

NAVODILA ZA SOJENJE ODBOJKE NA MIVKI

Zapisal in priredil Anton Pevc, International Beach Volleyball Referee
(s spremembami organizacijskega odbora Praznika Mladosti - MKC Vuženica)

1. IGRALNI PROSTOR

8 x 8 m na vsaki strani, kratka diagonala 11.31 m.

Prosta cona naj bi merila 3 m; FIVB 5m min, 6m max.

Mivka mora biti poravnana in ne sme predstavljati nobene nevarnosti za igralce.

2. MREŽA IN DROGOVI

Posebna Beach Volley (v nad BV) mreža.

Višina mreže enaka kot v dvoranski.

Dolžina mreže 8.5 m, oddaljenost od stebrov 0.7 – 1 m.

Drogovi in sodniški stol morajo biti zavarovani (varnost igralcev je zelo pomembna).

Antene enako kot v dvoranski.

4. EKIPE

Ekipo lahko sestavljata dva igralca brez zamenjave.

Eden od igralcev je kapetan ekipe.

5. OPREMA IGRALCEV

Opremo določajo pravila turnirja.

Igralca morata nastopati v enotni opremi.

Igralci ne smejo nositi opreme, ki bi njim ali nasprotniku lahko povzročilo poškodbo.

Lahko nosijo očala, kapico ali šild, uro, sponzorski trak, opornice, nogavice, športno obutev, tattoo. Za nošenje nogavic ali športne obutve morajo dobiti dovoljenje od 1. sodnika.

V primeru hladnega vremena lahko nosijo dolge oprijete hlače ali majico pod uradnim dresom (ob privolitvi 1. sodnika).

6. PRAVICE IN DOLŽNOSTI UDELEŽENCEV

Vsi udeleženci morajo poznati in upoštevati pravila BV.

Ne smejo prikrivati napake (primer brisanje odtisa žoge)

Prvi sodnik lahko (mora) preko drugega sodnika preverti odtis žoge.

Vsak igralec lahko komunicira s sodnikom (ne le kapetan) do določene meje.

Sodnik mora ločiti med nešportnim in spontanom odzivom igralcev.

Igralci nimajo pravice pritožbe na odločitve sodnika, ki so stvar njegove presoje (dvojna, nošena).

Pravico do pritožbe imajo, ko je napaka v interpretaciji pravil. Taka točka se po posvetu z vrhovnim sodnikom lahko razveljavi.

Igralci ne smejo na nasprotnikovo stran, da bi videli ali pokazali odtis žoge. Tako dejanje se kaznuje z rdečim kartonom.

Kapetan mora biti prisoten pri žrebu in mora podpisati zapisnik.

Trenerji in trenerski nasveti niso dovoljeni med igro. Ekipo se opozori, v naslednjem pa kaznuje s kartonom za zavlačevanje.

Ekipe morajo uporabljati prostor za odmore (time-out -TO), če to zahteva vodja tekmovanja. Igralci imajo pravico pritožbe na sodnikovo odločitev pred, med in po tekmi (poseben FIVB protokol).

7. SISTEM TOČKOVANJA

Rally Point Scoring (RPS), vsaka napaka je točka, prva dva niza se igrata do 21 z dvema točkama razlike brez omejitve. Tretji niz, če je potreben se igra do 15 z dvema točkama razlike brez omejitve.

Ekipa, ki je odsotna izgubi 0:2 v nizih (0:21, 0:21).

Točka se osvoji tudi s kaznijo.

Nepopolna ekipa med tekmo (izključitev, poškodba); ekipi ostanejo točke, nasprotni ekipi se dodajo potrebne točke.

8. PRIPRAVE NA TEKMO

Sistem tekmovanja pripravi organizator

Pomembno je, da se sodnika držita predvidenega časa, ki je določen s pravili tekmovanja (PROTOKOL).

9. SESTAVA EKIPE

Ekipo sestavljata dva igralca, torej menjave ali zamenjave niso možne.

10. POSTAVITVE IGRALCEV

Igralci se lahko postavijo kjerkoli v svojem igralnem področju.

Postavitvenih napak ni.

Vrstni red serviranja je zelo pomemben. Če se zgodi, da je napačen igralec izvedel servis, je to napaka sodnikov. Če je bila dosežena ena ali več točk se ekipa ne kaznuje; na servis gre pravi igralec (točke ostanejo). Ekipi se odvzame servis le v primeru, da napačni igralec kljub opozorilu izvede servis.

11. STANJA V IGRI

Žoga je v igri od trenutka, ko server izvede servis, po pisku 1.sodnika za izvedbo servisa.

Žoga je izven igre v trenutku, ko sodnik zapiska. Sodnik zapiska v trenutku, ko je bila storjena napaka.

Žoga je v igrišču, če zadane črto (odtis je lahko tudi zunaj).

Med samo točko lahko pride do premika črte, kar pa na odločitev ne vpliva.

Ekstremni primeri naj se odsodijo pošteno.

Žoga je "out" , ko v celoti prečka spodnjo raven mreže. Znak za to je žoga v polju.

Žoga, ki leti izven antene(tudi delno), je lahko vrnjena, če prileti izven antene tudi nazaj.
Take žoge so tudi, tiste, ki letijo med napejalnimi vrvmi mreže (brez dotika).
Igralec, ki želi reševati tako žogo lahko prečka nasprotnikovo polje (pod mrežo) in pri tem ne sme biti namerno oviran.
Žoga, ki se dotakne antene je "out".

12. NAPAKE V IGRI

Sodniki morajo soditi po navodilih uradnih mednarodnih pravil odbojke na mivki(FIVB official Beach Volleyball rules).
Če se zgodita dve napaki, je odločilna prva napaka. Zato je pomembno zapiskati takoj, ko se napaka pojavi.
Če se zgodi obojestranska napaka istočasno se točka ponovi.
V takih primerih je pomembno sodelovanje med sodnikoma(včasih tudi pogovor).

13.IGRANJE Z ŽOGO

Ekipa ima na voljo tri odboje.
Blok šteje en odboj.
Če se soigralca istočasno dotakneta žoge se štejeta dva dotika(tretji odboj lahko odigra kdorkoli).
Če se nasprotna igralca istočasno dotakneta žoge nad mrežo (porivanje) ima ekipa, ki sprejme tri odboje. Če taka žoga pade v "out" je "out", če pade v polje je "in", če pa se dotakne antene, se točka ponovi.
Žoga mora biti odigrana čisto in ne zadržana ali vržena. Lahko se odbije v katerokoli smer. Zaradi specifičnosti tehnike podajanja pri odbojki na mivki, mora sodnik razumeti način teh podaj. Skoncentriran naj bo na začetek in konec kontakta z žogo.S tem bo lažje ocenil ali je bila žoga zadržana, ali dvojna. Podaja mora biti izvedena čisto. Lahko je rahlo zadržana. Sodniki morajo držati enak kriterij skozi celo tekmo.
V obrambnih akcijah pri hitrih žogah, je lahko žoga kratko zadržana tudi z zgornjim odbojem s prsti. Za lažje razumevanje hitre žoge je **reakcijski čas**, ki ga igralec ima, da sprejme tako žogo. Če je imel igralec čas, da bi lahko odigral drugače, to verjetno ni bila hitra žoga. Hitra žoga je lahko tudi od bloka ali pa udarjena s tal.
Pri prvem odboju lahko pride do več zaporednih dotikov v enem premiku. Izjema je zgornji odboj s prsti.
V igralnem področju igralcu pri igranju z žogo, ni dovoljena pomoč soigralca ali drugih predmetov.
Žoga je lahko odigrana s katerimkoli delom telesa, razen pri servisu.
Igralci lahko med igro odigrajo žogo izven proste cone (razen pri servisu). Žoga je lahko vrnjena kjerkoli izven proste cone.

14. ŽOGA OB MREŽI

Igra se nadaljuje, če žoga prileti v mrežo med antenama (ne da se jih dotakne), v smislu treh odbojev ekipe.

15. IGRALEC PRI MREŽI

1. Vsaka ekipa mora igrati v svojem prostoru in prosti coni.

Razen v primeru reševanja prve žoge, ki leti pravilno mimo antene in je pravilno vrnjena na isti strani antene.

Žoga je lahko vrnjena tudi izven proste cone.

2. Igralec lahko stopi v nasprotnikovo polje, če pri tem ne ovira nasprotnikove igre.

3. Oviranje pod mrežo je praviloma pristojnost drugega sodnika. Kontakti nasprotnih igralcev pod mrežo, ne pomenijo vedno oviranja. Če je kontakt naključen in to ne zmoti njegove zmožnosti odigrati točke, to ni oviranje.

4. Oviranje je tudi, kadar se igralec namerno postavi na pot nasprotnemu igralcu, ki želi rešiti žogo.

5. Oviranje se piska tudi, če je bilo storjeno v prosti coni. Sodnik mora točno oceniti namero oviranja, kajti to je napaka.

6. Igralec, ki namerno nastavi roko ali telo, ko žoga z nasprotne strani prileti v mrežo naredi napako, če se ga žoga dotakne. Znak za tako napako je dotik mreže.

Če igralec tega ne stori namerno, to ni napaka.

16. SERVIS

1. Ekipa mora držati vrstni red serviranja skozi cel set.

2. Server lahko vzame zalet tudi izven prostora za serviranje. Prestop je, kadar stopi na, ali pod zadnjo črto, če se odrine izven namišljenega podaljška stranske črte in če stoji izven prostora za serviranje. Sodnik mora biti pozoren, kadar igralec ne naredi prestopa, pač pa pesek prileti na servisno črto.

3. Igralec, ki sprejema mora ustno ali z dvigom roke, opozoriti nasprotnika pri zakrivanju servisa. Zakrivanje servisa ni dovoljeno, igralec naj se skloni ali premakne z vidnega polja sprejemalca. Sodnik mora biti pred znakom za izvedbo servisa pozoren na ekipo, ki sprejema, da do zakrivanja ne bi prišlo.

4. Poskusa servisa ni. Nekateri igralci pred dejansko izvedbo servisa večkrat izpustijo žogo iz rok, sodnik mora jasno razumeti namero igralca, saj do dejanske izvedbe v takih primerih ni moč govoriti.

5. Tako imenovani "NEC" ni napaka.

6. Čas za izvedbo servisa je 5 sec (ne 8 sec., kot v dvoranski)

17. NAPADALNI UDAREC

1. "Šikanje" ni dovoljeno. Igranje s konicami, ali členki prstov je dovoljeno.

Pozoren je treba biti pri zadržanih žogah nad mrežo nasprotnih igralcev, če je nekdo od njih odigral s prsti prej, preden je do zadržane žoge prišlo. Če se igralca dotakneta žoge istočano se igra nadaljuje.

2. Igralec lahko zaključi napadalni udarec z zgornjo podajo s prsti, če so njegove roke pravokotno na ramena (tudi nazaj, ali v skoku). Igralečeve roke morajo biti pravilno postavljene ob kontaktu z žogo.

3. Napadalnega udarca se ne sme izvesti pri prvem igranju z žogo, po izvedbi servisa, dokler je žoga nad nivojem mreže. Blokiranje servisa ni dovoljeno.

18. BLOK

1. Blok je akcija igralcev ob mreži, da preprečijo žogo, ki prihaja z nasprotne strani, s seganjem nad višino mreže.
2. Dotik bloka je prvi odboj ekipe.
3. Katerikoli igralec lahko odigra naslednji odboj, ki bo drugi odboj ekipe.

19. ODMORI

1. Vsaka ekipa ima možnost enega " time-outa " (TO) na set. Trajanje TO je 30 sec (ne manj)
 - 15 sec da igralci zapustijo igrišče
 - 30 sec odmor za igralce v prostoru za igralce
 - drugi sodnik piska po 45. sec in da znak za vstop v igrišče
 - drugi sodnik še enkrat opozori igralce naj vstopijo na igrišče (če je potrebno)
 - 15 sec za vstop na igrišče in pripravo za izvedbo servisa ter sprejema
 - SKUPNI ČAS "TO" NE SME BITI VEČ KOT MINUTA.
2. Vsak igralec ima pravico zahtevati TO. Igralci morajo pokazati znak za TO, če igralec ne pokaže znaka se taka zahteva zavrne.
3. V prvem in drugem setu, ob seštevku 21 skupno doseženih točk je TEHNIČNI ODMORTTO. TTO je samo enkrat v setu in se ne pokaže z znakom. Trajanje je enako kot pri TO.
4. Igralci so med odmori lahko na igrišču ali v prosti coni, če ni drugače določeno (TV, ...).

20. ZAVLAČEVANJE

1. Primeri zavlačevanja:
 - a) podaljševanje TO ali menjave strani
 - b) ponavljanje nepravilnih zahtev v istem setu
 - c) namera upočasnjevanja tempa igre
 - d) ponovno spraševanje o številu dovoljenih TO
 - e) zavlačevanje pravila 12. sec med točkami, brez dovoljenja
 - f) zavlačevanje pri protestiranju ob sodniških odločitvah, brez zahteve po uradni pritožbi, ali nenadaljevanje igre, ko je odločitev sodnikov dokončna.
2. Prvo zavlačevanje v setu za ekipo je opomin za zavlačevanje (rumeni karton). Ko sodnik prvič opazi namero zavlačevanja, lahko ustno opozori ekipo ali igralca naj ne zavlačujejo tekme, ker bodo v nasprotnem primeru kaznovani.
3. Drugo in vsako naslednje zavlačevanje v istem setu se kaznuje z kaznijo za zavlačevanje (rdeč karton, odvzem servisa, točka nasprotni ekipi).

21. IZJEMNE PREKINITVE IGRE

1. V primeru poškodbe igralca, sodnik takoj prekine tekmo. Točka se ponovi. Manjše poškodbe se lahko oskrbijo v najkrajšem možem času (TO ni potreben).
2. Poškodovanemu igralcu se da max. 5 min za sanacijo poškodbe(samo enkrat v tekmi) . Če je prisoten zdravnik se 5 min šteje od njegovega prihoda. Igralci ne smejo izrabljati tega pravila. Igralec lahko nadaljuje tekmo na svojo odgovornost, tudi če je nasvet zdravnika drugačen.
3. Če igralec ne more nadaljevati tekme, se ekipa proglasi za nepopolno.
4. Vodstvo tekmovanja odloča o prekinitvah tekme/turnirja v primeru, da temperature,

svetlobne ali vremenske razmere ne omogočajo normalnih pogojev za igro. Če se po 4.urah ne vspostavijo normalni pogoji se prekinjena tekma ponovi.

22. MENJAVA STRANI IN PREMORI

1. V RPS ekipi menjata strani vsako 7. točko, brez odmora (vsako 5. v tretjem setu). Če ne, se strani zamenjajo, takoj, ko se to opazi. Točke ostanejo.
2. Med menjavo strani ni odmora. Ekipi morata nemudoma zamenjati strani.
3. Čas med pripravo na naslednjo točko naj nebi bil daljši od 12. sekund. V ekstremnih pogojih, z dovoljenjem vodje tekmovanja, 15 sekund.
4. Igralci ne smejo zavlačevati z nameščanjem črt, ali ravnanjem igrišča. To lahko naredijo v času 12. sekund. Nameščanje črt, je v pristojnosti linijskih sodnikov in drugega sodnika.
5. Igralci imajo pravico, da se obrišejo, ali očistijo očala, kadar je to očitno potrebno. To je privilegij in ne pravilo, ki bi ga igralci lahko izkoriščali. Taktično zavlačevanje lahko sodnik prepreči z ustnim opozorilom. Vsako naslednje pa kaznuje s kartonom za zavlačevanje.
6. Odmor med seti traja 1. minuto. Med drugim in tretjim setom 1.sodnik opravi ponovni žreb. Med 1. in 2. setom 1. sodnik ostane na svojem stolu

23. OPOMINI IN KAZNI (NEPRIMERNO VEDENJE)

1. Pomenbno je, da sodnik upošteva vrstni red kazni . V RPS je uporaba kazni včasih ključnega pomena za potek tekme.
2. Sodnik ni policaj, ampak soudeleženelec tekme. Normalne in čustvane reakcije igralcev ne pomenijo vedno nespoštovanja do udeležencev. Take reakcije so človeške in v tekmovalnem duhu. Spodbujati mora FAIR-PLAY in kaznovati vsako odstopanje.
3. Kazni se stopnjujejo v posameznem setu. Igralec lahko prejme več rdečih kartonov v setu. Žaljivo obnašanje in agresivnost ne potrebuje predhodne kazni. Razlika je med naslednjim našportim obnašanjem in nesramnim obnašanjem.
4. Igralec, ki vstopi v nasprotnikovo polje, da bi ocenil odtis žoge se kaznuje z rdečim kartonom za nesramno vedenje.
5. Igralec, ki po končani točki , namerno brčne ali vrže žogo izven proste cone se lahko kaznuje z rdečim kartonom.

NEŠPORTNO VEDENJE

Prvič rumen opomin

Drugo in vsako naslednje rdeč točka in odvzem servisa

NESRAMNO VEDENJE

Prvič rdeč točka in odvzem servisa

Drugo rdeč in rumen skupaj izključitev za set

ŽALJIVO VEDENJE

Prvič rumen in rdeč skupaj izključitev za set

AGRESIVNOST

Prvič rumen in rdeč ločeno diskvalifikacija

24. SODNIŠKI ZBOR IN POSTOPKI

Pomembno je, da sodnik piska napako takoj, ko je bila storjena.

Prvi sodnik nato pokaže

- a) ekipo ki bo servirala
- b) vrsto napake (če je potrebno)
- c) igralca, ki je storil napako (če je potrebno)

Znake se kaže ločeno v tem vrstnem redu.

Napake pri katerih se kaže vrsto napake:

- a) če žoga pade 1-2 m blizu črte
- b) če je majhen dotik
- c) kadar napaka ni očitna
- d) v ostalih primerih (dvojna, nošena, četrti odboj itd.)

25. PRVI SODNIK

1. Sodniški zbor mora dobro sodelovati.. Če misli, da so njihove odločitve napačne, jih ne upošteva.

Če uradna oseba ne opravlja pravilno svojega dela, ga lahko sodnik zamenja.

2. Veliko problemov se reši, če je komunikacija med sodniki dobra. Še posebej pri odločitvah linijskih sodnikov.

3. Sodniki morajo na tekmi imeti

rumen in rdeč karton

- a) kovanec za žreb
- b) piščalko (+ rezervno)
- c) uro, ki ima točne minute in sekunde
- d) sodniški znak

4. Sodniki morajo biti v odlični fizični in psihični pripravljenosti. Med turnirjem naj si pravilno razporedijo čas za hrano, osvežitev in počitek.

5. 1. sodnik je odgovoren za svoje in odločitve drugih uradnih oseb.

6. 1. sodnik mora upoštevati uradni protest, če je opravičen, in ga posredovati vrhovnemu sodniku..(FIVB Protest Protocol)

7. 1. sodnik tudi nadzoruje delo in obnašanje uradnih oseb po tekmi.

8. V primerih, ko je prisotna TV upošteva vnaprej dogovorjen scenarij.

9. 1.sodnik mora natančno upoštevati navodila pri določenih protokolih.

26. DRUGI SODNIK

1. Velja enako kot za prvega sodnika. V primeru, da 1.sodnik ne bi mogel opravljati svojega dela, ga zamenja 2. sodnik.

2. Pomembno je sodelovanje med sodnikoma. V primeru, da se ne strinja z odločitvijo 1.sodnika, tega ne sme pokazati igralcem in gledalcem, nadaljevati mora s svojim delom in dati podporo 1.sodniku.

Za dobro sojenje je potrebno timsko delo sodnikov. S tem se pridobi samozavest in pripomore k profesionalnemu izgledu sodniškega tima.

27. ZAPISNIKAR

1. Delo zapisnikarja je zelo pomembno in potrebuje sodelovanje z drugim sodnikom.

2. Če ima težave pri izpolnjevanju zapisnika opozori sodnika

28. URADNI SODNIŠKI ZNAKI

1. Pomembno je, da sodniki pravilno uporabljajo sodniške znake.
2. Sodniki morajo biti natančni pri zaporedju znakov in uporabi piščalke.
3. Pri znaku za servis, sta znak in pisk istočasna.
4. Če uradni znak za napako ne obstaja, se pokaže na napako (primer prestop pri servisu...).
5. Znak za žogo v igrišču se kaže s prstom. Isti znak se uporabi, pri preletu žoge pod mrežo med antenama.

29. PROTOKOL

10 min. - Po končani tekmi, sodniki izpolnijo zapisnik in ostale formalnosti.

8 min. Napoved naslednje tekme, osebje pripravi igrišče, igralci in sodniki vstopijo na igrišče. Igralci in sodniki morajo nositi uradno opremo. Če je igrišče pripravljeno lahko pričnejo z ogravanjem. Sodniki preverijo stanje na igrišču, če je vse pripravljeno za pričetek tekme.

5 min. Izvede se žreb pred zapisnikarsko mizo. Kapetana podpišeta zapisnik in označita vrstni red serviranja. 1. sodnik s piskom pokaže 3 minute ogrevanja na mreži.

4. min Uradno ogrevanje na mreži.

2 min. Prvi sodnik opozori ekipi na zadnjo minuto ogrevanja (lahko tudi s piskom).

1 min. Konec uradnega ogrevanja. Igralci zapustijo igrišče in grejo v prostor za igralce.

Sodniki odidejo na svoja mesta. Posamična napoved igralcev, ki se postavijo na svojo stran na zadnjo črto. Ko zadnji igralec vstopi na igrišče, prvi sodnik piska rokovanje pod mrežo.

Predstavitev sodnikov.

0 min. Začetek tekme.

Po končani tekmi se sodniki in igralci rokujejo pri sodniškem stolu. Kapetana podpišeta zapisnik. Ekipi skupaj z sodniki v najkrajšem času zapustijo igrišče, tako, da se lahko pripravi naslednja tekma. Ekipe za naslednjo tekmo vstopijo na igrišče šele, ko prejšnji udeleženci zapustijo igrišče.

Uradno ogrevanje je lahko od 3 do 5 minut.

Protokol se na željo medijev (TV) spremeni.

Protokol lahko spreminja vodja tekmovanja.

Zapisnik se lahko dokonča tudi izvan igrišča.

Žreb se lahko izvade tudi pred vstopom na igrišče.