



PZKosz

PODREČZNIK NOWOCZESNEGO SĘDZIEGO



Wersja 1.1
PAŹDZIERNIK 2018

SĘDZIOWANIE

(poziom 1)

W głównej mierze zawiera tłumaczenie materiałów szkoleniowych FIBA stanowiących oficjalny program szkoleniowy nazwany w skrócie FRIP level 1.

Wstęp – sędziowanie

Koszykówka to dyscyplina sportu, która rozwija się z każdym dniem. To naturalny proces, który musi postępować, a nazywamy go ewolucją. Zarówno gra, mecze i ich oprawa, jak również sędziowanie, są całkiem inne niż 10 lat temu. Obecnie, sędziowanie rozwija się szybciej niż sama gra, a oczekiwania podnoszenia standardów w sędziowaniu rosną z roku na rok. Tempo rozwoju wymusza na nas obowiązek ciężkiej pracy w myśl powiedzenia: „To, co było wyjątkowe wczoraj, dziś uważa się za standard, ale jutro będzie już poniżej średniej”.

To właśnie motto, którym kieruje się dziś Międzynarodowa Federacja Koszykówki Fiba w swoich działaniach również w zakresie podnoszenia poziomu i standardów sędziowania na całym świecie, a zatem i w naszym kraju.

Spis treści

Moduł 1.	Wprowadzenie i ogólne pojęcia
Moduł 2.	Indywidualne techniki sędziowania (IOT) – podstawy
Moduł 3.	Mechanika 2 sędziów (2PO) – wybrane zagadnienia
Dodatek A.	Test sprawdzający wiedzę

Moduł 1. Wprowadzenie i ogólne pojęcia

- R.1.1. Sędziowanie koszykówki**
- R.1.2. Model sędziego najwyższej klasy**
- R.1.3. Podstawowa terminologia sędziowska**

R.1.1. Sędziowanie koszykówki

Generalnie, sędziowanie w sporcie jest ogromnym wyzwaniem, a w koszykówce może nawet czymś więcej, skoro dziesięciu atletów bardzo szybko przemieszcza się na ograniczonej powierzchni. W sposób naturalny gra zmieniała się, a boisko stało się większe, ale nie co do wielkości, lecz w odniesieniu do gry i sędziowania. Sytuacje meczowe nabrały innego wymiaru, jako że prawie każdy zawodnik może teraz zagrać na kilku pozycjach, jeśli nie na każdej. To, w sposób naturalny, wyznacza nowe oczekiwania w stosunku do sędziów. Należy pamiętać, że codzienny trening nie powinien być traktowany jako naturalny postęp, ale raczej jako proces pozwalający utrzymać tempo narzucane przez rozwój dyscypliny – to nic innego jak ewolucja, na którą nie mamy wpływu.

Czasami próbujemy definiować sędziowanie koszykówki jako kombinację wielu różnych umiejętności. To prawda, bo sędziowanie wymaga od sędziego wielu umiejętności, ale tak naprawdę chodzi o to, aby osiągnąć jeden cel, być gotowym do oceny zdarzeń na boisku i umiejętnie rozwiązywać sytuacje, które tam mogą się wydarzyć. Cały system treningowy powinien być tak ukierunkowany, aby pomóc sędziemu w ocenie i zrozumieniu różnorodnych wydarzeń podczas meczu koszykówki.

A zatem, sędziowanie to:

*Przewidywanie tego, co może się wydarzyć – konieczny do tego jest otwarty i **aktywny umysł***

*Zrozumienie tego, co się dzieje – bez odpowiedniej **wiedzy na temat koszykówki** nie da się zrozumieć gry*

*Odpowiednie reagowanie na to, co się wydarzyło – **trening poprzez wizualizację**, który pomaga w podejmowaniu decyzji w konkretnych sytuacjach meczowych*

R.1.2. Model sędziego najwyższej klasy

Ustalając priorytety treningu sędziowskiego, Fiba stawia sobie jeden cel, który mają osiągnąć dwaj lub trzej nominowani sędziowie, a mianowicie – **KONTROLA MECZU**. Kontrola na odpowiednim poziomie zapewnia płynny przebieg zawodów, w których zawodnicy mogą w pełni zaprezentować swoje umiejętności. I to nominowani sędziowie są za to właśnie odpowiedzialni.

W tym miejscu należy podkreślić, że kontrola meczu to nie to samo co zarządzanie meczem. Sędziowie „dowodzą” podczas meczu, to oni decydują, co jest legalne a co nie – nikt inny.

Mając powyższe na uwadze, równie ważne jest, aby sędziowie wyglądali i zachowywali się, jakby dowodzili podczas meczu. Muszą pokazywać w sposób niewerbalny, że są gotowi do podejmowania decyzji. Podstawą działania sędziego jest właśnie **PODEJMOWANIE DECYZJI**. Sędziowie muszą czuć się komfortowo w procesie podejmowania decyzji, bez zwątpienia i zawahania podejmując lub wyjaśniając je. Oczywiście poprawność tych decyzji może podlegać ocenie po zawodach, jednakże w momencie ich podejmowania muszą demonstrować pewność siebie i WZBUDZAĆ zaufanie lub przynajmniej kreować taki odbiór w oczach uczestników widowiska.

Dlatego też w treningu sędziowskim poświęca się wiele czasu na prezencję boiskową. Zawiera się w tym pojęcie treningu poprzez wizualizację nazwane „**Ja tu dowodzę**”. W połączeniu z odpowiednim treningiem fizycznym ma to stworzyć wizerunek silnej i atletycznej osoby, wpisującej się w zasady profesjonalizmu i kontroli gry.

A zatem:

„Kontrola meczu wynika z postawy i zachowania sędziego”

R.1.3. Podstawowa terminologia sędziowska

W tym miejscu powinna pojawić się cała lista terminów koszykarskich dotyczących zarówno sędziowania, jak i gry. Są jednak powody, aby nie robić tego od razu. A mianowicie, jest to terminologia angielska i nie wszystko brzmi „ładnie i zwięźle” po polsku, tak jak w oryginale. Najważniejsze z nich będziemy wprowadzać krok po kroku w kolejnych działach, stosując skróty angielskie, tak aby wszyscy mogli się z nimi „oswoić”.

Czcionka **pogrubiona** w przypadku zwrotów (skrótów) w języku angielskim występuje, gdy dane wyrażenie pojawia się po raz pierwszy w tekście.

Moduł 2. Indywidualne techniki sędziowania (IOT) – podstawy

R.2.0. Wprowadzenie

R.2.1. Dystans i statyczna pozycja

R.2.2. Sędziowanie obrony

R.2.3. Obserwacja gry od początku do końca – zostań z akcją

R.2.4. Zajmowanie pozycji, otwarty kąt (45 stopni)

R.2.5. Proces podejmowania decyzji i komunikacja

R.2.6. Sygnały i sygnalizacja

R.2.7. Rzut sędziowski / sędzia aktywny

R.2.8. Rzut sędziowski / sędzia pasywny

R.2.9. Wprowadzenie piłki

R.2.10. Kontrola zegara czasu gry i zegara czasu akcji

R.2.0. Wprowadzenie

Indywidualne techniki sędziowania (**IOT** – Individual Officiating Techniques), to fundament zarówno w sędziowaniu dwóch (**2PO** – 2 Persons Officiating), jak i trzech sędziów (**3PO**). Po tym jak wprowadzono system 3PO w Fiba, wszyscy skupili się na jego doskonaleniu głównie w kwestii zajmowania przez sędziów pozycji na boisku, co spowodowało braki w dziedzinie sędziowania poszczególnych faz akcji podczas gry. A właśnie to są fundamentalne umiejętności niezbędne w procesie podejmowania poprawnych decyzji na boisku. Umiejętności te mają zastosowanie zarówno w 2PO, jak i 3PO.

Analizując poszczególne fazy akcji i ich ocenę przez sędziego, jest kilka zasad, którymi musi kierować się sędzia:

- Należy zachować odpowiedni dystans do akcji – utrzymać otwarty kąt (**OA** – Open Angle) i statyczną pozycję. Nie należy zbliżać się za bardzo do akcji, bo to powoduje zawężenie kąta obserwacji zarówno w pionie, jak i w poziomie – (dystans i statyczna pozycja).
- Sędziuj obronę – ocena legalności gry obrońcy.
- Zawsze szukaj **nielegalnych** zagrań (aktywny umysł).
- Miej w swoim polu widzenia kluczowych graczy biorących udział w danej akcji (1 na 1) oraz tak wielu spośród pozostałych, jak to możliwe, aby ocenić jakiegokolwiek nielegalne zagranie (pozycja **45 stopni** do akcji, otwarte biodra do gry = OA).
- Musisz wiedzieć, kiedy dane zagranie się kończy, aby przejść do obserwacji kolejnej gry – mentalnie i fizycznie (obserwacja gry od początku do końca).

Brak stosowania się do powyżej opisanych zasad jest najczęstszą przyczyną niepoprawnej decyzji na boisku.

Jeżeli sędziowie będą w odpowiedni sposób obserwować i oceniać oczywiste zagrania (**OP** – Obvious Play) w swojej podstawowej strefie odpowiedzialności (**PCE** – Primary Coverage, w skrócie **primary**), to jakość sędziowania bez wątpienia wzrośnie. A właśnie braki w ocenie oczywistych zagrań są kluczowymi czynnikami, które kreują w umysłach obserwatorów widowiska pogląd na temat tego, co jest akceptowalnym poziomem sędziowania.



A zatem:

„Oceniaj oczywiste zagrania w swojej podstawowej strefie odpowiedzialności”

R.2.1. Dystans i statyczna pozycja

Cel:

Identyfikacja i zrozumienie kluczowych czynników oraz znaczenia zachowania odpowiedniego dystansu i statycznej pozycji w ocenie gry jeden na jeden (**match-up**).

Wielu sędziów uważa, że ciągłe przemieszczanie się i utrzymywanie pozycji blisko akcji pomaga im w podjęciu dobrych decyzji.

W związku z tym, musimy zrozumieć istotę problemu i zwrócić uwagę na dwie główne kwestie:

- Dystans** – sędziując akcję, bezwzględnie trzeba zachować odpowiedni dystans do niej, bez zbytniego zbliżania się. Skracając sobie perspektywę, sędzia może mieć wrażenie, że każdy ruch jest szybszy. Wyobraźmy sobie, że oglądamy mecz z wyższego piętra hali, a wtedy zobaczymy, że ruchy zawodników są dużo wolniejsze, niż gdy patrzymy na te same ruchy będąc na boisku. Ale to tylko złudzenie optyczne, w rzeczywistości są one tak samo szybkie lub wolne.
- Statyczna pozycja** – często sędziowie zaangażowani w grę nie są świadomi, czy są statyczni, czy nie, kiedy rozpoczyna się akcja. Logicznym jest, że jeżeli chcemy się na czymś skupić, to najlepiej zrobić to w pozycji statycznej.

Te dwie zasady mają również zastosowanie w sędziowaniu.

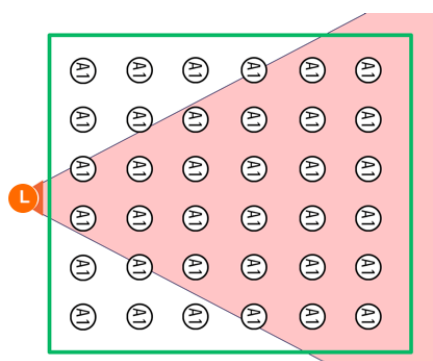
Jeżeli sędzia ma odpowiedni dystans do akcji (3-6m), to:

- Prawdopodobieństwo decyzji emocjonalnych lub niekontrolowanych reakcji maleje.
- Utrzymując taką perspektywę, ma wrażenie, że obserwowana akcja jest wolniejsza.
- Utrzymując szeroki kąt widzenia, jest w stanie objąć wzrokiem większą liczbę zawodników w swoim polu widzenia.
- Jest w stanie widzieć więcej faktów (następne zagranie, kontrola zegarów, pozycje partnerów itd.)

Jeżeli sędzia ma statyczną pozycję podczas oceny akcji, to:

- Jego oczy nie **podskakują**, a **koncentracja** rośnie.
- Prawdopodobieństwo poprawnej decyzji** rośnie wraz ze wzrostem uwagi i koncentracji.

Istotne jest, że sędzia **musi poruszać się** w celu zajęcia **odpowiedniej pozycji**, aby oceniać prześwit (to coś innego niż samo dostosowanie pozycji), i musi to robić tak szybko, jak to możliwe. **Zajmij statyczną pozycję – Obserwuj – Podejmij decyzję.**



Rysunek 1:

Odpowiedni dystans do akcji pozwala utrzymać szerszy kąt widzenia, co daje sędziemu możliwość obserwacji większej liczby graczy w tym samym czasie. W przykładzie obok w pierwszym rzędzie obejmujemy wzrokiem 2 graczy, w trzecim 3, w czwartym 4 itd., co w sumie daje nam 26 graczy spośród 36 (72%).

R.2.2. Sędziowanie obrony

Cel:

Identyfikacja podstawowych zagrożeń w ocenie gry 1 na 1 (match-up).

Idea sędziowania obrony jest jednym z fundamentów sędziowania. W sensie merytorycznym, oznacza to, że w ocenie gry 1 na 1 z piłką, uwaga sędziego powinna być w głównej mierze skupiona na ocenie nielegalności gry obrońcy, podczas gdy atakujący pozostaje w polu widzenia sędziego. W związku z tym, sędzia musi starać się zająć pozycję, która pozwoli mu – w oczywisty sposób – obserwować obrońcę.

Uwaga:

Nie sędzujemy prześwitu między graczami, sędzujemy grę obrońcy – ale żeby to osiągnąć, to musimy zająć pozycję, która pozwoli nam obserwować prześwit, w celu sędziowania obrony.

Oceniając grę z piłką, skup swoją uwagę na nielegalnej grze obrońcy!

R.2.3. Obserwacja gry od początku do końca – zostań z akcją

Cel:

Zrozumienie techniki pozwalającej podnieść jakość decyzji.

Może się zdarzyć, że sędziowie nie oceniają oczywistego zagrania (OP). Niestety, najczęściej wygląda to tak, że jedynymi osobami w hali, które nie widzą np. ewidentnego faula, są sędziowie, którzy powinni tę decyzję podjąć. Kluczem do poprawnej oceny OP jest wprowadzenie odpowiedniej **dyscypliny** – to znaczy cierpliwa i uważna obserwacja każdej akcji, za którą jesteśmy odpowiedzialni. Sędziowie muszą oceniać grę do końca akcji (czyli muszą patrzeć na daną akcję do jej końca).

Praktycznie rzecz ujmując, sędziowie muszą zastosować następującą strategię:

- Mentalnie skupić się na obrońcy do momentu, aż akcja się zakończy, tzn.: zawodnik rzucający opadnie na podłoże; podczas penetracji do kosza, obrońca opadnie na podłoże.
- Fizycznie nie rozpoczynać ruchu. Sędzia T (**Trail** – postępujący) nie może robić ruchu w tył podczas rzutu – stwarza to możliwość mentalnej utraty skupienia na grze, zanim piłka wpadnie do kosza lub drużyna obrony wejdzie w jej posiadanie po zbiórce.

R.2.4. Zajmowanie pozycji, otwarty kąt (OA - 45 stopni)

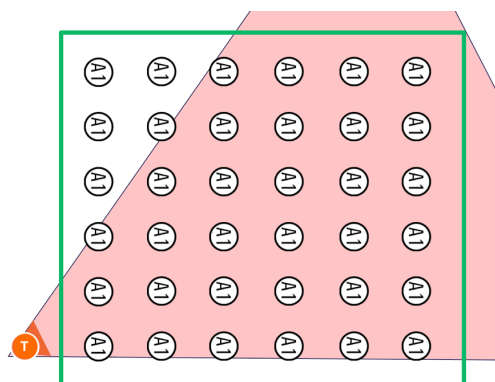
Cel:

Zrozumienie wpływu i sama technika zajmowania pozycji, która umożliwi objęcie wzrokiem jak największej liczby graczy w swoim polu widzenia, w każdym momencie.

Ustaliliśmy już, że sędziowie zawsze muszą szukać nielegalnych zagrań (do odgwizdania). Logiczne jest, że jeśli sędzia ma w swoim polu widzenia większą liczbę graczy, to szanse zobaczenia nielegalnego zagrania znacznie wzrastają. Sędziowie, którzy zajmując pozycje na boisku utrzymują odpowiedni dystans i otwarty, szeroki kąt do gry, mają lepszy procent dobrych decyzji, co podnosi standard ich sędziowania.

Analizy dowodzą, że zasada utrzymywania otwartego kąta (OA) niekoniecznie jest dobrze rozumiana przez sędziów. Często po tym jak sędziowie zajęli dobrą pozycję z otwartym kątem, wykonują niepotrzebne ruchy, przez co tracą ten kąt, stawiając się w linii z obserwowaną grą.

Poniższy rysunek przedstawia korzyści wynikające z opisanych powyżej zasad (45 stopni i pozycja na krawędzi gry „edge the play”).



Rysunek 2:

Najważniejsze, aby na boisku zająć odpowiednią pozycję i utrzymać właściwy kąt, co pozwoli na obserwację jak największej liczby graczy. Jeśli porównamy ten rysunek z rysunkiem 1, to zauważymy, że stosując zasady 45 stopni i edge the play, możemy w podobnej sytuacji objąć wzrokiem 32 spośród 36 graczy (89%).

Zasady zajmowania pozycji są następujące:

- Zajmij odpowiednią pozycję na boisku z OA do gry.
- Przewiduj (mentalnie wyprzedzaj grę o jeden krok), gdzie powinieneś być.
- Dostosuj swoją pozycję do gry, tak aby utrzymać OA (krok tu, krok tam).
- Zawsze poruszaj się mając jakiś cel. Musisz wiedzieć, gdzie i dlaczego musisz iść.
- Idź tam, gdzie musisz iść, aby zająć odpowiednią pozycję do sędziowania gry (to coś innego, niż zajmowanie pozycji w **obszarze poruszania się sędziego**).
- Jeżeli początkowa pozycja do obserwacji jest odpowiednia – to nie wymaga ona wykonywania kolejnych ruchów, ale nie bądź STATYCZNY (cały czas musisz dostosowywać swoją pozycję do gry i pozycji graczy).

R.2.5. Podejmowanie decyzji i komunikacja

Cel:

Aby wiedzieć w jaki sposób podejmować i od razu komunikować decyzje z użyciem głosu i oficjalnych sygnałów.

Czasami nie doceniamy znaczenia prostych, podstawowych technik w budowaniu solidnych fundamentów sędziowania na najwyższym poziomie.

Używając gwizdka bezkulkowego, istotnym jest, aby mieć w „płucach” wystarczająco dużo powietrza, które musimy wdmuchnąć w gwizdek w krótkim czasie. Ta technika kreuje wrażenie silnego, decyzyjnego dźwięku. Co więcej, jesteśmy zobligowani do komunikowania naszych decyzji również głosem, a zatem niezbędne jest, aby zachować trochę powietrza w płucach dla potrzeb tej komunikacji werbalnej.

W związku z tym, zwróćmy uwagę na poniższe wskazówki:

1. Technika, jak dmuchać w gwizdek – mocne i krótkie dmuchnięcie („bip”) – jeden raz.
2. Wypuść gwizdek z ust po dmuchnięciu.
3. Użyj sygnału odpowiedniego dla decyzji.
4. Wzmocnij swoją sygnalizację komunikacją werbalną: „białe 4, pchanie, 2 rzuty czarne 16”; „błąd kroków, piłka dla niebieskich z linii końcowej.” itd.
5. Mniej znaczy więcej – pamiętaj, że jeśli pokazujesz/sygnalizujesz coś **RAZ**, to przekaz staje się mocniejszy (przygotuj sobie słowa-klucze i ćwicz, jak je używać poprawnie i wyraźnie).

R.2.6. Sygnały i sygnalizacja

Cel:

Identyfikacja różnych faz i technik mocnej i decyzyjnej sygnalizacji, stanowiącej ważną część boiskowej prezencji sędziego.

Sędziowie powinni stosować tylko oficjalne sygnały przedstawione w Oficjalnych Przepisach Gry w Koszykówkę. To dowód profesjonalizmu i odpowiedni stosunek do wykonywanej przez każdego sędziego pracy. Indywidualne nawyki i upodobania są tylko oznaką braku zrozumienia i nieprofesjonalnego podejścia przez sędziego.

Należy pamiętać, że kiedy sygnalizujemy decyzję, pokazywane przez nas sygnały mają wpływ na odbiór sędziów przez osoby oglądające mecz. To jeden z wielu czynników mających wpływ na poziom zaufania do nas i akceptację wizerunku każdego sędziego. Często wydaje nam się, że nie musimy ćwiczyć naszej sygnalizacji, ale nie ma bardziej mylnego poglądu.

Oto lista kontrolna poprawnej sygnalizacji:

1. Używaj oficjalnych sygnałów FIBA.
2. Odpowiedni rytm:
 - a. Każdy sygnał ma początek i koniec (start-stop).
 - b. Na koniec każdego sygnału (numer, rodzaj faula, kara itd.) utrzymaj go i policz w myślach „jeden-dwa”.
3. Mocne, wyraźne, widoczne i stanowcze sygnały (trenuj przed lustrem).
4. Używaj obydwu rąk do sygnalizacji kierunku gry, tak aby zawsze być przodem do boiska (gry).
5. Traktuj każdą drużynę, gracza, trenera czy grę na takim samym poziomie (bez aktorstwa).
6. Pamiętaj, mniej znaczy więcej (nie powtarzaj sygnałów – jeden mocny i zdecydowany sygnał).
7. **ZAWSZE WSPIERAJ WERBALNIE SVOJĄ DECYZJĘ/SYGNAŁ.**

A oto lista kontrolna poprawnej sygnalizacji do stolika sędziowskiego:

1. Wybiegnij do miejsca, z którego nawiążesz kontakt wzrokowy ze stolikiem.
2. Zatrzymaj się, w normalnej pozycji (stopy w jednej linii) i weź oddech (utrzymaj balans ciała na poziomie ramion).
3. Odpowiedni rytm (start-stop „jeden-dwa” / start-stop „jeden-dwa” / start-stop „jeden-dwa”).
4. Pokaż: numer zawodnika / rodzaj faula / karę (kierunek gry lub liczbę rzutów wolnych).
5. Rodzaj faula MUSI odpowiadać temu, co wydarzyło się na boisku (abyśmy byli wiarygodni).
6. **ZAWSZE WSPIERAJ WERBALNIE SYGNALIZACJĘ DO STOLIKA.**

R.2.7. Rzut sędziowski / sędzia aktywny

Cel:

Identyfikacja kolejnych faz i poprawnych technik podczas podrzutu.

Rzut sędziowski jest niewątpliwie czymś interesującym i wyjątkowym dla widzów, ale czasami niewłaściwy podrzut sędziego psuje cały efekt. Analizy dowodzą, że 50% naruszeń przepisów popełnianych przez zawodników skaczących wynika z nieprawidłowego podrzutu wykonanego przez sędziego. Innymi słowy, są to naruszenia, których być może by nie było. Podrzut jest czymś co należy ćwiczyć jako podstawowy element IOT, a nie traktować jak coś okazjonalnego.

Istotne jest, aby zrozumieć, że skaczący zawodnicy skupiają się i napinają mięśnie, i zareagują na każdy ruch sędziego. A zatem należy unikać jakichkolwiek niepotrzebnych ruchów.

Oto lista kontrolna poprawnego podrzutu:

- Daj sygnał gwizdkiem na rozpoczęcie pierwszej kwarty meczu, zanim wejdiesz do koła w celu wykonania podrzutu.
- Zawodnicy napinają się i koncentrują na podrzucie – unikaj jakichkolwiek niepotrzebnych ruchów.
- Styl podrzutu jest w zasadzie nieistotny (oburącz – ręce nisko lub wysoko, jednorącz – ręka nisko lub wysoko).
- Ważniejsze jest, aby wykonać jeden mocny ruch podrzucając piłkę.
- Poziom piłki na początku podrzutu – im niżej trzymamy piłkę, tym dłużej musi ona lecieć w górę, aby osiągnąć „najwyższy punkt”.
- Szybkość i intensywność podrzutu – im niżej zaczynamy podrzut, tym szybciej i intensywniej musimy podzucić piłkę.
- Podrzut wykonujemy bez gwizdka w ustach.

R.2.8. Rzut sędziowski / sędzia pasywny

Cel:

Identyfikacja różnych zadań i technik podczas podrzutu.

Sędzia pasywny (U1) ma ograniczoną listę obowiązków podczas administracji rzutu sędziowskiego. Mimo to, od czasu do czasu, jesteśmy świadkami oczywistych naruszeń przepisów lub błędów związanych z wykonaniem podrzutu, które nie zostają poprawnie ocenione. Jedną z przyczyn takiego stanu może być fakt, że sędzia pasywny nie jest gotowy do oceny nielegalnego zagrania lub błędów partnera. Aby odpowiednio oceniać ten element, niezbędny jest aktywny umysł, czyli przewidywanie tego, co może się wydarzyć. Sędzia pasywny musi w sposób aktywny (np. mówiąc do samego siebie w myślach – **self-talk**) identyfikować nielegalne zagrania oraz odpowiednie procedury, kiedy nastąpi naruszenie.

Oto lista kontrolna dla sędziego pasywnego:

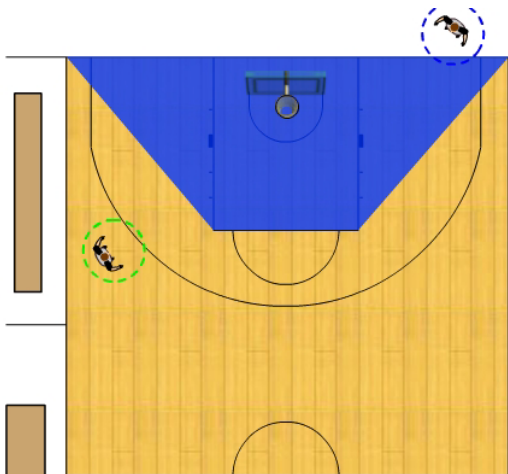
- Odgwiżdż i zarządź kolejny rzut sędziowski, jeśli partner wykonał błędny podrzut (za nisko, brak pionowości, nieodpowiednia synchronizacja w czasie).
- Odgwiżdż błąd, jeśli piłka została zbита przez skaczących w locie wznoszącym.
- Odgwiżdż błąd, jeśli którykolwiek z nieskaczących zawodników naruszył cylinder koła środkowego, zanim piłka została dotknięta przez jednego ze skaczących.
- Kontroluj zegary czasu gry i czasu akcji: jeśli został odgwiżdżany błąd – zanim piłka została legalnie dotknięta przez jednego ze skaczących – upewnij się, że zegary zostały odpowiednio ustawione (10:00) i (24).
- Jesteś odpowiedzialny za to, aby wprowadzenie piłki po błędzie zawodnika skaczącego miało miejsce na polu ataku drużyny wprowadzającej piłkę, najbliższej linii środkowej (komunikacja werbalna z partnerem, jaki błąd orzekłeś i skąd wznawiamy grę).

R.2.9. Wprowadzenie piłki

Cel:

Identyfikacja kolejnych faz oraz poprawna administracja wprowadzenia piłki.

Administracja wprowadzenia piłki ma być procedurą automatyczną (pamięć mięśniowa). Jeśli każdorazowo zostaje wykonana w odpowiedni sposób, to sędzia zawsze będzie gotowy fizycznie i mentalnie do administrowania wprowadzenia piłki w różnych sytuacjach na boisku.



Rysunek 3:

Po naruszeniu przepisów, które miało miejsce w **niebieskim trapezie**, wprowadzenie piłki nastąpi zza linii końcowej najbliższego miejsca popełnienia naruszenia – z wyjątkiem miejsc bezpośrednio za tablicą – chyba że odpowiednie przepisy stanowią inaczej.

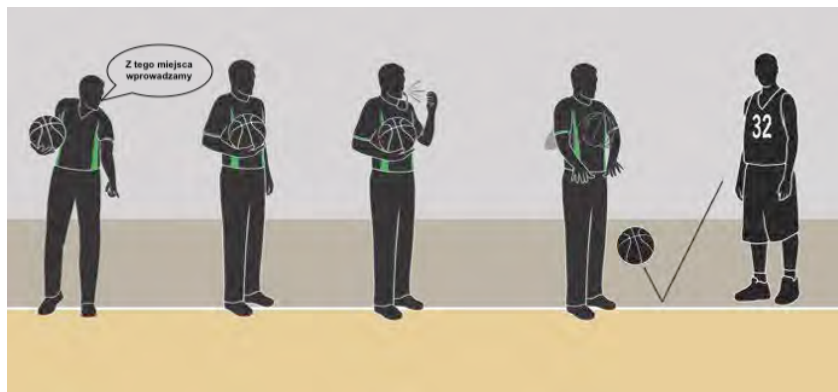
Oto lista kontrolna dla sędziego administrującego wprowadzenie piłki:

- Zawsze wskaż (zawodnikowi) miejsce wprowadzenia.
- Stosuj sędziowanie prewencyjne – komunikacja werbalna: „tylko 1 metr na boki” (wprowadzający), „nie przekraczaj płaszczyzny linii ograniczających” (obrońcy).
- Zajmij pozycję dającą dystans do gry.
- Włóż gwizdek do ust trzymając piłkę w ręce(rękach).
- Podaj piłkę kozłem do zawodnika (lub połóż ją na podłodze w miejscu wprowadzenia w sytuacji opóźniania gry przez drużynę).
- Rozpocznij, w sposób widoczny, odliczanie pięciu sekund.
- Obserwuj wprowadzenie piłki oraz akcje w najbliższym sąsiedztwie.
- Włącz zegar (odpowiedni sygnał).

Uwaga:

Kiedy wprowadzenie piłki:

- Ma miejsce na przedłużeniu linii środkowej naprzeciw stolika sędziowskiego, na rozpoczęcie kwarty innej niż pierwsza, sędzia główny **gwizdże gwizdkiem zanim poda piłkę zawodnikowi lub odda ją do dyspozycji zawodnika.**
- Ma miejsce na linii końcowej pola ataku drużyny, sędzia aktywny **gwizdże gwizdkiem zanim poda piłkę zawodnikowi lub odda ją do dyspozycji zawodnika.**



Rysunek 4:
Różne fazy poprawnej procedury wprowadzenia piłki przez sędziego aktywnego.

R.2.10. Kontrola zegara czasu gry i zegara czasu akcji

Cel:

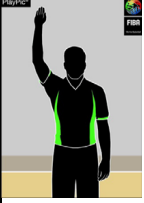
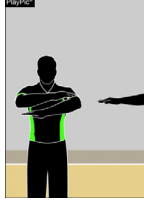
- Identyfikacja poprawnych technik kontroli zegara czasu gry i zegara czasu akcji.
- Identyfikacja najczęściej spotykanych sytuacji, w których mogą zdarzyć się błędy.
- Identyfikacja poprawnych procedur i metod, jak korygować ustawienia zegara czasu gry i zegara czasu akcji.

Kontrola zegarów przez sędziów to dzisiaj standard. Pięć lat temu takie praktyki prawie nie istniały albo były rzadkością. Najpierw jednak należało sobie zadać pytanie, czy to możliwe, żeby sędzia cały czas kontrolował zegary, a równocześnie obserwował grę? Sekret tkwi w odpowiedniej technice i odpowiednim wyczuciu czasu. Odpowiednia kombinacja z niezliczonymi powtórzeniami tych praktyk (trening) spowoduje, że będzie to automatyczna umiejętność (wyuczona i zachowana w twojej pamięci mięśniowej). Podstawowym elementem jest kontrola zegara czasu gry w każdej sytuacji nowego posiadania piłki przez drużynę.

Uwaga:

Techniki te są użyteczne, jeśli tylko zegary są widoczne dla sędziów.

Faza 1	Kontrola zegara czasu gry
Zegar czasu gry – kiedy ma zostać włączony	Zegar czasu gry włączamy, kiedy: 1. Podczas rzutu sędziowskiej piłki zostaje legalnie zbita przez skaczącego zawodnika. 2. Po niecelnym ostatnim rzucie wolnym, piłka pozostaje żywa i dotyka lub zostaje dotknięta przez zawodnika na boisku. 3. Podczas wprowadzania, piłka dotyka lub zostaje legalnie dotknięta przez zawodnika na boisku.
Zegar czasu gry – kiedy ma zostać zatrzymany	Zegar czasu gry zatrzymujemy, kiedy: 1. Upływa czas gry na koniec kwarty lub dogrywki. 2. Sędzia gwizdże, gdy piłka jest żywa. 3. Zostaje zdobyty kosz z gry przez przeciwników drużyny, która poprosiła o przerwę na żądanie. 4. Zostaje zdobyty kosz z gry w czwartej (4) kwarcie lub każdej dogrywce, a zegar czasu gry wskazuje dwie minuty (2:00) lub mniej. 5. Zabrzmiał sygnał zegara czasu akcji, podczas gdy drużyna jest w posiadaniu piłki.

Faza 2		Kontrola zegara czasu gry w każdej sytuacji nowego posiadania piłki przez drużynę	
Drużyna ustanawia nowe posiadanie piłki (nowy okres czasu akcji)	Spójrz na zegar czasu gry: 1. Zapamiętaj dwie ostatnie cyfry zegara czasu gry. 2. Przykład: 6:26 – zapamiętaj 26. 3. Kiedykolwiek musisz skorygować czas, wiesz jaki jest/był czas i kiedy zegar czasu akcji ma/miał zostać włączony. 4. Przykład: 6:26 – nowe posiadanie przez drużynę – piłka wychodzi poza boisko i zegar czasu akcji zostaje omyłkowo skasowany. Zegar czasu gry wskazuje 6:10, a zatem sędzia może ustawić zegar czasu akcji używając prostej matematyki: 26-10=16 (a zatem upłynęło 16 sekund). Nowy czas na zegarze czasu akcji to 8 sekund.		
Najczęściej spotykane sytuacje, w których występują błędy w pomiarze czasu gry	1. Rzut sędziowski – piłka legalnie dotknięta (start zegara czasu gry), następnie pierwsze posiadanie przez drużynę (start zegara czasu akcji). 2. Piłka wychodzi poza boisko (zatrzymanie zegara czasu gry). 3. Wprowadzenie piłki (start zegara czasu gry). 4. Sytuacja zbiórki – nowe posiadanie (zegar czasu akcji). 5. Próba ratowania piłki przed jej wyjściem poza boisko (jeśli nowe posiadanie lub nie – zegar czasu akcji). 6. „Piłka niczyja” (LOB – loose ball), ale nie ma zmiany posiadania piłki (omyłkowe skasowanie zegara czasu akcji).		
Faza 3		Kontrola zegara czasu gry i zegara czasu akcji w końcówce kwarty lub dogrywki	
Drużyna ustanawia nowe posiadanie piłki, a na zegarze czasu gry jest 24 sekundy lub mniej	Kiedy na zegarze czasu gry jest 24 sekundy lub mniej i drużyna wchodzi w nowe posiadanie piłki: 1. Jeden z sędziów oznajmia ten fakt pokazując palec. 2. Partnerzy powtarzają ten sygnał. 3. Sygnał ten oznacza, że kwarta lub dogrywka może się zakończyć podczas tego posiadania piłki przez drużynę. 4. Wszyscy sędziowie muszą być gotowi skupić swoją uwagę na zegarze czasu gry, aby podjąć decyzję, czy ewentualny rzut pod koniec czasu gry został wykonany w czasie – czy zaliczyć punkty, czy nie (unieważnić punkty).		
Procedura w sytuacji, kiedy rozbrzmiewa sygnał kończący kwartę lub dogrywkę / zapala się sygnał świetlny na obwodzie tablicy kosza	1. Sędzia natychmiast gwizdze i podnosi rękę.		
	2. Jeśli kosz zostanie zaliczony (piłka opuściła rękę/ręce rzucającego zanim rozbrzmiał sygnał dźwiękowy/zapalił się sygnał świetlny), sędzia trzyma rękę w górę, a kiedy piłka wpada do kosza, zalicza punkty (2/3), pokazując odpowiedni sygnał (jeśli próba rzutu za 3 punkty, to sędzia mógł mieć już rękę w górę, sygnalizując tę próbę).	  	
	3. Jeśli kosz nie zostanie zaliczony (piłka wciąż była w rękach/ręce rzucającego, kiedy rozbrzmiał sygnał dźwiękowy/zapalił się sygnał świetlny), sędzia natychmiast unieważnia ewentualne punkty!	  	

Moduł 3. Mechanika dwóch sędziów (2PO) – wybrane zagadnienia

Opracowano w oparciu o Podręcznik Sędziego „Mechanika sędziowania dwóch sędziów”.

R.3.0. Wprowadzenie

R.3.1. Zasada pudełka (z ang. boxing-in)

R.3.2. Sędzia prowadzący (L)

R.3.3. Sędzia postępujący (T)

R.3.4. Podział obserwacji / pole ataku

R.3.5. Odpowiedzialność w sytuacji zbiórki

R.3.6. Przerwa na żądanie

R.3.0. Wprowadzenie

Do momentu, kiedy mechanika 3PO zaczęła wkraczać na kolejne parkiety koszykówki na całym świecie jedynym systemem była mechanika 2PO. Dodanie kolejnego sędziego przyniosło oczekiwane rezultaty, ale z wielu względów stosowanie tego systemu nie jest, póki co, możliwe na wszystkich szczeblach rozgrywek. W związku z tym, 2PO to wciąż podstawowy system dla tych, którzy zaczynają przygodę z sędziowaniem. A zatem praca nad jego zasadami jest fundamentem na początku kariery sędziowskiej każdego z nas. W tym miejscu, trzeba jednak zwrócić uwagę na fakt, że wiele zasad w 3PO wzięło się właśnie z 2PO, a zatem dobre opanowanie tych zasad powinno pozwolić nam na łatwiejsze i płynniejsze przejście do bardziej rozbudowanego systemu w kolejnym etapie sędziowskiego rozwoju.

Pracując nad zasadami mechaniki należy wziąć pod uwagę, że to nie tylko kwestia znajomości opisanych tam zasad poruszania, zajmowania pozycji itd., ale przede wszystkim zrozumienie powodów, dla których właśnie tak, a nie inaczej mamy się poruszać lub zajmować pozycje. Kolejny niezbędny element to trening „na sucho”. Jeśli wydaje nam się, że sama znajomość zasad wystarczy, aby wyjść i posędziować mecz, to nie ma bardziej mylnej teorii. Dlaczego? Biorąc pod uwagę, ile obowiązków – w czasie, gdy toczy się gra – ma każdy sędzia, nie jest proste, aby nasza podzielność uwagi na kolejne aspekty (ocena zetknięć, błędów, obserwacja zegarów, zajmowanie pozycji, zagadujący nas za plecami trener, krzycząca publiczność) była w stanie „ogarnąć” to wszystko. Dlatego też są elementy, które w wyniku treningu „na sucho” mogą stać się automatycznymi procedurami w „naszej głowie” (pamięć mięśniowa) i będą wykonywane, tak naprawdę, bez poświęcania im większej uwagi na boisku. A zatem stańmy przed lustrem, kamerą lub kimś bliskim i ćwiczmy sygnalizację, komunikację werbalną, gesty i pozy. Pójdźmy na halę lub boisko, aby ćwiczyć przejście L i T z obrony do ataku, w normalnej akcji lub kontrataku. Zobaczmy jak biegamy z głową odwróconą za siebie; czy biegamy w linii prostej itd.; jak przechodzimy na drugą stronę kosza jako L; jak potrafimy „zastygnąć” przy zbiórce, lub zatrzymać się przy obserwacji gry 1 na 1. To są te mechaniczne detale, które – dobrze wyuczone – potem zaprocentują na boisku i dadzą nam komfort pracy. Nie wstydzmy się mówić do siebie samych: „patrz w pomalowane” jak „rotujemy” na L; „uwaga nadchodzi rzut”, „nadchodzi koniec czasu akcji” – muszę to widzieć; „obrońca się zbliża do kozłującego, więc muszę się zatrzymać, aby to ocenić”, w akcji transmisyjnej itd. To wszystko ułatwia nam pracę i pozwala pozostać „w meczu”, nie tracić koncentracji, bo zastanawiamy się: „co mam teraz zrobić?”

A teraz przejdźmy do bardziej szczegółowego omówienia wybranych zagadnień w 2PO.

R.3.1. Zasada pudełka (z ang. boxing-in)

To podstawowa zasada w mechanice 2PO. W większości sytuacji jakie tutaj przedstawiono, sędzia musi stosować „zasadę pudełka”. Wyjaśniając najprościej, zasada ta rozumiana jest tak, że wszyscy zawodnicy na boisku są zawsze pomiędzy dwoma sędziami. Sędziowie **niekoniecznie** muszą być ustawieni po przekątnej, aby wszyscy zawodnicy znajdowali się w „naszym pudełku”, jednak niezbędne jest utrzymywanie przez obydwu sędziów otwartej pozycji do gry (OA-45°).

R.3.2. Sędzia prowadzący (L)

Cel:

- Identyfikacja poprawnego poruszania podczas transmisji (przejście z T do L).
- Identyfikacja poprawnego zajmowania pozycji za linią końcową.

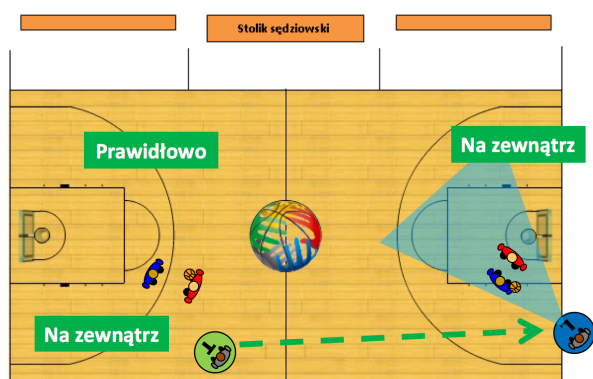
Transmisja lub szybki atak

Podczas transmisji piłki z pola obrony na pole ataku, następuje zmiana pozycji sędziów oraz ich odpowiedzialności. Sędzia T staje się nowym sędzią L. Zasadniczo, musi on zająć pozycję na linii końcowej w 4 sekundy lub mniej, tak aby być gotowym na przyjęcie gry (to umiejętność, nad którą trzeba pracować podczas treningu fizycznego). Mogą się zdarzyć akcje (blisko lub bliżej sędziego L), kiedy sędzia L musi dostosować swoje poruszanie tak, aby cały czas wszyscy zawodnicy byli „pod opieką” dwóch sędziów, co oznacza, że nie może biec na linię końcową i zostawić wszystkiego – co się wydarzy za jego plecami – swojemu partnerowi.

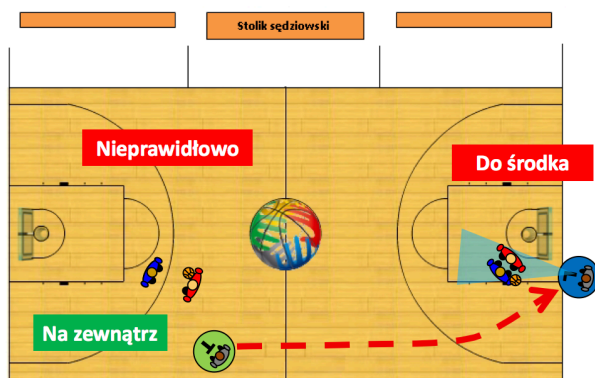
Ale zanim do tego dojdzie, najczęściej popełniany błąd na pozycji T, to za wczesny ruch do nowej akcji, skutkujący brakiem oceny akcji, w których następuje ponowienie ataku. Dlaczego(?), bo jesteśmy za daleko lub odwróceni od akcji. Sędzia **T musi czekać** na pozycji do momentu, **aż stanie się jasne, że akcja** na ten koszt **zakończyła się**.

Musimy stosować odpowiednie techniki:

1. Zostań na pozycji T, zanim rozpoczniesz transmisję na L, do momentu kiedy piłka wpadnie do kosza lub drużyna obrony wejdzie w posiadanie piłki.
2. Wykonując szybki obrót i odpowiednio dynamiczny start (**power step**), miej zawsze głowę zwróconą w stronę boiska (odpowiednio dobrze wykonane, pozwoli zobaczyć czas gry, kiedy drużyna weszła w posiadanie piłki).
3. Rozpocznij transmisję z pełną szybkością i utrzymuj ją aż dobiegniesz na linię końcową.
4. Cały czas patrz na boisko, aby być gotowym do oceny kolejnych zagrań, sędziując obronę.
5. Biegnij w linii prostej, aby zająć pozycję wyjściową za linią końcową (utrzymuj dystans do obserwowanej akcji – pozycja „na zewnątrz”).
6. **Jedyna sytuacja**, kiedy od razu należy zająć pozycję bliżej kosza, to akcja do kosza po przeciwnej stronie boiska.
7. Zatrzymaj się za linią końcową na dwa tempa, z otwartą pozycją do oceny gry (trenuj umiejętność zatrzymania na dwa tempa, aby nie ulec kontuzji lub nie przewrócić się).



Rysunek 5:
Podczas transmisji sędzia L **poprawnie** biegnie w linii prostej na pozycję za linią końcową i cały czas utrzymuje dystans do obserwowanej akcji.

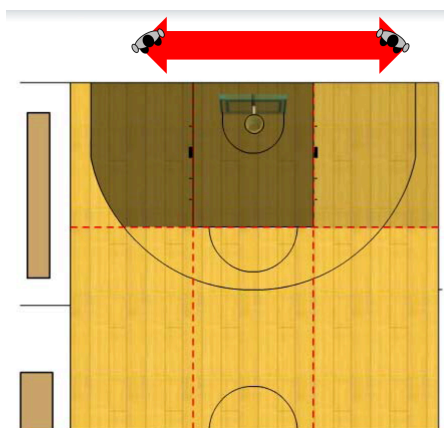


Rysunek 6:
Podczas transmisji sędzia L **niepoprawnie** „ścina pod kosz”, przez co zbliża się zbyt blisko do akcji i traci odpowiednią do obserwacji pozycję.

Pozycja na linii końcowej i obszar poruszania

Generalne zasady to:

1. Po dotarciu „na” linię końcową, sędzia L porusza się pomiędzy linią pola rzutów za 3 punkty, po swojej lewej stronie, i nie dalej niż połowa odległości między linią obszaru ograniczonego a linią rzutów za 3 punkty, po swojej prawej stronie (rysunek 7). Zasadniczo, nie ma potrzeby przesuwać się poza te miejsca.
2. L pracuje za linią końcową z otwartą pozycją (OA – 45°), zwrócony twarzą w stronę kosza. Powinien zajmować pozycję w odległości nie większej niż 1 metr od linii końcowej – na zewnątrz obszaru ograniczonego (rysunek 8).
3. Zasadniczo, pozycja wyjściowa L, to środek odległości między linią obszaru ograniczonego a linią rzutów za 3 punkty. L powinien poruszać się zgodnie z ruchem piłki, utrzymując pozycję na krawędzi gry. L pracuje poza boiskiem.

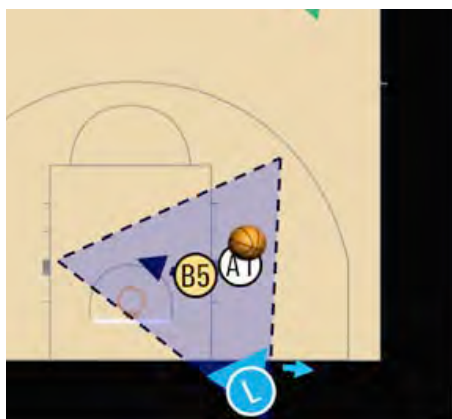


Rysunek 7:
Obszar poruszania sędziego L.



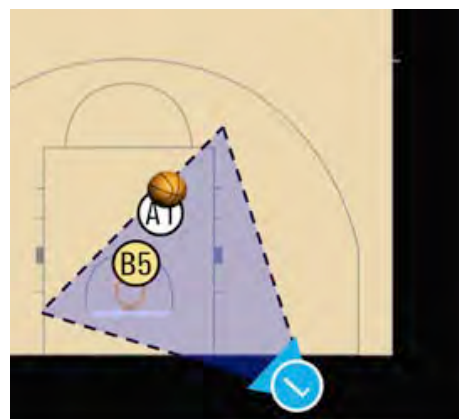
Rysunek 8:
Sędzia L za linią końcową, z otwartą pozycją (OA-45°), zwrócony twarzą do kosza. Pozycja wyjściowa, z której jest w stanie zobaczyć przednią krawędź obręczy.

4. Kiedy ocenia grę na **low-post**, ma stanąć szeroko, przewidując grę do kosza. Taki ruch nazywamy „**Lead cross step**”. Takie zachowanie umożliwia mu ocenę gry do kosza, pomocy w obronie ze słabej strony oraz wpisuje się w zasadę „dystans i statyczna pozycja” (rysunki 9 i 10)



Rysunek 9:

Kiedy piłka schodzi nisko na low-post, L przewiduje grę do kosza i robi cross-step, aby mieć szerszy kąt do obserwacji kolejnej akcji.



Rysunek 10:

L zrobił cross-step i otworzył się na tę akcję (twarz w kierunku kosza), przez co ma odpowiednią pozycję do sędziowania obrony i ewentualnej pomocy ze słabej strony.

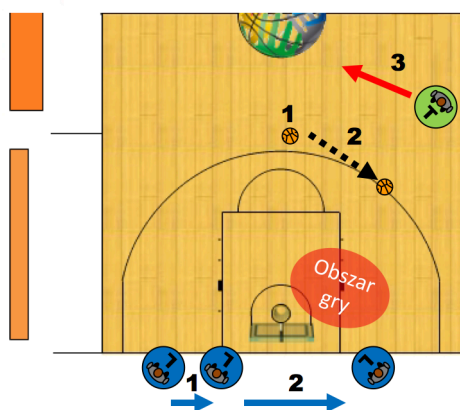
5. Biorąc pod uwagę powyższe zasady, L musi przechodzić na drugą stronę kosza, w każdej sytuacji, kiedy tylko zajęcie tej pozycji pozwoli mu na lepsze pokrycie gry na low-post.

Ruch ten – nazywamy w 3PO rotacją – ma 3 fazy (rysunek 11):

1. Kiedy piłka schodzi do osi boiska lub na drugą stronę, L idzie na **close down**, aby być gotowym na ewentualną rotację.
2. Jeżeli piłka idzie na, lub pozostaje po drugiej stronie, L odlicza „1-2” i rusza zdecydowanym krokiem na drugą stronę (przechodząc na drugą stronę kosza, L musi obserwować wszystko co dzieje się w obszarze ograniczonym, najbliższej niego). L nie robi rotacji, jeśli po przejściu piłki na drugą stronę następuje szybki rzut lub wejście na kosz!!!
3. W momencie, kiedy L zajmie pozycję po drugiej stronie, z otwartą pozycją do oceny gry (OA-45°), T (zazwyczaj) musi wykonać ruch do środka, aby obserwować grę po jego prawej stronie, w głębi boiska.

Ze względu na brak „trzeciej pary” oczu, trzeba pamiętać, że rotacja w 2PO MUSI mieć sens, a to wymaga bardzo dobrej umiejętności czytania gry i przewidywania zagrożeń.

Po zakończeniu akcji, L staje się T i wraca na swoją pierwotną stronę, aby zajmować pozycję po przekątnej z nowym L.



Rysunek 11:

Fazy rotacji:

1. L schodzi na close down,
2. L odlicza 1-2 i idzie „zdecydowanym” krokiem na drugą stronę, cały czas skanując graczy w obszarze ograniczonym,
3. L zajmuje pozycję do oceny gry, a zatem T może wykonać ruch w głębi boiska, jeśli to konieczne.

R.3.3. Sędzia postępujący (T)

Cel:

- Identyfikacja poprawnego poruszania w akcji transmisyjnej (przejsie z L do T).
- Identyfikacja poprawnego zajmowania pozycji na polu ataku.

Podczas transmisji, sędzia T musi zawsze postępować za akcją, a nie w linii z nią lub przed akcją. Dzięki temu, T w łatwy sposób może kontrolować zegary oraz analizować każdą kolejną akcję. Jest to możliwe, tylko jeśli zostaną zastosowane odpowiednie techniki:

1. Zostań za linią końcową, dopóki piłka nie zostanie podana do zawodnika na boisko, a zawodnik wprowadzający ją wejdzie na boisko (T powinien zachować minimalny dystans 3 metrów do piłki, zanim wejdzie on na boisko) – rysunek 12.
2. Zawsze utrzymuj dystans za akcją – 1-2 kroki (unikaj ruchu jo-jo) – rysunek 13.
3. Zawsze, kiedy obrońca zbliża się (doskakuje) do kozłującego, co najczęściej spowalnia ruchy tego drugiego lub zmusza go do zatrzymania, zatrzymaj się, aby ze statycznej pozycji oceniać grę obrońcy.
4. Bądź ostatnim, który wchodzi na pole ataku, utrzymuj otwartą pozycję 45° w stronę kosza (wszyscy zawodnicy powinni znajdować się pomiędzy przedłużeniem rozłożonych ramion T – jedno ramię równoległe do linii bocznej, a drugie równoległe do linii środkowej „edge the play”).
5. Stosuj cross step podczas oceny gry obrońcy.



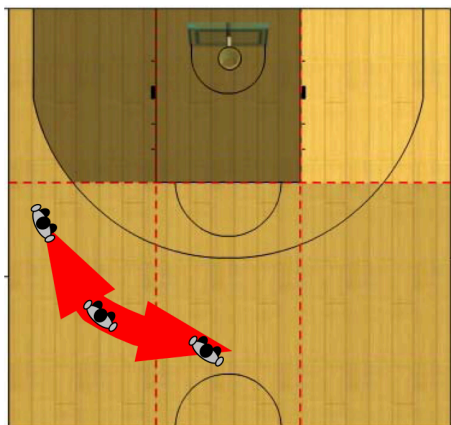
Rysunek 12:
T stosuje odpowiednie techniki podczas wprowadzenia piłki z linii końcowej: czeka aż piłka zostanie wprowadzona, a zawodnik wprowadzający wejdzie na boisko.



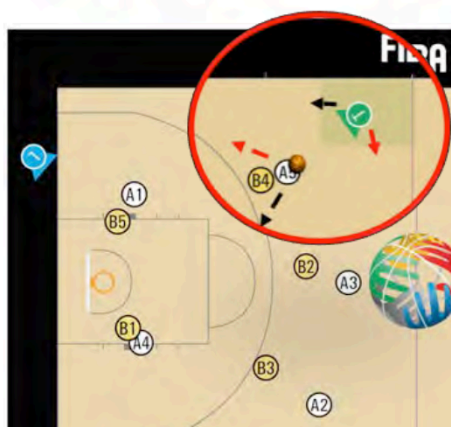
Rysunek 13:
T utrzymuje odpowiedni dystans do akcji (unikaj ruchu jo-jo), szeroki kąt obserwacji i ma możliwość kontroli zegarów.

Obszar pracy T rozciąga się pomiędzy przedłużeniem linii rzutów wolnych a linią środkową (rysunek 14). T powinien być w stanie kontrolować szerokim kątem obszar boiska, jeżeli utrzymuje odpowiedni dystans do gry i w aktywny sposób analizuje kolejne możliwe pozycje zawodników. Zasadniczo, T pracuje na boisku.

Kiedy piłka znajduje się blisko linii bocznej po stronie T, powinien wejść głębiej w boisko. Kiedykolwiek T ma przed sobą zawodnika z piłką, powinien przewidywać, w którą stronę kozłujący może wykonać kolejny ruch. Jeżeli zawodnik kozłuje w jednym kierunku, T powinien wykonać ruch w przeciwnym kierunku – taki ruch nazywamy „**Trail cross step**” (rysunek 15).



Rysunek 14:
Obszar poruszania T na polu ataku.



Rysunek 15:
T stosuje cross step, aby cały czas oceniać legalność gry obrońcy. W tym celu wykonuje ruch przeciwny do ruchu gracza z piłką – albo robi 1-2 kroki do osi boisko, albo penetruje do linii końcowej (to rysunek z 3PO, który ma na celu wyjaśnić zasadę ruchu cross step, wspólną w obydwu systemach).

R.3.4. Podział obserwacji / pole ataku

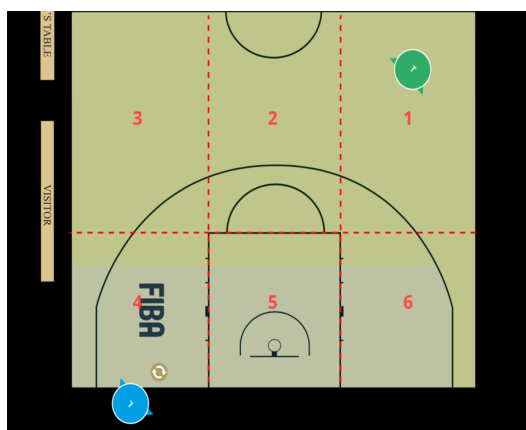
Cel:

Identyfikacja i zrozumienie podstawowych zasad podziału obserwacji na polu ataku.

Kiedy sędziowanie w systemie 2PO wykonują doświadczeni, profesjonalni sędziowie, oceniają grę tylko w swoich podstawowych strefach odpowiedzialności (primary). Jeżeli każdy z nich ocenia w swojej podstawowej strefie odpowiedzialności, to w teorii nie ma konieczności oceny gry w sąsiadujących strefach (**SCE** – Secondary Coverage, w skrócie **secondary**). Podstawowa zasada polega na tym, że sędzia powinien mieć otwarte pole widzenia i zajmować pozycję do sędziowania tam, gdzie jego partner nie jest w stanie obserwować gry.

Na rysunku poniżej, możemy zauważyć, że sędzia L ma mniejszy – co do wielkości – obszar obserwacji, a mimo to analizy niezbicie dowodzą, że L podejmuje więcej decyzji na faule. Wynika to z tak zwanego „obszaru akcji” (**AA** – Action Area), nazywanego również „**bus station**”, którym jest pozycja graczy środkowych (post) po stronie piłki. Inaczej rzecz ujmując, większość akcji kończy się w tym obszarze akcji, więc jeśli L zajmuje pozycję po stronie piłki, czyli tam, gdzie powinien być, to ma najlepszy kąt do obserwacji gry w tym obszarze.

Naturalne jest, że gra jest dynamiczna, a strefy odpowiedzialności – w teorii – są stałe. Dlatego mamy dwa określenia stref odpowiedzialności: **zasadnicza** (teoretyczna) i **funkcjonalna** (praktyczna), które w sposób naturalny będą zachodzić na siebie i stwarzać sytuacje, w których dwóch sędziów będzie mieć tę samą podstawową strefę odpowiedzialności (primary).



Rysunek 16:
Strefy odpowiedzialności L i T.

R.3.5. Odpowiedzialność w sytuacji zbiórki

Cel:

Identyfikacja poprawnych technik obserwacji w sytuacji zbiórki, aby zapewnić odpowiedni podział odpowiedzialności, w którym jeden sędzia będzie oceniał maksymalnie 2-3 aktywne pary przeciwników.

Najistotniejsze jest, aby rozumieć, kiedy następuje rzut, jako że jest to moment kluczowy dla zawodników walczących o najlepszą możliwą pozycję do zbiórki piłki odbitej od kosza. W większości przypadków, sędziowie uważają, że kluczowy moment następuje, kiedy piłka dotyka obręczy kosza, jednak wtedy jest już za późno. Mając w pamięci zasady opisane powyżej, ważne jest, aby sędziowie byli już na odpowiednich pozycjach do obserwacji zbiórki, kiedy następuje rzut (aktywny umysł, przewidywanie następnej akcji). Dodając do tego odpowiednie techniki z IOT (dystans i statyczna pozycja), mamy szansę na poprawną analizę całego procesu w sytuacji zbiórki, co pozwoli na podjęcie analitycznej, zamiast emocjonalnej decyzji na koniec akcji, kiedy następuje reakcja gracza.

Drugą skuteczną techniką jest odpowiedni podział obserwacji, polegający na tym, że każdy sędzia ocenia maksymalnie 2-3 aktywne pary przeciwników (match-up). Nie jest to trudne, jeśli dokonamy prostego założenia, że każdy sędzia obserwuje najbliższe mu pary biorące udział w zbiórce, zamiast próbować objąć wzrokiem wszystkich 10 graczy. Chodzi o to, aby uniknąć obserwacji tych samych par. Zasady te należy omówić podczas rozmowy przedmeczowej.

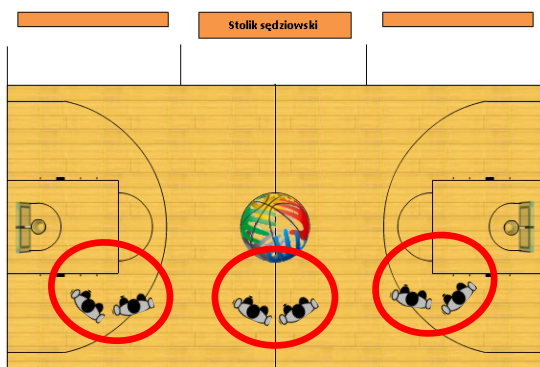
Normalnie, każdy sędzia obserwuje najbliższy aktywny match-up, i być może jeden więcej (kolejny najbliższy). Można przyjąć założenie, że jeden match-up nie będzie brał udziału w zbiórce, a zatem nie będzie potrzebował skupienia uwagi (maksymalnie 4 pary graczy walczące o zbiórkę).

Jeżeli nie ma aktywnej pary po twojej stronie, obserwuj kolejną, najbliższą, aktywną parę!

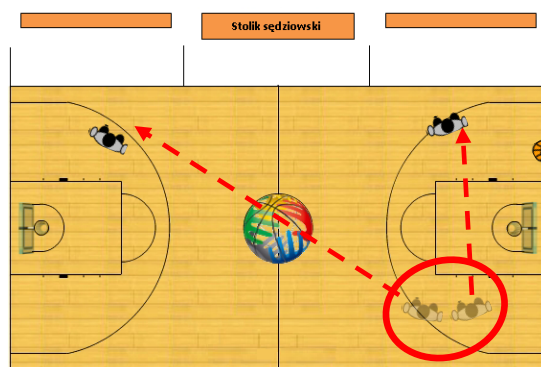
R.3.6. Przerwa na żądanie

Sędziowie mają trzy standardowe pozycje podczas przerwy na żądanie (zawsze naprzeciw stolika sędziowskiego – rysunek 17). Muszą zdecydować, która z nich jest najbardziej odpowiednia do miejsca i sposobu wznowienia gry po przerwie (piłkę należy położyć na parkiecie w miejscu, skąd nastąpi wznowienie gry). Podczas przerwy na żądanie, sędziowie powinni być zwróceny w stronę ławek drużyn i stolika sędziowskiego na wypadek gdyby istniała konieczność komunikacji (interwencji) z drużynami lub sędziami stolikowymi (komisarzem).

Kiedy do zakończenia przerwy na żądanie pozostaje 20 sekund, sędziowie udają się w pobliże stref ławek drużyn, aby nadzorować powrót zawodników na boisko, kiedy zabrzmiał sygnał dźwiękowy od stolika sędziowskiego, że upłynęło 50 sekund (rysunek 18).



Rysunek 17:
Trzy standardowe pozycje sędziów podczas przerwy na żądanie – jeśli na boisku nie ma grup tanecznych lub innych konkursów.



Rysunek 18:
Pozycje sędziów 20 sekund przed końcem przerwy na żądanie.

Dodatek A: test sprawdzający wiedzę

Pytania sprawdzające znajomość wiedzy z zakresu modułów R.1-R.3 „Sędziowanie”:

Spróbuj odpowiedzieć na poniższe pytania bez zaglądania do tekstu przerobionego materiału:

1. Co to jest sędziowanie? (R1)
2. Co jest podstawą działania sędziego? (R1)
3. Wymień podstawowe zasady, którymi musi kierować się sędzia analizując poszczególne fazy akcji. (R2)
4. Jakie korzyści wynikają z zasady zachowania odpowiedniego dystansu do akcji? (R2)
5. Wymień 3 z 6 zasad zajmowania pozycji i zachowania otwartego kąta (OA). (R2)
6. Wymień najważniejsze elementy podczas podejmowania decyzji i sygnalizacji. (R2)
7. Wymień listę kontrolną poprawnego podrzutu. (R2)
8. Wymień listę kontrolną dla sędziego administrującego wprowadzenie piłki. (R2)
9. Jakie są procedury dla sędziego, kiedy celny rzut na koniec kwarty lub meczu należy: (R2)
 - a. Zaliczyć?
 - b. Unieważnić?
10. Narysuj podstawowy podział odpowiedzialności sędziów T, L na polu ataku. (R3)
11. Wymień 3 fazy rotacji. (R3)
12. Wytlumacz technikę cross step. (R3)
13. Podaj zasady obserwacji w sytuacji zbiórki. (R3)
14. Podaj trzy standardowe pozycje sędziów podczas przerwy na żądanie. (R3)