



WOZKOSZ WM.

www.wozkosz.pl

biuro@wozkosz.pl

VADEMECUM SĘDZIÓW FUNKCYJNYCH WOZKOSZ WM

ZASADY OGÓLNE:

- Sędzia funkcyjny powinien przybyć na mecz **min. 30 minut** przed godziną rozpoczęcia meczu.
- Obowiązuje **strój sędziowski** – bluza lub koszulka, ciemne długie spodnie, obuwie sportowe, gwizdek.
- **Co najmniej 20 minut** przed rozpoczęciem meczu wszyscy sędziowie funkcyjni powinni znajdować się **w strefie stolika sędziowskiego**.
- **Organizator zawodów powinien zapewnić:** strzałkę naprzemiennego posiadania piłki, markery fauli drużyn, tabliczki z numerami fauli zawodników, protokół meczowy (oryginał + 2 kopie).
- Mierzący czas gry i mierzący czas akcji powinni w jak największym stopniu odciążać sekretarza, aby ten zajmował się głównie protokołem (w przeciwieństwie do przepisów gry w koszykówkę).
- W trakcie przygotowywania protokołu mierzący czas gry i czas akcji sprawdzają poprawność działania urządzeń elektronicznych. O wszelkich nieprawidłowościach informują sędziego głównego.
- **Komunikacja!** Sędziowie funkcyjni informują się wzajemnie o zgłoszonych prośbach trenerów o przerwę na żądanie lub zmianach zawodników.
- Po zakończeniu meczów czekamy na podziękowanie sędziów boiskowych, trenerów, ew. zawodników i dopiero możemy udać się do szatni. Jeśli jest konieczność pomocy sekretarzowi w zakończeniu protokołu zawodów lub weryfikacji punktów zawodników – zostajemy.

SEKRETARZ

Niezbędne: Komplet długopisów (najlepiej dwa), linijka, kartka do sumowania punktów zawodników, gwizdek.

- przed rozpoczęciem meczu:

- sprawdza poprawność ułożenia protokołu, czy np. jedna z kopii nie jest ułożona odwrotnie,
- odbiera od trenerów składy drużyn na druku WOZKosz wraz z kompletem badań lekarskich zawodników, wpisuje składy i licencje do protokołu, przygotowuje kartkę sumowania punktów zawodników,
- zbiera podpisy przed rozpoczęciem meczu – organizatora, trenerów obu drużyn, opieki medycznej,
- pomaga sędziemu boiskowemu w sprawdzeniu badań lekarskich i licencji zawodników.

- w trakcie meczu:

- prowadzi zapis przebiegu meczu zgodny z wytycznymi WOZKosz,
- kontroluje zgodność wyniku z tablicą wyników [protokół jest nadrzędny – wszystkie błędy, niezgodności pomiędzy tablicą wyników a protokołem, należy korygować do protokołu zawodów],
- utrzymuje kontakt wzrokowy z sędzią boiskowym sygnalizującym faul do stolika sędziowskiego, a po jego zapisaniu podnosi tabliczkę z numerem przewinienia danego zawodnika.

- po zakończeniu meczu:

- przekazuje wypełniony i wykreślony protokół sędziom boiskowym do podpisu i uzupełnia rubrykę *Uwagi Sędziów*.

MIERZĄCY CZAS GRY

- przed rozpoczęciem meczu:

- ustawia na głównym zegarze zawodów czas pozostały do rozpoczęcia meczu,
- jeśli tablica przewiduje możliwość modyfikacji numerów zawodników – zmienia je,
- ustala z sędziami sposób przyznawania przerw na żądanie i zmian – gwizdek/sygnal dźwiękowy.

- w trakcie meczu:

- mierzy czas gry zgodnie z przepisami gry w koszykówkę i obsługuje tablicę wyników,
- przyznaje przerwy na żądanie i zmiany* (potwierdza umownym gestem – kciuk do góry – fakt otrzymania prośby o zmianę lub przerwę na żądanie),
- po drugiej (1 połowa) i trzeciej (2 połowa) przyznanej przerwie na żądanie informuje sędziów na boisku o tym fakcie, aby oni poinformowali trenerów,
- w przerwie meczu sprawdza zgodność fauli zawodników na tablicy z protokołem,
- informuje w 4 kwarcie wszystkich sędziów stolikowych, o tym, że zostały 2 minuty do końca meczu,
- odmierza czas przerw między kwartami, połową meczu i przerw na żądanie trenera. Informuje sygnałem dźwiękowym w określonym czasie o zakończeniu tych przerw (= 1.30 pomiędzy ½ i ¾ kwarta; 13.30 pomiędzy połowami i po upływie 50 sekund każdej przerwy na żądanie); [Przed rozpoczęciem meczu to sędziowie boiskowi dają sygnał na 3 i 1 minutę do rozpoczęcia zawodów].

*Ważne jest, aby w kluczowych sytuacjach meczu być wyczułym na prośby trenerów o czas, w szczególności po straconym przez ich drużyny koszu. Kwestia doświadczenia i uprawy, z biegiem lat coraz łatwiej takie sytuacje przewidzieć i być na nie przygotowanym.

MIERZĄCY CZAS AKCJI*

- przed rozpoczęciem meczu:

- sprawdza poprawność funkcjonowania urządzenia poprzez wykonanie próbnego pomiaru 24 i 14 sekund wraz z uruchomieniem sygnału dźwiękowego sygnalizującego błąd (w obecności sędziów boiskowych),
- wykonuje próbę wygaszenia, wystartowania i zatrzymania zegara pomiaru akcji we współpracy z mierzącym czas gry.

- w trakcie meczu:

- obsługuje zegar pomiaru czasu akcji zgodnie z przepisami gry w koszykówkę,
- w sytuacji wykonywania rzutu/ów wolnych (w innych sytuacjach niż kara po faulu technicznym, niesportowym, dyskwalifikującym) wygasza zegar czasu akcji,
- obsługuje strzałkę naprzemiennego posiadania piłki, informuje sędziów boiskowych o fakcie jej przedstawienia w trakcie przerwy meczu.

*W przypadku meczów, na które nie jest delegowany mierzący czas akcji – obsługa strzałki naprzemiennego posiadania piłki leży w gestii sekretarza zawodów.