

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).

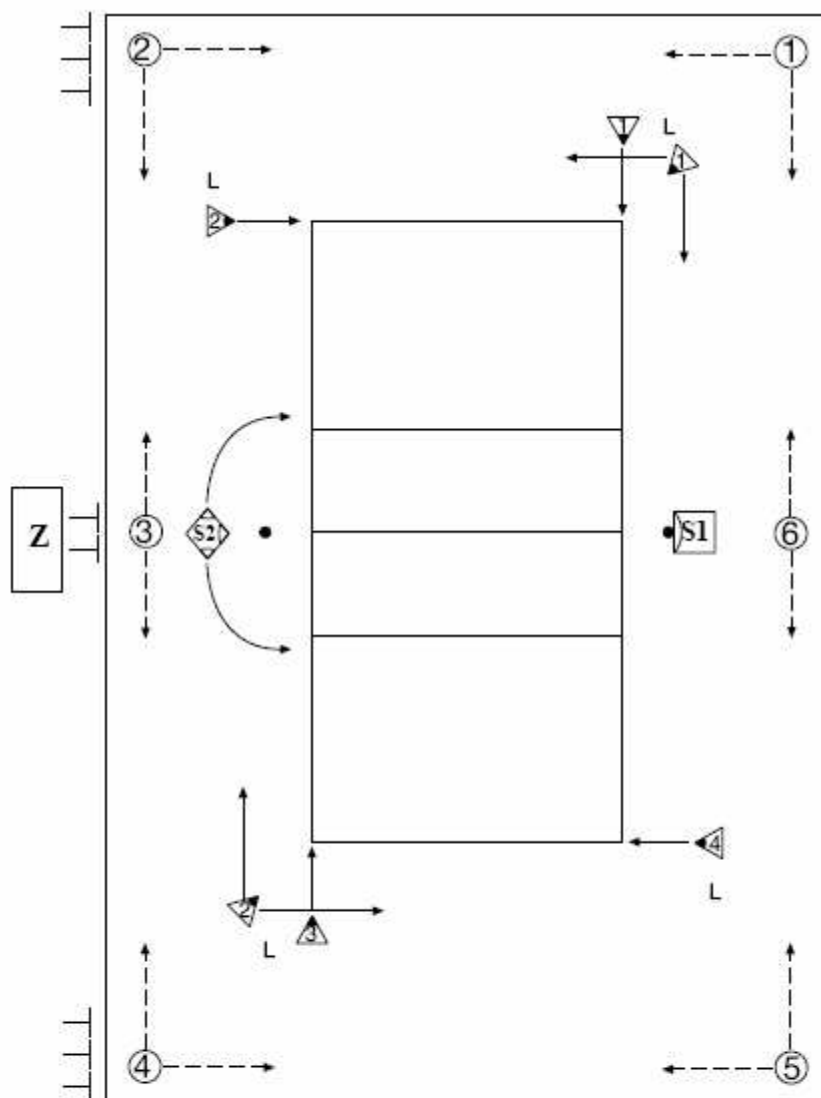
PROSTI IGRALEC - LIBERO

- 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 postavitava 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)
- **1-4** = Linijski sodniki (številke 1 - 4 ali 1 - 2)
- **5-6** = 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

SPLOŠNA NAVODILA ZA SOJENJE

Strokovna komisija ZOSS

PSIHOLOGIJA SODNIKA

- v znanju ne preskakujemo 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.
- 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 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.
- med samo tekmo ne ocenjujte svojega dela. Sprotno samoanaliziranje je zgolj izguba energije, ki ima za posledico padeč koncentracije.

TEHNIKA SOJENJA

1. SODNIK

- Naloga sodnikov je, da se čim manj izpostavljajo oz. točno toliko, kot zahtevajo pravila odbojarske igre. Glavni akterji odbojarske tekme so na igrišču.
- Nihče na tekmo ne pride gledat sodniškega zbora. Gledalci pridejo gledat odbojarsko 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 odbojarske igre. Vsak sodnik se mora zavedati, da so tudi sodniške napake sestavni del odbojarske 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.
- Pogoji 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.
- 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.

- Značke 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 nasmeh 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.
- Zelo pomembno je, da uporabljate pravilne oz. uradne sodniške značke.
- Pisk in način piskanja pove zelo veliko o suverenosti sodnika. Zato mora biti pisk enakomeren za vse prekinitve 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.
- Pazite na tempo pisk → □znak za smer servisa → □znak za napravljeno napako. Pisk za prekinitve akcije mora biti natanko v tistem trenutku, ko se določena napaka (situacija), ki zahteva prekinitve akcije, zgodi. Ne prej, niti pozneje. 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 naravno napako 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 2. sodnikom in ustreznim linijskim sodnikom (ali z več linijskimi sodniki, če to zahteva narava napake). Seveda pa morate sami oceniti, kdaj iščete informacije pri linijskem sodniku. Če pade žoga blizu centra igrišča, 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 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.
- 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 jasen 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, počakate 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. pozneje.

- 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 pomagate 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 ali zadržane 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 naporimi rešil žogo. V takih primerih morate biti precej 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 pa 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.
- 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 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. Še 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 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.
- 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 vljudni, nedisciplini pa ne popuščajte.
- Pazite, da ne boste prestrogo obravnavali naravnih in spontanih izrazov nezadovoljstva igralcev nad lastnimi napakami. Kar pa seveda še ne pomeni, da se lahko igralec zaradi svoje napake divje znese nad mrežo ali žogo.
- 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 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.
- 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 točko,
 - 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 vaša odločitev,
 - pokažite znak, da je bila žoga v igrišču (ali pa izven igrišča).
- Pri zbiranju informacij od linijskih sodnikov, se nikaar preveč teatralno in »javno« ne zahvaljajte 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. Prav tako obvezno pokažite igralca, če se žoga po napadu dotakne zgornjega roba mreže in bloka obenem ter zatem pade na tla izven igrišča. Uradni znak za obe napaki je vedno žoga izven igrišča in ne dotik z žogo.
- Če žoga po uspešnem bloku igralca/ev pade strmo proti tlam 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 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 vas. Vi pa morate ekipo sankcionirati za zavlačevanje. Zato je tudi za vas priporočljivo, da merite 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.
- Protokol naj bo izveden kolikor se le da v skladu z navodili o izvedbi protokola za posamezna tekmovanja. Če na slabšo izvedbo protokola vplivajo zunanji dejavniki ali slabo pripravljen gostitelj tekme, naj kontrolorji sojenja to vzamejo v obzir in naj bodo v pomoč sodnikom.
- Po tekmi se izognite razpravljanju s trenerjem oz. igralci ekipe, ki so eventualno nezadovoljni z vašim sojenjem, saj jim nikoli ne boste uspeli dokazati, da se motijo. Pri tem vas mora v največji možni meri zaščiti delegat tekme.
- 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.

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, igraymo naprej« (po navadi se maha z rokami ali sunkovito kima ali odkimava z glavo). Če niste opazili ničesar, preprosto ostanite v normalnem položaju.
- 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, pogledajte 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 – kontrolor.
- 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 napak iz vaše 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 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 rumenega kartona).
- 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.
- 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 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 nadomestnega 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 izza stebra, kar je v principu najslabša možna postavitev 2. sodnika. Ta znak kažite le do odločitve 1. sodnika in niti sekunde dlje.
- Predvsem se osredotočite na pristojnosti in dolžnosti, ki so v vaši domeni, glede na uradna pravila in navodila.
- 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 daljši 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 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 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 uspevalo.
- 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. se 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 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 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 eventualno zamenja z igralcem.
- 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. 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 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.
- 2. sodnik v primeru servisa v mrežo za 1. sodnikom pokaže znak. Znak je enak znaku za dotik igralca z mrežo.

LINIJSKI SODNIKI

- Bodite zelo skoncentrirani pri svojem delu in se ne pogovarjajte z gledalci ali igralci v prostoru za ogrevanje.
- Po vsaki odločitvi pogledjte 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.
- Stojte 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. Priporoča se, 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 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 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 podaljšku linije, ki jo pokriva in izza reklamnih panojev.
- Če se vaša odločitev razlikuje od odločitve 1. sodnika, nikakor ne vztrajajte pri svoji odločitvi!
- 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 .

ZAPISNIKAR

- Kazensko točko, ki jo ekipa doseže zaradi rumenega 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.
- Zapisnikar mora preveriti vsakega igralca, ki gre na servis. Če izvede servis napačen igralec, mora zapisnikar takoj napako signalizirati s sireno ali piskom piščalke.
- 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.
- V primeru zmage ekipe v nizu v polje v zapisniku vpišemo 1, v primeru izgube niza pa 0 (nič). Če niz ni odigran, pustimo polja prazna in ne vpisujemo v vsa polja 0 (nič).
- 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 1. DOL je obvezno pisanje zapisnika v treh izvodih (original dobi delegat ali delegat - kontrolor, drugo in tretjo kopijo pa domača in gostujoča ekipa).