

Sodniška komisija BZS

Marec 2021

NAVODILA SODNIKOM ZA VODENJE/SOJENJE TEKEM SUPER LIGE V SEZONI 2020/21

Namen teh navodil je zagotoviti poenoteno sojenje sodnikov, upoštevanje zapisanih pravil in zmanjšanje število dvomov pri sojenju tekme. Obveznosti sodnikov lahko razdelimo v 8. faz:

- 1. faza: pregled terena,
- 2. faza: ogrevanje za 1. igre, žreb igrišč in začetek tekme,
- 3. faza: prve klasične igre,
- 4. faza: hitrostno zbijanje,
- 5. faza: natančno zbijanje,
- 6. faza: štafetno zbijanje,
- 7. faza: zadnje klasične igre (žreb igrišč, ogrevanje)
- 8. faza: zaključek tekme.

Razpored iger za super ligo

Razpored iger za super ligo je sledeč:

- trojka, dvojica, posamezno - klasično, igra bližanje in zbijanje v krog - igralni čas 75 minut oziroma do 13 točk v klasičnih disciplinah in 8 obratov v igri bližanje in zbijanje v krog,
- 2 x hitrostno zbijanje (pozicije 1 - 3) - igralni čas 5 minut, steza 1 in 4,
- 2 x natančno zbijanje - po eno kroglo na posamezno pozicijo, istočasno, steza 2 in 3,
- štafetno zbijanje (poziciji 1 in 3) - igralni čas 5 minut, steza 1 in 4,
- trojka, 2 x dvojica, posamezno - klasično - igralni čas 75 minut oziroma do 13 točk.

1. FAZA: PREGLED TERENA

Sodniki se na kraju igranja tekme zberejo najkasneje 1 uro pred pričetkom. Takoj po prihodu sledi pregled igrišč: urejenost, namočenost, nasutje.

PRAVILA O NASUTJU IGRIŠČ V LIGAŠKEM TEKMOVANJU – SUPER LIGI

Kontrola nasutja igrišča se opravlja na igrišču s pomočjo naprave za preverjanje nasutja igrišča (slika št. 1), tako da se po napravi višine 25 cm spusti prazno kroglo premera 97 mm in teže 1100 gramov. Začetna višina 25 cm je višina, ki označuje položaj dna krogle, iz katere začne krogla prosto gibati po klančini naprave.

Zaustavitvena pot, ki jo krogla opravi na igrišču ne sme biti:

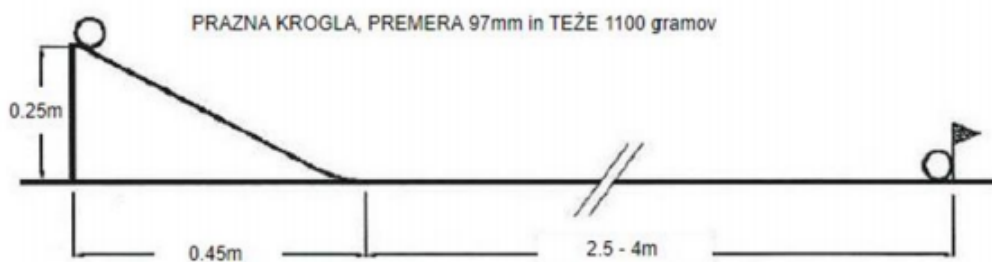
- krajša od 2,5 m in ne daljša od 4 m, merjeno na suhih igriščih
- krajša od 2,4 m in ne daljša od 3,9 m, merjeno na mokrih igriščih

V primeru odstopanja od navedenih dimenzij, se morajo igrišča nasipati v kolikor je zaustavitvena pot krogle daljša od predpisane, ali pa se z igrišča nasutje odstrani v kolikor je zaustavitvena pot krogle krajša od predpisane. Ponovno urejanje igrišč mora biti opravljeno tako, da je zaustavitvena pot krogle po ponovnem preverjanju znotraj predpisanih dimenzij.

Na igrišču igra ni mogoča dokler zaustavitvena pot krogle ni znotraj predpisanih dimenzij.

Preverjanje izvaja sodnik in se izvaja v obeh smereh igranja, na poljubnih mestih na igrišču, o tem odloča sodnik.

Odgovornost ekipe je, da sama preveri nasutje igrišča še preden se sodniki pojavijo na samem prizorišču, saj s tem bistveno olajšajo potek srečanja, v primeru neprimernega nasutja.



slika št. 1

V balinarskih dvoranh je za tekmovanje dovoljena najnižja temperatura 14 stopinj C. Na ogrevanih igriščih mora biti obešen termometer za merjenje temperature na mestu, kjer ni direktnega ogrevanja prostora. Če ob začetku tekme v dvorani ni najmanj 14 stopinj C, sodnik določi čas kasnejšega pričetka tekme, ki ne sme biti daljši od 30 min. V primeru, da tudi po 30 min v dvorani ni 14 stopinj C se tekma ne odigra (domača ekipa tekmo izgubi). Igrišča v dvoranh morajo biti primerno navlažena.

Sodnik presoja navlaženost med celotno tekmo in lahko zahteva navlažitev kadarkoli pred začetkom posamezne igre.

Ostale naloge sodnikov pred pričetkom tekme:

- Pregledati, če je pripravljen prostor za igralce moštev, kadar ne igrajo (če ni napisov moštev na prostoru, določiti skupaj z vodji ekip prostor za posameno ekipo),
- Preveriti, če je pripravljen semafor za beleženje delnega rezultata tekme,
- Preveriti enakost in pravilno dolžino risalk (0,5 m oz. 0,7 m za igro v krog),
- Zagotoviti, da bodo preproge pred pričetkom tekme položene in raztegnjene ob igrišču,
- Preveriti stojala za hitrostno zbijanje in štafeto (2 kompleta – 4 stojala),

- Pregledati, če imajo igralci na zgornjem delu dresa znak ali napis svojega kluba (napis kluba na hrbtu ali prsih nadomešča znak),
- Pregledati izkaznice o registraciji prijavljenih igralcev in vodje,
- Pravočasno zahtevati (od vodje ekip z ustrezno licenco, v odsotnosti le tega pa od kapetanov ekip) prijave igralcev za tekmo,
- Zagotoviti ogrevanje tekmovalcev na igriščih, na katerih bodo igrali. Neprijavljeni igralci za prve igre se ogrevajo na igriščih, kjer se bodo igrale kolektivne igre,
- Zagotoviti pričetek tekme ob določenem času.

V vseh primerih, kadar igrišča ali igralni pripomočki niso ustrezni, sodnik določi rok za odpravo nepravilnosti domačemu moštvu. V primerih, da domače moštvo v določenem roku za odpravo (npr. dodaten čas za ogrevanje dvorane je 30 min) ne bi odpravilo ugotovljenih nepravilnosti se posamezno igro ali tekmo registrira na način, določen v 38. členu Pravilnika o tekmovanjih BZS.

V primeru, kadar je ugotovljeno neustrezno nasutje igrišča zahtevati dodatno nasutje oz. odstranitev peska pred pričetkom tekme.

Vse naloge se morajo opraviti pred prijavami igralcev.

Zamujanje ekipe na tekmo

23. člen Pravilnika o tekmovanjih določa: „V kolikor so ekipe iz različnih mest in gostujoča ekipa javi, da bo zaradi opravičenih razlogov zamudila na ligaško srečanje, sodnik po prejemu sporočila določi čakanje do 60 minut, računajoč od časa, določenega za prijavo in žrebanje igralcev in o tem obvesti prisotno ekipo. Za opravičen razlog se šteje udeležba v prometni nesreči ali daljša nepredvidena zapora ceste.“

Ali ima ekipa, ki zamudi, pravico do ogrevanja? Nobena pravila oz. pravilniki ne urejajo ogrevanja ekip v primeru zamude. V duhu »fair play« je smotno, da se ekipi dovoli ogrevanje v trajanju dveh obratov.

2. FAZA: ogrevanje za 1. igre, žreb igrišč in začetek tekme

Pričetek ogrevanja: v prvih 15-ih minutah ogrevanja se igralci poljubno ogrevajo (največ s štirimi kroglami). Priporočamo, da se čas ogrevanja (25 minut) nastavi na uri, ki jo lahko spremljajo vsi udeleženci tekme. Ogrevanje se lahko začne po oddanih prijavah in izkaznicah s strani vodij obeh ekip.

Žreb igrišč za prve igre: glavni sodnik naj žreb izvede tako, da igralcem ostane za ogrevanje 10 minut na izžrebanih igriščih. Pred tem mora zagotoviti prijavo igralcev po igrah s strani vodij.

Pripadajoča (izžrebana) igrišča sodnik igralcem sporoči po opravljenem žrebu. Rezervni igralci se lahko ogrevajo na igriščih, kjer se bodo igrale kolektivne igre (z dvema oz. tremi kroglami).

Javljanje postavitve ekip in rezultatov med tekmo: glavni sodnik za namene sprotne objave rezultatov pred tekmo in večkrat med tekmo ustrezni osebi pošilja (preko MMS-a) slike zapisnika.

Predstavitve ekip¹: glavni sodnik izvede predstavitev na način, da napove nastopajoči ekipi (predstavitve igralcev se ne izvaja več). Nato skupaj opravijo pozdrav.

Žreb balina: prva dva sodnika opravita žreb za balina.

¹ Velja za normalne razmere, ko ne veljajo priporočila NIJZ.

Pričetek prvih iger je praviloma na strani, kjer so številčnice za rezultat (v času koronavirusa se igre na igrišču 1 in 3 pričnejo pri semaforju, na igriščih 2 in 4 pa na nasprotni strani). Pričetek signalizira glavni sodnik s piščalko. Takrat aktivira uro in rezervno uro.

Prijava igralcev na tekmovanje.

- Vsaka ekipa lahko prijavi za posamezno tekmo najmanj 8 in največ 11 igralcev. Ob začetku tekmovanja mora biti prisotnih najmanj toliko igralcev kolikor jih je potrebnih za prve igre v tekmi,
- za druge igre v tekmi mora imeti ekipa na razpolago toliko igralcev kolikor jih je potrebnih za druge igre tj. 8 (osem), v primeru, da ekipa za druge igre nima na razpolago dovolj igralcev, vse druge igre zgubi s 6 : 0 (38. člen Pravilnik o tekmovanjih),
- igralci, ki so vpisani v sodniškem poročilu za druge igre morajo le-te odigrati. Če jih ne odigrajo, izgubijo igro s 6 : 0 (38. člen Pravilnik o tekmovanjih).

Sankcioniranje moštva, ki drugih iger ne želi odigrati (4. Člen Pravil o kaznovanju igralcev z rumenin in rdečim kartonom):

Vsem igralcem, ki so vpisani v zapisniku za zadnje igre prvenstvenih tekem in teh iger ne odigrajo, se dodeli rumeni karton tudi, če je tekma že odločena.

V kolikor moštvo ne želi prijaviti igralcev za zadnje igre se rumeni karton dodeli celotni ekipi (igralcem in vodji).

Preverjanje oblačil igralcev posameznik ekip (najbolje med ogrevanjem)

Na tekmovanjih tekmovalci nastopajo (14. člen Pravilnika o tekmovanjih):

- a) v majici, srajci ali trenirki istega modela in barve z znakom kluba, ki mu pripadajo,
- b) v dolgih ali kratkih hlačah (jeans ni dovoljen) istega modela in barve,
- c) v pokrivalih istega modela in barve (v primeru izredno vročega ali deževnega vremena).

V kolektivnih igrah ni potrebno, da so igralci istega moštva na isti igralni stezi enako oblečeni (nosijo lahko kratke ali dolge hlače ali kratko ali dolgo majico).

NALOGE IN KRITERIJI SOJENJA MED TEKMO (OD 3. DO 7. FAZE)

- Zagotoviti, da bo vodja posamezne ekipe med trajanjem posameznih iger na prostoru za igralce njegovega kluba od pričetka posamezne igre dalje. Vodja ekipe lahko komunicira z igralci tudi v času, ko ni minute odmora, vendar na način, da ne ovira ostalih igralcev (npr. Preglasna komunikacija),
- Zahtevati odstranitev gledalcev tekme iz prostora, določenega za igralce moštev,
- Prepovedati razgovore igralcev z gledalci med potekom posameznih iger. Te kršitve se sankcionira (karton),
- Dosledno zasledovati nastanek prestopov igralcev pri bližanju, pri zbijanju in metanju balina in takoj najavljati prekrške,
- Kadar se igrajo igre na vseh štirih igralnih stezah spremljati potek iger ob zunanjih igralnih stezah tako, da se lahko ugotavljajo napake pri linijah meta oz. na 1. liniji in se ne motijo igralci v igri,
- V vseh primerih ugovora sodniku ali oporekanju sodniških odločitev takoj izrehati disciplinski ukrep (karton),
- V vseh primerih zapuščanja prostora za igralce, ki ne igrajo, po danem opozorilu in ponovitvi prekrška izrehati disciplinski ukrep z dodelitvijo kartona (kot prostor se smatra širše območje prostora),
- Vsako gesto igralca, s katero žali ali omalovažuje nasprotnega igralca ali gledalce kaznovati z dodelitvijo kartona,
- Menjavo igralca najavljati po končanem obratu v igralni stezi,

- Zagotoviti, da bodo minuto odmora najavljali izključno vodje ekip oz. igralci, ko vodje ni. Samo vodja ima pravico vstopati na igrišče v času minute odmora,
- Kadar ekipa nima vodje z ustrežno licenco, lahko minuto odmora zahteva igralec, ki igra, vendar pa v tem primeru nihče od njegove ekipe nima pravice prihoda na igrišče,
- Zagotoviti, da bodo krogle v igrah zbijanja postavljali le soigralci (lahko tudi vodja moštva) zbijalca in bodo oblečeni v drese kluba, s katerimi nastopajo na tekmi,
- Zahtevati od vodij ekip, da v igrah zbijanja in v igri v krog vodijo evidenco o doseženih točkah igralcev v igri,
- Obvezno zahtevati v igrah zbijanja, da se vodijo rezultati, ki jih pišejo soigralci igralca, ki tekmuje v zbijanju,
- Vse zgrešene ali nepravilne zadetke v igrah zbijanja sodnik nakazuje z dvigom rdeče obarvanega loparja,
- Dovoljenje za zbijanje v natančnem zbijanju daje sodnik na liniji meta s piščalko takoj, ko so postavljeni predmeti na posamezno pozicijo in ko se predhodni igralec vrne na začetno točko,
- Ob vsaki najavi prestopa igralca na liniji meta v igrah zbijanja tudi sodnik na nasprotni strani oznani prestop z dvigom rdečega loparja,
- v primerih motenja igralca v akciji zbijanja in bližanja s strani gledalcev opozoriti vodjo domačega moštva za zahtevani mir. Ob ponovitvi motenja zahtevati odstranitev gledalcev, pri naslednjem motenju pa prekiniti tekmo,

Sodnikom med potekom iger ni dovoljen razgovor z gledalci ali drugimi (vabljenimi) osebami. Prav tako sodniki ne smejo konzumirati alkohola med tekmo.

Sodnik mora dosledno spoštovati dogovorjene kriterije, poenotene kriterije sojenja tekme in določila MTP. Prekrške je dolžen takoj nakazovati in postopati nepristransko.

3. FAZA: PRVE KLASIČNE IGRE

Igre v tej fazi trajajo 75 minut. Glavni sodnik postavi sodniška para, ki se izmenjujeta na vsakih 20 minut oz. na koncu 15 minut (20 + 20 + 20 + 15). V zadnji menjavi mora soditi glavni sodnik.

Vloga glavnega sodnika:

Glavni sodnik na zahtevo igralcev oz. vodij presoja odločitve sodnikov, v primerih, kjer je morebitna interpretacija MTP-ja s strani sodnika lahko napačna. Te presoje se ne izvaja v primerih kot so prestopi, čas za igranje krogel, presoja pravilnosti udarca, ipd. V teh primerih so vsi sodniki avtonomni.

Po končani 3. Fazi se v zapisnik zabeležijo doseženi rezultati. Glavni sodnik vodje ekip takoj pozove k oddaji prijav za 4. Fazo (hitrostno zbijanje).

4. FAZA: HITROSTNO ZBIJANJE

Žreb stez se opravi med vodji obeh ekip. Pri drugem paru se obrnejo steze igranja; igra se na stezah 1 in 4.

Za hitrostno in natančno zbijanje se uporabljajo predpisane preproge (54. in 55. člen MTP). Za hitrostno in štafetno zbijanje (pozicije 1 – 3) je dovoljeno uporabljati skrajšane preproge (55. člen MTP – slika 25, izrezana polja v preprogi)

Po tolmačenju Tekmovalne komisije je za hitrostno in štafetno zbijanje (pozicije 1 – 3) dovoljeno uporabljati skrajšane preproge, tako da sta nastali preprogi dolžine 245 cm – 270 cm.

Ogrevanje je predvideno v trajanju 3 minut in se ga spremlja z uro.

Pred začetkom HZ sodniki preverijo postavite preprog, stojala za krogle, s kredo označijo preproge in zarišejo linije pri izmetu.

Glavni sodnik signalizira pričetek igre s piščalko in obvezno vklopi tudi svojo uro.

Med igro hitrostnega in štafetnega zbijanja lahko postavljalec postavi preprogo na prvotno mesto (zaradi premikanja). V primeru, če napačno postavi preprogo, sodnik zadetka ne prizna, dokler preproga ni pravilno postavljena.

Takoj po končani 4. fazi glavni sodnik rezultate zabeleži v zapisnik in pozove vodje k prijavi igralcev za 5. fazo (natančno zbijanje).

5. FAZA: NATANČNO ZBIJANJE

Prvi postavljeni par glede na prijavo igra na stezi 2, drugi pa na stezi 3. Žreba naj se vedno na igrišču 2 oz. pri prvo postavljenem paru. Kdor dobi žreb izbira, ali bo nastopil prvi ali drugi. Če izbere prvi se izbija (A1, B2, B1 in A2); tukaj izbija kot 1. po vrsti. Če izbere, da bo zbijal drugi (B1, A2, A1 in B2) pomeni, da bo 3. po vrsti zbijal.

Postavitev sodnikov: glavni sodnik presoja pravilnost udarcev, en sodnik signalizira pričetek zbijanja in prestopa, ostala dva sodnika postavljata pozicij na preprogi.

Posebej je potrebno paziti, da igralci, ki zbijajo ne prestopajo 1. linije. Vsak prestop se kaznuje s kartonom.

Po končani 5. fazi se rezultati evidentirajo v zapisnik, glavni sodnik pa vodje ekip pozove k prijavi igralcev za 6. fazo (štafetno zbijanje).

6. FAZA: ŠTAFETNO ZBIJANJE

Žreb stez se opravi med vodji obeh ekip. Ogrevanje je predvideno v trajanju 3 minut in se ga spremlja z uro.

Pred začetkom iger sodniki preverijo postavite preprog, s kredo označijo preproge in zarišejo linije pri izmetu.

Glavni sodnik signalizira pričetek igre s piščalko in obvezno vklopi tudi svojo uro.

Takoj po končani 6. fazi glavni sodnik rezultate zabeleži v zapisnik. Prične se priprava igrišč za 7. Fazo. Od konca 7. Faze do pričetka 8. Faze ne sme preteči več kot 15 minut; od tega je potrebno zagotoviti vsaj 5 minut za ogrevanje na izžrebanih igriščih.

V kolikor, kateri od vodij zavlačuje s prijavo igralcev za zadnje igre, ga glavni sodnik kaznuje z rumenim kartonom.

Takoj po končanem štafetnem zbijanju (ugotovljenem rezultatu) se do pričetka drugih iger določi 15 min.

V tem času je potrebno pripraviti igrišče, opraviti prijavo in žreb za zadnje igre, ter opraviti ogrevanje. Ogrevanje se opravlja s številom krogel, predpisanih za posamezno igro. Igralci, ki za druge igre niso prijavljeni se lahko ogrevajo na igriščih, kjer se bodo igrale kolektivne igre.

Po tolmačenju tekmovalne komisije se lahko igralci pričnejo, z dovoljenjem sodnika, ogrevati takoj, ko so igrišča pripravljena; vsekakor pa vsaj 5 minut na igriščih, ki so izžrebana.

7. FAZA: ZADNJE KLASIČNE IGRE

Za druge klasične igre v tekmi mora imeti ekipa na razpolago toliko igralcev, kolikor jih je potrebnih za druge igre tj. 8 (osem). V primeru, da ekipa za druge igre nima na razpolago dovolj igralcev, vse druge igre izgubi s 6:0 (38. člen Pravilnika o tekmovanjih).

Igralci, ki so vpisani v sodniškem poročilu za druge klasične igre morajo le-te odigrati. Če jih ne odigrajo, izgubijo igro s 6:0 in prejmejo rumeni karton.

Igre v tej fazi trajajo 75 minut. Glavni sodnik postavi sodniška para, ki se izmenjujeta na vsakih 20 minut oz. na koncu 15 minut (20 + 20 + 20 + 15). V zadnji menjavi mora soditi glavni sodnik.

8. FAZA: ZAKLJUČEK TEKME

Naloge ob zaključku tekme so:

- v primeru, da kdo od prijavljenih igralcev za tekmo ni imel članske izkaznice, se to navede v sodniško poročilo pod opombe in izdelati posebno poročilo, iz katerega bo razviden postopek ugotavljanja identitete igralca,
- zaključiti sodniško poročilo ter zagotoviti podpis vodij ekip (paziti na čitljivost in pravilnost seštevka rezultatov števila točk v posameznih igrah),
- sodniško poročilo predati vodjem obeh ekip, se z njima pozdraviti.
- Rezultat tekme sporoči glavni sodnik takoj po končani tekmi osebi, ki vodi statistiko. Klub domačin je dolžan zagotoviti možnost telefoniranja.
- V primeru dodelitve rumenega in/ali rdečega kartona dostaviti Poročilo o dodelitvi kartona tekmovalni komisiji BZS v dveh izvodih. V primeru kaznovanja igralca z rdečim kartonom poslati skupaj s poročilom tudi igralčevo člansko izkaznico.
- V primeru pritožbe kluba, najavljene v sodniškem poročilu, sodnik takoj izdela poročilo o spornem dogodku, ki je narekovalo pritožbo in poročilo takoj poslati tekmovalni komisiji BZS,
- Kadar je organizacija tekme zahtevala kakršne koli sodnikove intervencije pred ali med tekmo izdelati posebno poročilo in v njem navesti razloge, ki so narekovali sprejem sodnikove intervencije,
- V primerih neustrenih igralnih pripomočkov, zaradi katerih je prišlo do spora, ali o katerih je neustrenost ugotovil sodnik in po mnenju sodnika niso bili izpolnjeni vsi zahtevani pogoji, o katerih pa se sodnik na tekmi ni mogel sam prepričati dostaviti vzorec spornega predmeta tekmovalni komisiji BZS.

V kolikor ima kdo od vodij ekip pripombe na sojenje, sodnik zahteva, da pripombe najavi v zapisnik in jih naslednji dan obvezno konkretizira in jih pošlje na Sodniško komisijo BZS. S sklepom Sodniške komisije ni več dovoljeno vpisovati pavšalno „slabo sojenje“.

Fotografiran, podpisan, zapisnik se posreduje osebi, ki objavlja rezultate.

Fotografirani oz. skenirani zapisniki in njihove priloge lahko nadomestijo pošiljanje zapisnikov v fizični obliki na BZS. Zapisnike v e-obliki se posreduje na balinarska.zveza@gmail.com in bzs.tekmovalna@gmail.com

PRIPOROČILA NIJZ ZA PREPREČEVANJE ŠIRJENJA KORONAVIRUSNE BOLEZNI

SPLOŠNI PREVENTIVNI UKREPI:

1. Uporaba zaščitnih mask za aktivne igralce in sodnike med tekmo ni obvezna. Zaželeno je, da jih nosijo igralci in spremljevalno osebje na rezervni klopi oz. tribunah.
2. Organizator je dolžan zagotoviti razkužila in ostali sanitetni material ter ustrezno čiščenje dvorane, ki se mora ustrezno prezračevati pred, med in po odigranih tekmah.

DODATNA PRIPOROČILA:

- Otvoritev tekme: tekme se izvedejo brez predstavitve in uvodnega rokovanja med igralci.
- Balinarskih krogel, balina in merilne palice naj si igralci ne izmenjujejo in naj se dotikajo zgolj svojih igralnih rekvizitov. Sodnikom priporočamo, da dovolijo uporabo svojega balina in merilne palice za vsako ekipo.
- V izogib preveliki gneči na določenih delih igrišča priporočamo, da se igri dvojic in trojk ne igrata na sosednjih igriščih. Obenem priporočamo, da se v izogib gneči igri na igriščih 1 in 3 začneta na strani pri semaforju, na igriščih 2 in 4 pa na nasprotni strani.
- Postavljalcem krogel v tehničnih disciplinah priporočamo uporabo zaščitnih rokavic.
- Igralci, ki ne igrajo posamezne discipline, lahko tako kot sodniki zasedejo mesto na tribuni z upoštevanjem zadostne medosebne razdalje 2 m in ob obvezni uporabi mask.
- Priporočamo, da so igrišča skozi celotno tekmo primerno navlažena.