekinitvijo.



- Med odmorom in tehničnim odmorom mora biti 2. sodnik aktiven. Najprej se obrne proti brisalcem 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. Nato zopet preveri delo brisalcev poda. Če je potrebno pridobiti kako informacijo, se obrne še proti prvemu sodniku. Ko vse to opravi, se postavi s hrbtom proti prvemu sodniku in z obrazom proti zapisnikarjevi mizi ter počaka 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 nešportno obnašanje, žaljive geste, ali slišite 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 igrišča 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.
- Priporočeno je, da dvakrat preverite začetno postavitve na začetku tekme (pri predstavitvi igralcev in ko stojijo na svojih pozicijah).
- 2. sodnik v primeru servisa v mrežo pokaže znak, ki je enak znaku za dotik igralca z mrežo.
- Če trener pokaže znak za TO, je uporaba sirene drugotnega pomena. Dovolite TO, a po koncu ga prijazno opozorite, naj jo prihodnjič uporabi.

LINIJSKI SODNIKI

- Bodite zelo skoncentrirani pri svojem delu in se ne pogovarjajte z gledalci ali igralci v prostoru za ogrevanje.
- Po vsaki odločitvi pogledite 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 glejte vstran, ko kažete znak. Glejte proti 1. sodniku. Vedno. Pri tem je za vas nepomembno, ali 1. sodnik gleda v vas ali ne.
- Stoje v rahlem razkoraku, ena noga pa naj bo pred drugo. Ko ste sproščeni (konec akcije), prenesite težišče na zadnjo nogo. Ko se morate osredotočiti na dogajanje, pa naj bo težišče na sprednji nogi.
- Ko pokažete znak se vam pri tem ni treba prepogibati. Priporočeno je, da ste v trenutku kazanja znaka popolnoma zravnani, nogi pa sta skupaj v isti višini.
- Vsak znak pokažite zelo odločno in v tistem trenutku, ko se zgodi nekaj, kar zahteva vašo hitro reakcijo. Na ta način vam bodo vsi verjeli, pa četudi se vam bo nehote primerilo, da ste se napačno odločili.



- Ko žoga udari v anteno, pokažite z iztegnjeno roko in kazalcem v anteno, obenem pa z drugo iztegnjeno roko trikrat (desno-levo-desno) pomahajte z zastavico.
- 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 podaljšku linije, ki jo pokriva in izza reklamnih panojev.
- Če se vaša odločitev razlikuje od odločitve 1. sodnika, nikakor ne vztrajajte!
- Na tekmi mora nastopiti parno število 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 število linijskih sodnikov.
- Linijski sodniki in zapisnikar so lahko udeleženci pogovora in analize sojenja po končani tekmi v slačilnici, ob dovoljenju kontrolorja .
- Linijski sodnika v položaju 1 in 3, naj med tekmo kontrolirata ali sta anteni v pravilnem položaju.

ZAPISNIKAR

- Kazensko točko, ki jo ekipa doseže zaradi rdečega kartona, je potrebno obkrožiti. Pomembno je, da je točka obkrožena. Če zapisnikar točko tudi prečrta, se to ne smatra kot napaka, opozori pa se ga, da je potrebno takšno točko samo obkrožiti.
- Sankcije, ki jih je potrebno vpisati v zapisnik, se vpisujejo samo pod kontrolo in po navodilih drugega sodnika.
- Zapisnikar mora preveriti vsakega igralca, ki gre na servis. Če izvede servis napačen igralec, mora zapisnikar takoj po izvedbi napako signalizirati s sireno ali piskom piščalke. V primeru nepravilne menjave lbero – libero ali igralec – libero mora zapisnikar napako signalizirati s sireno ali piskom piščalke takoj, ko napako opazi.
- Zapisnikar mora razlikovati med zavlačevanjem in nepravilno zahtevo. Nikakor naj ne vpisuje sankcij po svojem mnenju, ampak vedno na zahtevo drugega sodnika!
- 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« v primeru zmage v nizu in praznega polja v primeru izgubljenega niza vpisujemo »1« za zmago in »0« za poraz v nizu. Za nize, ki niso bili odigrani ne vpišemo ničesar (polja ostanejo prazna).
- Če kapetan zahteva vpis pritožbe v zapisnik, mora kljub temu na koncu podpisati zapisnik. Le s tem je pritožba

uradna, kot postane uraden zapisnik šele s podpisom vseh uradnih oseb.

V primeru nepravilne menjave libero – libero ali igralec – libero mora zapisnikar napako signalizirati s sireno ali piskom piščalke TAKOJ ko napako vidi.

- Zapisnikar mora razlikovati med zavlačevanjem 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« v primeru zmage v nizu in praznega polja v primeru izgubljenega niza vpisujemo »1« za zmago in »0« za poraz v nizu. Za nize, ki niso bili odigrani ne vpišemo ničesar (polja ostanejo prazna).
- Če kapetan zahteva vpis pritožbe v zapisnik, mora kljub temu na koncu podpisati zapisnik. Le s tem je pritožba uradna, kot postane uraden zapisnik šele s podpisom vseh uradnih oseb.
- V DOL je obvezno pisanje zapisnika v treh izvodih (original dobi delegat ali delegat - kontrolor, drugo in tretjo kopijo pa domača in gostujoča ekipa).

Veliko uspeha v tekmovalni sezoni 2013 – 2014!

