PODRĘCZNIK DLA SĘDZIEGO KIN-BALL

POZIOM 1



Poziomy sędziów według IKBF:

Poziom 1 – *Uprawnia do samodzielnego sędziowania meczów na poziomie krajowym.*

Poziom 2 – *uprawnia do sędziowania meczów na poziomie krajowym (samodzielnie) i międzynarodowym (jako sędzia pomocniczy – assistant referee). Nie uprawnia do sędziowania meczów podczas Mistrzostw Europy lub Mistrzostw Świata.*

Poziom 3 – *uprawnia do sędziowania meczów na wszystkich poziomach (samodzielnie lub jako główny sędzia – head referee), w tym podczas mistrzostw Europy lub mistrzostw świata.*

Wymienione poziomy sędziowskie obowiązują dla wszystkich zawodów w ramach Polsce (poziom 1) oraz zawodów międzynarodowych organizowanych przez międzynarodową federację kin-ballową IKBF (poziom 2 i 3). Warunkiem uzyskania tych trzech klas jest sprawdzenie wiedzy i umiejętności poprzez egzamin zgodnie z kryteriami IKBF.

1.0 Cel:

- Umiejętność stosowania zasad i kierowania grą.
- Umiejętność szybkiego i skutecznego poruszania się po boisku.
- Umiejętność prowadzenia gry w sposób spokojny, obiektywny i kulturalny.

2.0 Wymagania wobec sędziego kin-ballu

- Sędzia kin-ballu powinien spełniać następujące wymagania:
    - Ocenia wyłącznie fakty i sytuacje na boisku.
    - Dokładnie zna oficjalne zasady gry.
    - Zna wszystkie sygnały sędziowskie.
    - Przestrzega ustalonych procedur prowadzenia gry.
    - Komunikuje się z graczami i innymi uczestnikami w sposób spokojny i uprzejmy.
    - Dba o to, aby gra przebiegała w duchu zasad **fair play** i wzajemnego szacunku wszystkich uczestników gry.

3.0 Przed rozpoczęciem gry

- Przed rozpoczęciem spotkania sędzia ma obowiązek wykonać następujące czynności:

    - Poinformować osobę odpowiedzialną za punktację, aby przy przyznawaniu punktów zawsze najpierw wskazywała (podnosząc numer) drużynę, której zamierza przyznać punkty, a ostateczne przewrócenie cyfr dokonywała dopiero po potwierdzeniu przez sędziego.

    - Sprawdzić, czy boisko jest prawidłowo oznaczone i bezpieczne dla wszystkich uczestników gry.

    - Sprawdzenie, czy gracze nie mają na sobie przedmiotów, które mogłyby spowodować obrażenia, takich jak bransoletki, łańcuszki, czapki lub inne

dodatki.

- Przeprowadzić losowanie kolorów drużyn w obecności trzech kapitanów i jednocześnie przypomnieć podstawowe zasady gry.

4.0 Pozycja sędziego podczas gry

4.1 Pozycja sędziego:

Jeśli gracze drużyny atakującej wyraźnie przygotowują się do wykonania serwisu, sędzia musi zająć następującą pozycję:

- Wewnątrz pola obronnego
- W odległości 2 do 3 metrów od piłki
- Pod kątem około 85 do 90 stopni względem serwującego gracza
- Z ugiętymi kolanami i lekko pochylonym tułowiem, aby mieć dobry widok również pod piłką

4.2 Zmiana pozycji:

- Zmianę pozycji zawsze wykonuje się w biegu.
- Podczas gry, przy zmianie pozycji piłki, sędzia pozostaje zawsze blisko piłki (w odległości około 2 do 3 metrów od piłki).
- Zajmuje pozycję wewnątrz kwadratu obronnego.
- Sędzia nigdy nie zgaduje, jaką taktykę zastosuje drużyna (aby oszczędzić sobie ruchu po boisku).
- Kiedy piłka przestaje się poruszać, a gracze drużyny atakującej ponownie przygotowują się do wykonania serwisu, sędzia musi ponownie zająć pozycję zgodnie z punktem 4.1.

5.0 Sygnalizacja błędu

Cały proces podejmowania decyzji składa się z ośmiu kroków, które sędzia musi wykonać w ściśle określonej kolejności.

1. Prawidłowa pozycja sędziego

Sędzia znajduje się w odległości 2–3 metrów od piłki, pod kątem prostym względem serwującego gracza, z ugiętymi kolanami i lekko pochylonym tułowiem.

2. Rozpoczęcie gry – serwis

Sędzia wskazuje piłkę ręką i dwukrotnie gwiżdże. Dźwięk gwizdka musi być wyraźnie rozróżnialny jako dwa oddzielne sygnały.

3. Powtórzenie koloru

Sędzia powtarza kolor drużyny głośno i wyraźnie, aby wszyscy gracze mogli go wyraźnie usłyszeć. Porusza się szybko po boisku, pozostając zawsze w pobliżu piłki (2 do 3 metrów).

4. Sygnał faulu

Natychmiast po zidentyfikowaniu faulu sędzia gwiżdże raz, zatrzymując grę.

5. Sygnalizacja i ogłoszenie faulu

Sędzia wykonuje odpowiedni sygnał i jednocześnie głośno ogłasza rodzaj błędu. Podczas sygnalizacji jest zwrócony twarzą do osoby odpowiedzialnej za wynik. Następnie wskazuje kolorową taśmę drużyny, która popełniła błąd.

6. Przejęcie kontroli nad piłką

Po odgwizdaniu błędu sędzia szybko przejmuje kontrolę nad piłką.

7. Umieszczenie piłki

Sędzia umieszcza piłkę w miejscu, w którym znajdowała się w momencie popełnienia błędu.

8. Kontrola osoby odpowiedzialnej za punktację

Sędzia sprawdza, czy osoba ta przypisała punkty właściwym drużynom. Poprawność wyniku potwierdza skinieniem głowy.

Po wykonaniu tego 8. kroku sędzia kontynuuje prowadzenie gry od pierwszego kroku do

końca spotkania.

6.0 Sygnalizacja sędziego i kolorowe opaski rozróżniające

Sygnały sędziego są zawsze wykonywane twarzą do tablicy wyników.

- Sygnały muszą być wykonywane w sposób jasny, jednoznaczny i dynamiczny, aby były zrozumiałe dla wszystkich graczy i obsady sędziowskiej.
- Kolorowe opaski identyfikacyjne służą do oznaczenia drużyny, która popełniła błąd.
    - Opaski umieszcza się w następujący sposób:
        - niebieska opaska na lewym nadgarstku
        - biała (szara) opaska na prawym nadgarstku
        - koszulka z czarnym rękawem lub czarna opaska na prawym ramieniu

7.0 Podczas gry

W trakcie gry sędzia ma obowiązek:

- **głośno i wyraźnie powtarzać kolor drużyny**, którą wyznaczyła drużyna atakująca przy podaniu,
- dbać o **bezpieczeństwo graczy** i w razie potrzeby ostrzec graczy trzymających piłkę, aby **pochylili głowy i zapobiegli ewentualnym kontuzjom**,
- zachowywać **całkowitą bezstronność** w każdym geście i wypowiedzi słownej podczas całej gry.

8.0 Po zakończeniu gry

Po zakończeniu spotkania sędzia:

- podchodzi do osoby odpowiedzialnej za wynik,
- sprawdza i wpisuje ostateczny wynik do głównego protokołu meczowego,
- potwierdza poprawność zapisu swoim podpisem.

Sygnały sędziego:

		
1. Początek gry lub rozgrywki	2. Koniec rozgrywki	3. Koniec gry
		
4. Czas na odpoczynek (Timeout)	5. Serwis	6. Powtórzenie (Replay)
		
7. Poza polem gry (Out)	8. Zbyt wielu graczy na boisku	9. Niedozwolona obrona

		
10. Brak kontaktu	11. Błąd oznaczenia	12. Ten sam gracz wykonał dwa uderzenia.
		
13. Krótki odbicie	14. Odbij w dół	15. Piłka na ziemi
		
16. Błąd czasu	17.A. Nieumyślne przeszkadzanie między dwoma graczami = 6. Powtórzenie	17.B. Nieumyślne przeszkadzanie między graczem a piłką = 6. Powtórzenie

		
17.C. Niesportowe zachowanie	17.D. Obraźliwe słowo (słowa) lub zachowanie mające na celu skrzywdzenie lub zranienie kogoś	18. Niedozwolony atak (odbicie)
		
19. Chwycenie piłki lub trzymanie piłki za materiał lub za otwór w środku	20. Niedozwolone przeniesienie piłki	21. Zmiany graczy

Ilustracyjny przykład sygnałów można znaleźć na filmie:

https://www.youtube.com/watch?v=y8Qu_inJYco

UWAGA! Film powstał w 2018 roku, kiedy obowiązywały nieco inne zasady! Niektóre sygnały już nie istnieją! Dlatego należy stosować się do sygnałów opisanych w instrukcji, a film traktować jedynie jako pomoc i ilustrację.

Visegrad Fund