



PZKosz

PODREĆCZNIK NOWOCZESNEGO SĘDZIEGO



WRZESIEŃ 2019

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 3 sędziów (3PO) – podstawy
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 pojęciu 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.

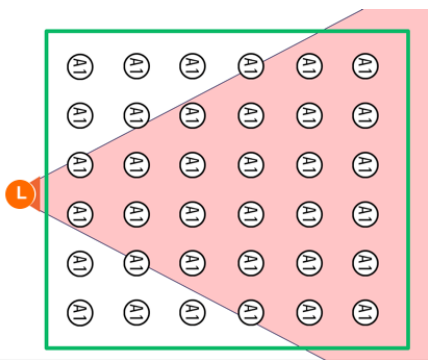
Jeżeli sędzia ma odpowiedni dystans do akcji (3-6m), to:

- 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 jeden na jeden (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 sędziujemy prześwitu między graczami, sędziujemy 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 i/lub C (**Trail** – postępujący; **Center** – center) 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)

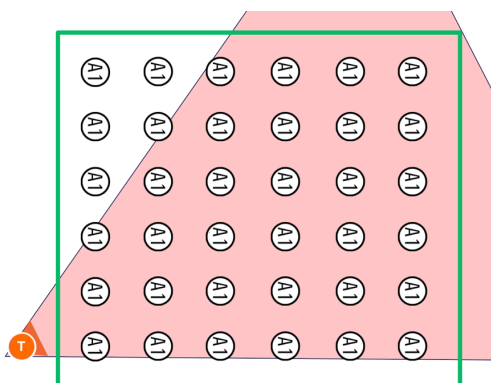
Cel:

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.

Druga podstawowa zasada polega na tym, że sędzia L (**Lead** – prowadzący) i T zajmują pozycje na tej samej stronie boiska, co gra (zawodnicy i piłka). W ten sposób są w stanie utrzymać możliwie największą liczbę graczy w swoim polu widzenia. A zatem, L powinien poruszać się za linią końcową razem z piłką, będąc lustrzanym odbiciem jej położenia. Natomiast T, zawsze powinien pozostawać powyżej gry (między ostatnim graczem a koszem na polu obrony drużyny atakującej). Poniższy rysunek przedstawia korzyści wynikające z opisanych powyżej zasad (**45 stopni i pozycja na krawędzi gry**).



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 pozycja na krawędzi gry**, 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 zaufaniu 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 SWOJĄ 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 ITS, 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:

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

R.2.8. Rzut sędziowski / sędzia pasywny (sędziowie pasywni)

Cel:

Identyfikacja różnych zadań i technik podczas podrzutu.

Sędziowie pasywni (U1, U2) mają 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 sędziowie pasywni nie są gotowi do oceny nielegalnego zagrania lub błędów partnera. Aby odpowiednio oceniać ten element, niezbędny jest aktywny umysł, czyli przewidywanie tego, co może się wydarzyć. Każdy 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 każdego sędziego pasywnego:

- a. Odgwizdź i zarządz kolejnym rzutem sędziowskim, jeśli partner wykonał błędny podrzut (za nisko, brak pionowości, nieodpowiednia synchronizacja w czasie).
- b. Odgwizdź błąd, jeśli piłka została zbита przez skaczących w locie wznoszącym.
- c. Odgwizdź błąd, jeśli którykolwiek z nieskaczących zawodników naruszył cylinder koła środkowego, zanim piłka została dotknięta przez jednego ze skaczących.
- d. Kontroluj zegary czasu gry i czasu akcji: jeśli został odgwizdany błąd – zanim piłka została legalnie dotknięta przez jednego ze skaczących – upewnij się, że zegary zostały odpowiednio

ustawione (10:00) i (24).

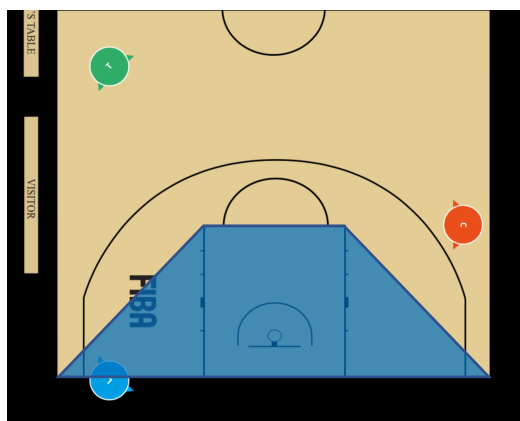
- e. Jesteś odpowiedzialny za to, aby wprowadzenie piłki po błędzie zawodnika skaczącego miało miejsce na polu ataku drużyny wprowadzającej piłkę, najbliższej linii środkowej (komunikacja werbalna z partnerem, jaki błąd orzekłeś i skąd wznawiamy grę).

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 z za linii końcowej najbliższego miejsca popełnienia naruszenia – z wyjątkiem miejsc bezpośrednio za tablicą – chyba że odpowiednie przepisy stanowią inaczej.

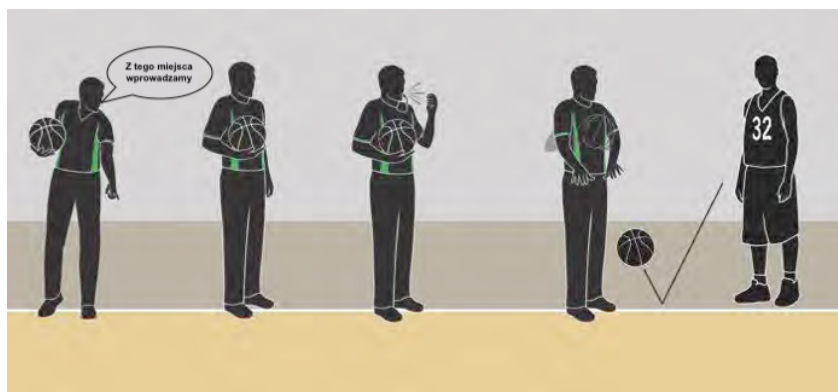
Oto lista kontrolna dla sędziego administrującego wprowadzenie piłki:

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

Uwaga:

Kiedy wprowadzenie piłki:

- a. 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.**
- b. 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.







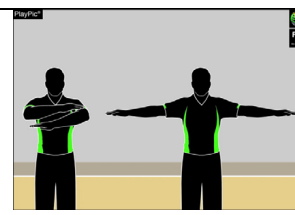
Kontrola zegarów przez sędziów to dzisiaj standard. Pięć lat temu takie praktyki prawie nie istniały albo były rzadkością. Najpierw jednak należało sobie zadać pytanie, czy to możliwe, żeby sędzia cały czas kontrolował zegary, a równocześnie obserwował grę? Sekret tkwi w odpowiedniej technice i odpowiednim wycuciu czasu. Odpowiednia kombinacja z niezliczonymi powtórzeniami tych praktyk (trening) spowoduje, że będzie to automatyczna umiejętność (wycuczona 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	<p>Zegar czasu gry włączamy, kiedy:</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Podczas rzutu sędziowskiego piłka zostaje legalnie zbita przez skaczącego zawodnika. 2. Po niecelnym ostatnim lub jedynym 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	<p>Zegar czasu gry zatrzymujemy, kiedy:</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Uptywa czas gry na koniec części meczu. 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. Zabrzmi 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)	<p>Spójrz na zegar czasu gry:</p> <ol style="list-style-type: none"> 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	<ol style="list-style-type: none"> 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 części meczu
Drużyna ustanawia nowe posiadanie piłki, a na zegarze czasu gry jest 24 sekundy lub mniej	<p>Kiedy na zegarze czasu gry jest 24 sekundy lub mniej i drużyna wchodzi w nowe posiadanie piłki:</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Jeden z sędziów oznajmia ten fakt pokazując palec. 2. Partnerzy powtarzają ten sygnał. 3. Sygnał ten oznacza, że część meczu 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 część gry / zapala się sygnał świetlny na obwodzie tablicy kosza	<ol style="list-style-type: none"> 1. Sędzia natychmiast gwizdnie i podnosi rękę. 	
	<ol style="list-style-type: none"> 2. Jeśli kosz zostanie zaliczony (piłka opuściła rękę/ręce rzucającego zanim rozbrzmiał sygnał dźwiękowy/zapalił się sygnał świetlny), sędzia trzyma rękę w górze, 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 górze sygnalizując tę próbę). 	  
	<ol style="list-style-type: none"> 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 3 sędziów (3PO)

- R.3.0. Wprowadzenie**
- R.3.1. Pozycje na boisku**
- R.3.2. Rzut sędziowski i początek części meczu**
- R.3.3. Podział obserwacji / pole ataku**
- R.3.4. Rotacja**
- R.3.5. Sędzia prowadzący (L)**
- R.3.6. Sędzia postępujący (T)**
- R.3.7. Sędzia center (C)**
- R.3.8. Szybki atak**
- R.3.9. Wyjście piłki poza boisko i jej wprowadzenie do gry**
- R.3.10. Odpowiedzialność za ocenę rzutu (próba rzutu za 3pkt.)**
- R.3.11. Odpowiedzialność w sytuacji zbiórki**
- R.3.12. Raportowanie fauli i zamiany pozycji**
- R.3.13. Ostatni rzut**

R.3.0. Wprowadzenie

Mechanika 3PO to obecnie najlepszy system sędziowania. Jeśli by tak nie było, to NBA, WNBA, NCCA, FIBA i wiele najlepszych lig na świecie nie stosowałyby tego systemu. W nowoczesnej koszykówce gra toczy się na całym boisku, a wiele akcji odbywa się jednocześnie. 3PO jest znakomitym narzędziem umożliwiającym poprawne stosowanie zasad opisanych w ITS, dając sędziom więcej czasu w analitycznym procesie oceny gry (początek-środek-koniec akcji), zanim podejmą decyzję. Analizy pokazują, że liczba poprawnych decyzji „bez gwizdka” (**NC** - no call) jest wyższa w 3PO niż w 2PO, jak również częściej zostaje odgwizdany pierwszy kontakt, a nie reakcja. Te dwa aspekty mają znaczący wpływ na obniżenie liczby gwizdków, a co za tym idzie, powodują, że gra jest bardziej dynamiczna.

Kluczem do sukcesu w 3PO jest jedno proste słowo: **zaufanie**. Musisz ufać swoim partnerom. Tylko w ten sposób można się skupić na ocenie gry w swojej podstawowej strefie odpowiedzialności (PCE), jeżeli nie będziemy się obawiać o to, co dzieje się w strefie odpowiedzialności partnerów. Ideałem byłoby, gdyby każdy z sędziów w 3PO miał jedną, podstawową strefę odpowiedzialności, a wtedy nikt nie musiałby sędziować w sąsiadujących (**SCE** – Secondary Coverage, w skrócie secondary) strefach partnerów.

Na najwyższym poziomie sędziowania, 3PO jest niczym niezakłóconą pracą zespołową trzech sędziów, w której każdy z nich sędziuje w strefie, w której partnerzy nie są w stanie sędziować, a na poziomie zaawansowanym, każdy odpowiada za różne elementy tej samej akcji. Jednakże, zanim przejdziemy do poziomu zaawansowanego, niezbędna jest ugruntowana wiedza na temat podstaw 3PO i ich zrozumienie.

Największym wyzwaniem dla osób uczących i/lub oceniających sędziów jest fakt, że wielu instruktorów i komisarzy nie ma doświadczenia boiskowego w praktycznym stosowaniu 3PO. To tak jakby nauczać jazdy samochodem nigdy nie siedząc za kierownicą.

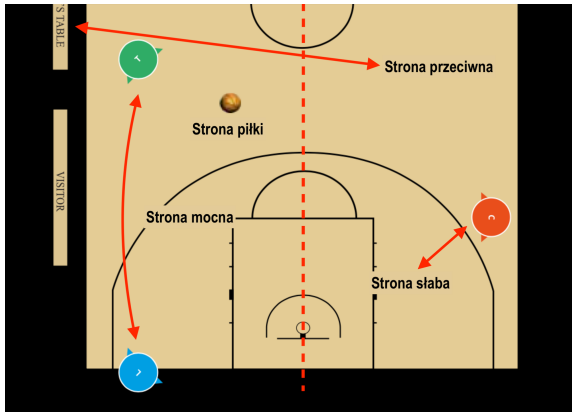
R.3.1. Pozycje na boisku

Cel:

Zrozumienie podstawowych pozycji sędziów: postępującego, centra i prowadzącego w 3PO, oraz pozycji przed meczem i w trakcie przerw na żądanie.

Zacznijmy od podstawowych terminów odnoszących się do pozycji sędziów na boisku.

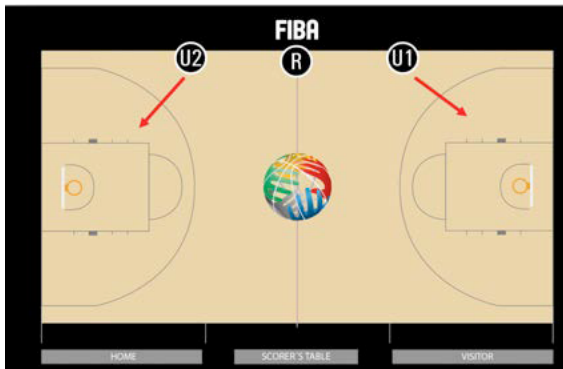
Termin	Objaśnienie
Strona mocna – sędziowania (SSR – Strong Side Refereeing)	Strona boiska, na której znajdują się L i T.
Strona słaba – sędziowania (WSR – Weak Side Refereeing)	Strona boiska, na której znajduje się C.
Strona piłki (BS – Ball Side)	Odnosi się do położenia piłki. Jeśli podzielimy boisko wymagowaną linią łączącą oba kosze, to część boiska, na której znajduje się piłka, nazywać będziemy „stroną piłki”.
Strona przeciwna (OPS – Opposite Side)	Odnosi się do strony boiska znajdującej się po przeciwnej stronie niż stolik sędziowski.
Postępujący T	Sędzia, który znajduje się na wysokości linii ograniczającej strefę ławki drużyny, od strony linii środkowej i po tej samej stronie, co L (zawsze po stronie mocnej).
Prowadzący L	Sędzia, który zajmuje pozycję za linią końcową. L powinien być po stronie piłki tak często, jak to możliwe (zawsze po stronie mocnej).
Center C	Sędzia, który zajmuje pozycję na polu ataku po przeciwnej stronie niż znajduje się L (zazwyczaj po przeciwnej stronie niż strona piłki), na przedłużeniu linii rzutów wolnych (pozycja wyjściowa).



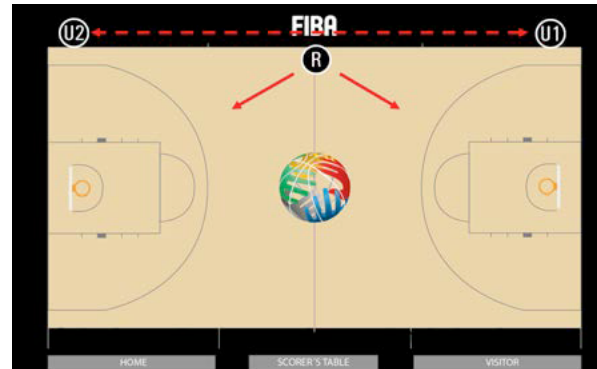
Rysunek 5:
Pozycje sędziów na boisku oraz opis stron boiska.

Standardowe pozycje sędziów przed meczem oraz przed drugą połową pokazuje rysunek nr 6.

Poprawna rozgrzewka sędziów polega na tym, że jeden z nich obserwuje boisko, kiedy dwaj pozostali rozgrzewają się poza liniami ograniczającymi boisko (rysunek 7). W tym celu, sędziowie powinni zmieniać się pozycjami, aby każdy z nich mógł się odpowiednio rozgrzać, jednocześnie mając drużyny pod obserwacją.



Rysunek 6:
Standardowe pozycje sędziów.

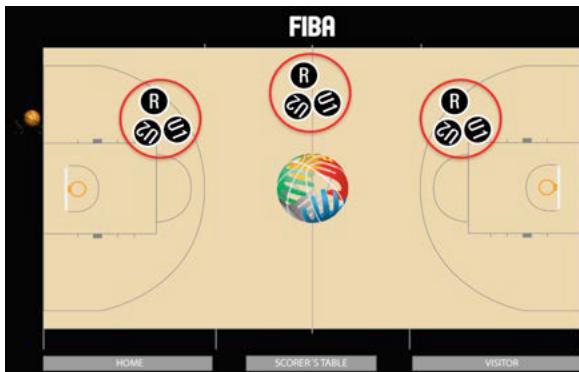


Rysunek 7:
Opcjonalne pozycje, kiedy dwóch sędziów może rozgrzewać się cały czas.

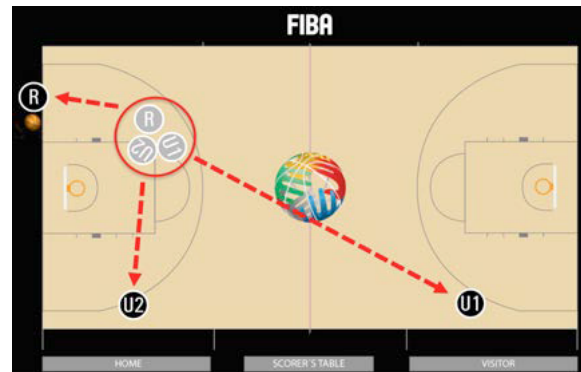
Pozycje sędziów podczas przerw na żądanie:

Sędziowie mają trzy standardowe pozycje podczas przerw na żądanie (zawsze naprzeciw stolika sędziowskiego – rysunek 8). 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, przynajmniej jeden sędzia powinien być zwrócony 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, dwóch sędziów udaje się w pobliże stref ławek drużyn, aby nadzorować powrót zawodników na boisko, kiedy zabrzmi sygnał dźwiękowy od stolika sędziowskiego, sygnalizujący że upłynęło 50 sekund.



Rysunek 8:
Trzy standardowe pozycje sędziów podczas przerwy na żądanie – jeśli na boisku nie ma grup tanecznych lub innych konkursów.



Rysunek 9:
Pozycje sędziów 20 sekund przed końcem przerwy na żądanie.

R.3.2. Rzut sędziowski i początek części meczu

Cel:

Identyfikacja i zrozumienie procedur obowiązujących podczas rzutu sędziowskiego oraz wprowadzenia piłki na początek pozostałych części meczu.

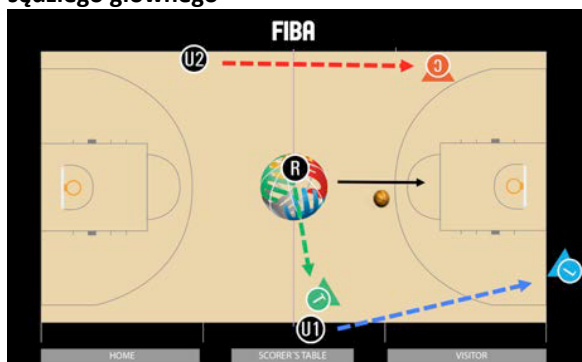
Pozycje sędziów podczas rzutu sędziowskiego na rozpoczęcie meczu:

1. Sędzia główny (R) jest odpowiedzialny za wykonanie podrzutu, stojąc w pozycji z twarzą zwróconą w kierunku stolika sędziowskiego.
2. Sędziowie pomocniczy zajmują pozycje na przeciwległych liniach bocznych. U1 zajmuje pozycję po stronie stolika sędziowskiego, blisko linii środkowej, a U2 diagonalnie na przeciwnej linii bocznej, na wysokości linii strefy ławki drużyny.
3. U1 odpowiedzialny jest za:
 - a. Orzeczenie błędnego podrzutu lub kiedy zostanie popełniony błąd zawodników skaczących.
 - b. Włączenie zegara czasu gry, używając odpowiedniego sygnału ręcznego, kiedy piłka zostaje legalnie dotknięta.
4. U2 odpowiedzialny jest za obserwację ośmiu nieskaczących zawodników i ocenę popełnionych przez nich fauli lub błędów.



Rysunek 10:
Pozycje sędziów podczas rzutu sędziowskiego na rozpoczęcie meczu.

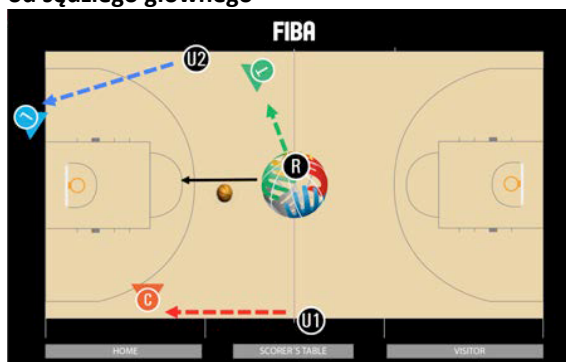
Rzut sędziowski – gra postępuje w lewą stronę od sędziego głównego



Rysunek 11:

- 1) U1 zajmuje pozycję L,
- 2) U2 zajmuje pozycję C,
- 3) R zajmuje pozycję po stronie, gdzie był U1 i staje się T.

Rzut sędziowski – gra postępuje w prawą stronę od sędziego głównego



Rysunek 12:

- 1) U2 zajmuje pozycję L,
- 2) U1 zajmuje pozycję C,
- 3) R zajmuje pozycję po stronie, gdzie był U2 i staje się T.

Rozpoczęcie części meczu innej, niż pierwsza kwarta

Pozycje sędziów:

- 1) Sędzia główny administruje wprowadzenie piłki na przedłużeniu linii środkowej naprzeciw stolika sędziowskiego i staje się T.
- 2) U1/U2 zajmują pozycje jako: L – naprzeciw stolika sędziowskiego; C – po stronie stolika sędziowskiego.



Rysunek 13:

Sędzia główny administruje wprowadzenie piłki na rozpoczęcie każdej kwarty – innej niż pierwsza – oraz każdej dogrywki. U1 i U2 zajmują pozycje L lub C odpowiednio do kierunku wznowienia gry.

R.3.3. Podział obserwacji / pole ataku

Cel:

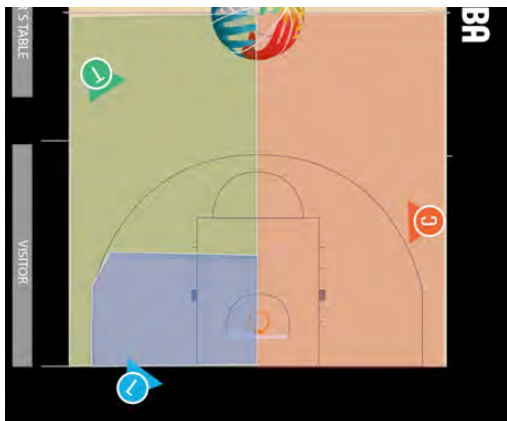
Identyfikacja i zrozumienie podstawowych zasad podziału obserwacji na polu ataku.

Kiedy sędziowanie w systemie 3PO 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 (secondary). Podstawowa zasada polega na tym, że sędzia powinien mieć otwarte pole widzenia i zajmować pozycję do sędziowania tam, gdzie jego partnerzy nie są w stanie obserwować gry.

Na rysunkach poniżej, możemy zauważyć, że sędzia L ma najmniejszy – co do wielkości – obszar obserwacji, a mimo to analizy niezbitnie dowodzą, że w meczu L podejmuje około 50-60% 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. To również najważniejszy powód, dla którego chcemy zawsze mieć dwóch sędziów po stronie piłki (L+T = strona silna).

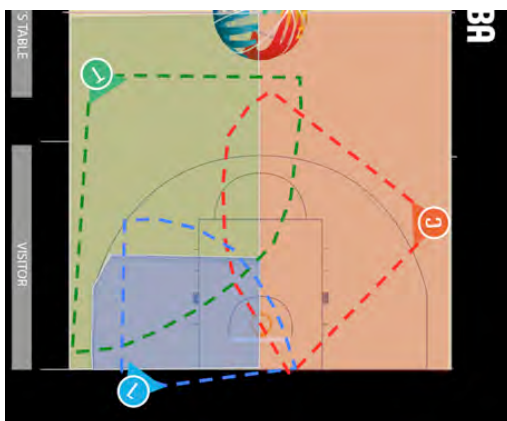
Naturalne jest, że gra jest dynamiczna, a strefy odpowiedzialności – w teorii – są stałe. Dlatego mamy dwa określenia stref odpowiedzialności: **zasadnicza** (teoretyczna – rysunki 14 i 15) i **funkcjonalna** (praktyczna – rysunki 16 i 17), które w sposób naturalny będą zachodzić na siebie i stwarzać sytuacje, w których dwóch sędziów będzie mieć tę samą podstawową strefę odpowiedzialności (primary).



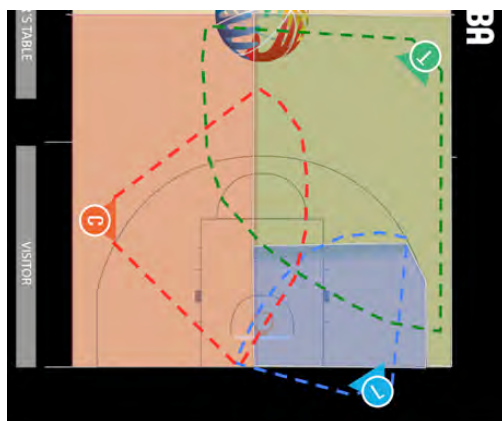
Rysunek 14:
Zasadnicze strefy odpowiedzialności sędziów T, L, C, kiedy piłka znajduje się po stronie stolika sędziowskiego.



Rysunek 15:
Zasadnicze strefy odpowiedzialności sędziów T, L, C, kiedy piłka znajduje się po stronie przeciwnej.



Rysunek 16:
Funkcjonalne strefy odpowiedzialności sędziów T, L, C, kiedy piłka znajduje się po stronie stolika sędziowskiego.



Rysunek 17:
Funkcjonalne strefy odpowiedzialności sędziów T, L, C, kiedy piłka znajduje się po stronie przeciwnej.

R.3.4. Rotacja

Cel:

Identyfikacja celowości, faz oraz odpowiednich technik rotacji.

Sukces 3PO zależy od tego, jak wiele razy gra wokół piłki jest oceniana przez sędziów L i T na mocnej stronie (SSR). W tym celu, w 3PO stosuje się system rotacji, który umożliwi sędziemu L, zajmującemu pozycję za linią końcową, zmianę pozycji (rotację) i przejście na drugą stronę osi boiska.

L zawsze rozpoczyna rotację i decyduje o jej celowości. Kluczowym elementem jest, aby L zawsze szukał powodów do zrobienia rotacji, a nie przeciwnie. Takie podejście (aktywny umysł) umożliwi odpowiednie pokrycie gry na polu ataku, zapewniając dwóch sędziów po stronie piłki, tak często, jak to możliwe. Podczas gdy osobom, które nie mają doświadczenia w 3PO, może się wydawać, że sędziowie podczas rotacji po prostu się poruszają i nie jest istotne, jak rotacja jest wykonywana, należy zrozumieć, że istnieją specjalne techniki na każdej pozycji. L, T i C cały czas muszą mieć świadomość, kiedy i jak rotować, i kiedy zmieniać strefy obserwacji.

Kluczem do poprawnej rotacji, szczególnie przez L, który ją rozpoczyna, jest odpowiednia technika wykonania:

- 1) Odpowiedni dystans do wykonania rotacji (pozycja Close Down – CS),
- 2) Odpowiedni moment do wykonania rotacji (kiedy piłka przechodzi na słabą stronę – WSR),
- 3) Odpowiednie techniki rotacji (ocena celowości rotacji, zdecydowane przemieszczanie, pewność siebie).

Analizując mecze, możemy zauważyć, że w niektórych z nich było więcej akcji zakończonych wejściem pod kosz lub rzutem ze słabej strony (WSR), niż ze strony mocnej (SSR), co oznacza, że tylko jeden sędzia (C) obserwuje obszar, gdzie znajduje się piłka. Sytuacja taka stoi w sprzeczności z filozofią i znaczeniem 3PO.

Kiedy na poziomie zaawansowanym analizujemy rotacje, zawsze należy zadać pytanie, czy w akcji zakończonej wejściem pod kosz lub rzutem ze słabej strony rotacja była możliwa. Jeżeli odpowiedź jest twierdząca, znaczy to, że jest przestrzeń do pracy.

Rotacje – podsumowanie:

1. Piłka idzie do środka boiska → L schodzi na close down,
2. Piłka przechodzi na stronę słabą (WSR):
 - a. L rotuje na stronę słabą, a
 - b. T rotuje do pozycji nowego C.
3. L zakończył rotację i jest gotowy do oceny gry → C rotuje do pozycji nowego T. Rotacja zostaje zakończona.
4. Kiedy następuje szybki rzut lub wejście pod kosz ze słabej strony, L nie powinien robić rotacji (patrz: **pauza**).
5. Podczas rotacji L idzie zdecydowany krokiem (nigdy nie biegnie). Ta technika pozwala mu na wycofanie rotacji w przypadku, kiedy następuje szybki rzut lub wejście pod kosz ze słabej strony, lub zmiana kierunku akcji.

Rotacja ma 4 różne fazy:

1. **Faza 1. – Close Down** – kiedy piłka jest na środku boiska (strefa 2), L powinien zająć pozycję close down, aby być gotowym do rotacji, jeśli piłka pójdzie na słabą stronę (WSR).

Jeżeli piłka wraca na mocną stronę (SSR), L wraca na pozycję wyjściową.

Uwaga: pozycja close down nie jest pozycją do sędziowania gry. Jeżeli następuje rzut lub wejście pod kosz po stronie mocnej, L na pozycji close down powinien wyjść na zewnątrz, aby mieć odpowiedni dystans i kąt do obserwacji gry.



Rysunek 18:
Piłka idzie i pozostaje w strefie 2. → L zajmuje pozycję close down.

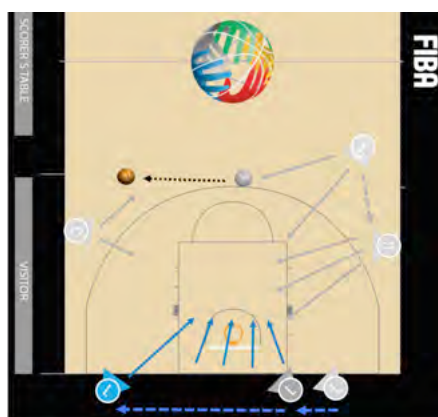


Rysunek 19:
Jeżeli piłka wraca na mocną stronę, L wraca na pozycję wyjściową.

2. **Faza 2. – Rotacja L i T** – kiedy piłka przechodzi na słabą stronę, L zaczyna rotację tak szybko, jak to możliwe. W tym samym czasie, T rotuje do pozycji nowego C.
- Faza 2a – Rotacja L (Pauza)** – kiedy piłka przeszła na słabą stronę, L powinien zastanowić się, czy możliwy jest szybki rzut lub wejście pod kosz z tej strony. Ten moment zastanowienia (1 sekunda = jeden wdech) nazywamy **pauzą**. Jeżeli zawodnik z piłką decyduje się na rzut lub wejście pod kosz, nie będzie rotacji, a C musi ocenić tę akcję na słabej stronie. Dlaczego? Ponieważ zasady: dystans i statyczna pozycja do oceny pojedynczej akcji, muszą być przestrzegane (ponad wszystko).
 - Faza 2b – Rotacja L (Skanowanie pomalowanego)** – kiedy L rotuje na słabą stronę, powinien iść zdecydowanym krokiem po linii prostej, cały czas oceniając grę. Jeżeli w obszarze ograniczonym znajdują się zawodnicy, to L jest odpowiedzialny za nich, jako że jest to jego podstawowa strefa odpowiedzialności (primary). Jeżeli nie ma tam graczy, to L szuka najbliższych jemu aktywnych par przeciwników (active match-ups) lub zawodników, którzy zmierzają na pozycje w obszarze akcji (bus station) na nowej stronie mocnej.

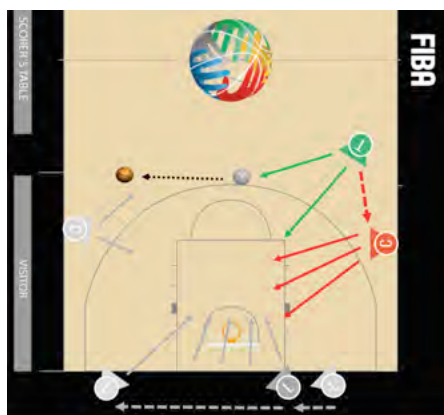


Rysunek 20:
Piłka idzie do środka boiska → L zajmuje pozycję close down. C przygotowuje się do przejścia odpowiedzialności za grę wokół piłki.



Rysunek 21:
Piłka przechodzi na stronę słabą → L rotuje i skanuje pomalowane lub najbliższy match-up.

- Faza 2c – Rotacja T → C** – jak tylko T ma pewność, że C przejął odpowiedzialność za grę wokół piłki, musi on przejąć odpowiedzialność za grę środkowych z dala od piłki na nowej stronie słabej (jego stronie). Badania dowodzą, że jest to jeden z najważniejszych elementów podczas rotacji, ponieważ T często skupia się na piłce.



Rysunek 22:
Kiedy C przejmuje obserwację gry wokół piłki, T musi jak najszybciej przejąć grę środkowych na słabej stronie.

- d. Faza 2d – Rotacja „niezakończona” przez L – jeśli L stosuje poprawne techniki wykonując rotacje (wczesny start, zdecydowany krok), będzie w stanie zatrzymać rotację w każdym momencie i wrócić na pozycję wyjściową. Najczęściej spotykane przypadki to rzut i wejście pod kosz ze słabej strony lub podanie z jednej strony boiska na drugą (skip pass). Kiedy następuje jedna z wymienionych sytuacji, C nie zmienia swojej pozycji, a zatem wciąż zajmuje pozycję jako C. T wraca na swoją wyjściową pozycję jako T. Zasadniczo, jeśli L minął już punkt środkowy obszaru ograniczonego (tablicy), dokończy rotację, jako że jest to punkt, po przekroczeniu którego, nie ma możliwości powrotu na pozycję wyjściową.



Rysunek 23:
Sytuacja rzutu lub wejścia pod kosz ze słabej strony, kiedy L wycofuje się z rotacji i wraca do pozycji wyjściowej.

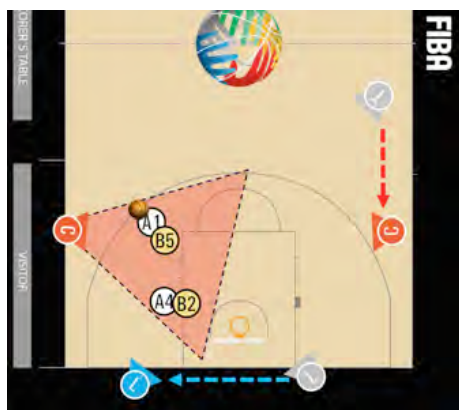


Rysunek 24:
Sytuacja podania z jednej strony na drugą (skip pass), kiedy L wycofuje się z rotacji i wraca do pozycji wyjściowej.

3. **Faza 3.** – kiedy L przechodzi na stronę piłki, a C rotuje do pozycji nowego T.

Po tym jak L zakończył rotację, C jako ostatni rotuje do pozycji nowego T.

- a. Faza 3a – odpowiedzialność C i L – C pozostanie na swojej pozycji, mając świadomość odpowiedzialności za piłkę oraz grę wokół niej, do momentu kiedy L zakończy rotację i będzie gotowy do sędziowania tej akcji oraz akcja ta nie będzie już „aktywna”. Jeśli ta akcja postępuje podczas rotacji L, to C zostanie z nią do jej zakończenia. Naszym podstawowym celem jest kontynuacja oceny akcji, a następnie przejście na nową pozycję (rotacja). W wyniku tego, przez krótki moment zawsze będziemy mieć dwóch C.
- b. Faza 3b – Rotacja C → T – kiedy C wychodzi na górę na pozycję T, powinien iść tyłem, cały czas będąc zwrócony w stronę kosza (OA – 45°).

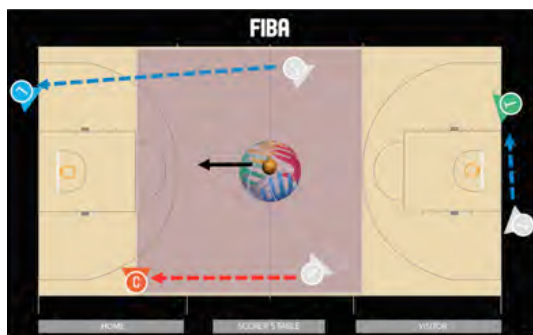


Rysunek 25:
C pozostaje na swojej pozycji, do momentu kiedy L zakończy rotację i będzie gotowy do sędziowania tej akcji.



Rysunek 26:
C zawsze jako ostatni rotuje do nowej pozycji (nowego T) – idąc tyłem – i wtedy rotacja zostaje zakończona.

4. **Rotacja zaburzona – partnerzy „nie zrobili” rotacji** – mimo że jest to niepożądane, może zdarzyć się, że nie wszyscy partnerzy będą świadomi, że rotacja została już rozpoczęta, po czym następuje zmiana kierunku gry. Jaka jest procedura w takim przypadku? Przede wszystkim nie należy panikować, jako że mamy dwie opcje naprawy takiej sytuacji podczas nowej akcji w przeciwnym kierunku. Normalnie, przynajmniej jeden sędzia (choć czasami dwóch) jest świadomy, że rotacja się rozpoczęła.
- Opcja 1. – Nowi: L i C** – powinni zawsze spojrzeć, gdzie są partnerzy podczas zmiany kierunku akcji. Powinni zidentyfikować, po której stronie pola obrony znajduje się nowy T i odpowiednio zająć pozycje, aby mieć odpowiednie ustawienie po przybyciu na pole ataku. Możesz użyć głosu lub wcześniej ustalonego z partnerami sygnału, aby zwrócić uwagę sędziego, który nie zauważył rotacji.
 - Opcja 2. – Nowy T** – jest zawsze ostatnim, który może skorygować błędne ustawienie sędziów podczas zmiany kierunku akcji. Normalnie ma on więcej czasu i lepszą perspektywę, aby ocenić rozwój nowej akcji. Jeśli to konieczne, nowy T może przemieścić się na drugą stronę osi boiska, tak aby L i T byli po tej samej stronie boiska. Jednakże, powinien to zrobić zanim wejdzie na pole ataku.



Rysunek 27:
Nowy C i L zawsze powinni kontrolować boisko w nowej akcji i skorygować ustawienie, zanim dotrą do przedłużenia linii rzutów wolnych.



Rysunek 28:
Nowy T koryguje ustawienie, przemieszczając się diagonalnie na drugą stronę osi boiska, zanim wejdzie na pole ataku.

R.3.5. Sędzia prowadzący (L)

Cel:

Identyfikacja obszaru poruszania oraz odpowiedzialności za ocenę gry.

Podczas transmisji piłki z pola obrony na pole ataku, nowy L powinien zająć pozycję na linii końcowej w 4 sekundy lub mniej, tak aby być gotowym na przyjęcie i ocenę gry. Nowy L również powinien być w odpowiedniej pozycji podczas całej transmisji. Jest to możliwe, tylko jeśli zostaną zastosowane odpowiednie techniki:

- Zostań na pozycji T, zanim rozpoczniesz transmisję na L, do momentu kiedy piłka wpadnie do kosza lub drużyna obrony wejdzie w posiadanie piłki.
- 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).
- Rozpocznij transmisję z pełną szybkością i utrzymuj ją aż dobiegniesz na linię końcową.
- Cały czas patrz na boisko, aby być gotowym do oceny kolejnych zagrań, sędziując obronę.
- Biegnij w linii prostej, aby zająć pozycję wyjściową za linią końcową (utrzymuj dystans do obserwowanej akcji – pozycja „na zewnątrz”).
- Jedyna sytuacja, kiedy od razu należy zająć pozycję close down, to akcja z piłką do kosza po stronie słabej (przewidując ewentualną rotację).
- 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 29:
Nowy L biegnie poprawnie w linii prostej, aby zająć pozycję za linią końcową, utrzymując stały dystans do gry, co powoduje, że jego perspektywa jest stała.



Rysunek 30:
Nowy L niepoprawnie ścina pod koszem, kiedy gra przychodzi do niego, co powoduje, że zawodnicy wydają się być więksi i szybsi.

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. Jego obszar pracy rozciąga się od linii rzutów za 3 punkty do bliższej linii obszaru ograniczonego.

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.

L orzeka faule i błędy po mocnej stronie boiska (SSR). Badania dowodzą, że decyzje podjęte przez L po stronie słabej, szczególnie podczas wejścia pod kosz (kontakty wysoko), są błędne, a w wielu przypadkach, są to decyzje wymyślone, kiedy sędzia zgaduje, nie widząc zdarzenia (brak kontaktu lub legalny kontakt). Taki decyzje nazywamy „gwizdkami krosowymi L” (**Lead cross call**) i nie powinny one się zdarzać. L musi ufać C, że ten podejmie decyzję, jeśli nastąpi nielegalny kontakt – faul (ufający L i aktywny C).



Rysunek 31:
Obszar pracy L. Kiedy zajmujemy dobrą pozycję, musimy widzieć przednią krawędź obręczy.



Rysunek 32:
L musi ufać C, który musi być aktywny w ocenie swojej podstawowej strefy odpowiedzialności. Rysunek przedstawia błędny „gwizdek krosowy L”.

Kiedy piłka przychodzi na mocną stronę (SSR), L powinien stanąć szeroko, przewidując grę do kosza. Taki ruch nazywamy „**Lead cross step**”. Takie zachowanie umożliwi mu ocenę gry do kosza, pomocy w obronie ze słabej strony oraz wpisuje się w zasadę „dystans i statyczna pozycja”, tak samo jak w transmisji.



Rysunek 33:
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 34:
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.

R.3.6. Sędzia postępujący (T)

Cel:

Identyfikacja obszaru poruszania oraz odpowiedzialności za ocenę gry.

Podczas transmisji, nowy 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:

- 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).
- Zawsze utrzymuj dystans za akcją – 1-2 kroki (unikaj ruchu jo-jo).
- 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.
- 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”).



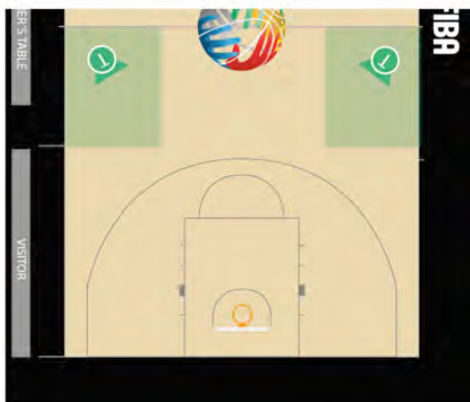
Rysunek 35:
T stosuje odpowiednie techniki podczas wprowadzenia piłki z linii końcowej: czeka, aż piłka zostanie wprowadzona, a zawodnik wprowadzający wejdzie na boisko.



Rysunek 36:
T utrzymuje odpowiedni dystans do akcji (unika ruchu jo-jo), szeroki kąt obserwacji i ma możliwość kontroli zegarów oraz ustawienia graczy na polu ataku.

Obszar pracy T rozciąga się między linią strefy ławki drużyny a linią środkową. 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 (jedyny przypadek). 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”. Kiedy akcja zostaje zakończona, T powinien wrócić na swoją wyjściową pozycję blisko linii bocznej.



Rysunek 37:
Obszar pracy T rozciąga się między linią strefy ławki drużyny a linią środkową. Jeśli piłka znajduje się blisko linii bocznej po mocnej stronie, powinien on wejść 1-2 kroki do środka boiska, aby utrzymać szeroki kąt obserwacji.



Rysunek 38:
Kiedykolwiek kąt obserwacji T zostaje zaślony, powinien on wcześniej przewidywać, w którą stronę zawodnik z piłką wykona kolejny ruch. Kiedy gracz rusza, T powinien reagować i wykonać ruch w przeciwnym kierunku.

R.3.7. Sędzia center (C)

Cel:

Identyfikacja obszaru poruszania oraz odpowiedzialności za ocenę gry.

Podczas akcji transmisyjnej C → C, sędzia musi stosować poniższe techniki:

- Zostań z poprzednią akcją zanim rozpoczniesz ruch w transmisji. Inaczej mówiąc, czekaj do momentu kiedy piłka wpadnie do kosza lub drużyna obrony wejdzie w posiadanie piłki.
- Cały czas patrz na boisko, aby być gotowym do oceny kolejnych zagrań, sędziując obronę.
- Biegnij w linii prostej, aby zająć pozycję na przedłużeniu linii rzutów wolnych na polu ataku (pozycja wyjściowa).
- Jeżeli transmisja postępuje po stronie słabej, być może C będzie musiał zatrzymać się na moment, aby ocenić akcję (utrzymuj dystans do akcji – przewiduj rozwój wydarzeń).

Obszar pracy C rozciąga się między najdalszym od kosza punktem półkola pola rzutów wolnych a najbliższym kosza punktem wymaganego półkola wewnątrz obszaru ograniczonego. Praktycznie rzecz ujmując, porusza się on kilka kroków poniżej lub powyżej przedłużenia linii rzutów wolnych. Zasadniczo, obszar pracy C znajduje się na boisku.

Każda akcja do kosza po stronie słabej leży w podstawowej strefie odpowiedzialności C (primary). C musi być świadomy gotowości do podjęcia decyzji, kiedy następuje nielegalny kontakt lub zagranie. Jeżeli C jest pasywny i nie podejmuje decyzji na oczywiste zagranie (OP), zmusza L do większej aktywności i – w najgorszym wypadku – prowadzi do podjęcia decyzji po krosie przez L.



Rysunek 39:
C, normalnie w akcji transmisyjnej, przemieszcza się z pola obrony na pole ataku (przedłużenie linii rzutów wolnych), patrząc cały czas na boisko, i jest gotowy do oceny akcji, jeśli ta postępuje po słabej stronie.

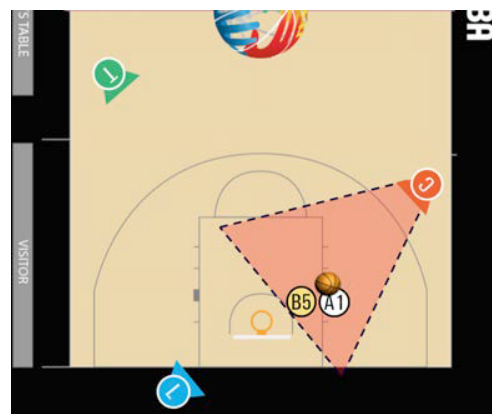


Rysunek 40:
Pozycja wyjściowa C na przedłużeniu linii rzutów wolnych. Obszar pracy rozciąga się między najdalszym od kosza punktem półkola pola rzutów wolnych a najbliższym kosza punktem wymaganego półkola wewnątrz obszaru ograniczonego.

Kiedy następuje wejście pod kosz ze strony słabej, C powinien zrobić krok(kroki) diagonalnie w kierunku linii środkowej lub podobnie jak T. Jeżeli zawodnik koźtuje w jednym kierunku, C powinien wykonać ruch w przeciwnym kierunku – taki ruch nazywamy „**Center cross step**”. Zawsze będzie moment, w którym C będzie „zamknięty w linii z akcją”, kiedy zawodnik z piłką rozpoczyna ruch do kosza, ale dzięki cross step ta chwilowa sytuacja zostanie skrócona do minimum.



Rysunek 41:
Piłka po słabej stronie – C przewiduje wejście pod kosz i jest mentalnie gotowy do zrobienia cross step, aby oceniać tę akcję.



Rysunek 42:
Zawodnik z piłką wchodzi pod kosz w lewą stronę, a C robi cross step w prawą stronę, aby utrzymać otwartą kąt obserwacji (OA).

W sytuacji obrony przez zaskoczenie (**trap**), która może mieć miejsce na polu ataku, blisko linii środkowej po stronie słabej, C wychodzi do linii środkowej, aby oceniać tę akcję („idź tam, gdzie musisz iść, aby oceniać grę”). W momencie kiedy taka akcja zostaje zakończona, C wraca na swoją wyjściową pozycję, chyba że L zrobił rotację podczas tej sytuacji (powinien zrobić rotację przed tą sytuacją).



Rysunek 43:
W sytuacji podwojenia po stronie słabej w pobliżu linii środkowej, C wychodzi wysoko, aby mieć odpowiednią pozycję do oceny akcji, ale to nie jest rotacja – chyba że L robi rotację.



Rysunek 44:
Po tym, jak akcja podwojenia zostaje zakończona, C wraca na swoją wyjściową pozycję, chyba że L zrobił rotację podczas podwojenia (preferowana opcja).

R.3.8. Szybki atak

Cel:

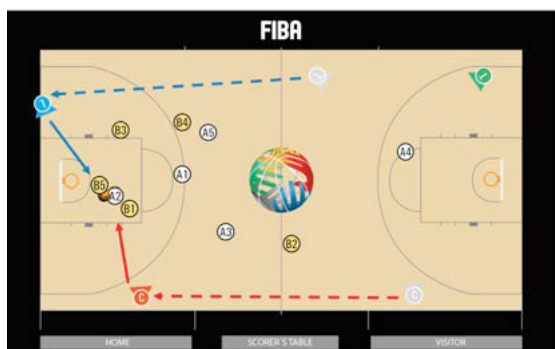
Identyfikacja poprawnych zasad obserwacji oraz współpracy L-C w sytuacji szybkiego ataku.

Najważniejsze jest aby zrozumieć, że podczas szybkiego ataku C musi być aktywny jako że ma 50% obszaru obserwacji (słaba strona). Każda akcja lub kontakt po stronie słabej powinna być oceniona przez C, a po stronie mocnej przez L. Takie możliwości stwarza 3PO, jeśli „działa” prawidłowo.

Podczas transmisji T → L, należy ćwiczyć nawyk sprawdzenia pozycji, gdzie C się znajduje po drugiej stronie osi boiska. Jeżeli wytrenujemy ten nawyk, będzie to działanie automatyczne, co w sytuacji szybkiego ataku, kiedy akcja jest szybsza i mamy mniej czasu, może mieć znaczenie.

L i C muszą biec z pełną szybkością i analizować, kiedy akcja się zacznie, aby zatrzymać się i skupić na grze obrońcy (sędziowanie obrony). Słabym punktem w obserwacji szybkiego ataku jest ruch L, który ścina pod kosz i stara się oceniać grę po słabej stronie. To powoduje, że system pracy w 3PO, polegający na tym, że każdy sędzia jest odpowiedzialny za swoją podstawową (primary) strefę odpowiedzialności i nie ma potrzeby ingerencji w sąsiadującą (secondary) strefę partnera, zostaje zburzony.

Ważne jest, aby C jak najszybciej znalazł się na polu ataku na przedłużeniu linii rzutów wolnych, ponieważ ma wtedy najlepszą pozycję do oceny gry ponad obręczą (błąd nielegalnego dotknięcia piłki i ingerencji w jej lot).



Rysunek 45:
C musi biec jak najszybciej w szybkim ataku. Ważne jest, aby L i C zdążyli zająć statyczne pozycje, kiedy zaczyna się akcja do kosza. Mamy wtedy podwójną odpowiedzialność za tę samą akcję.

R.3.9. Wyjście piłki poza boisko i jej wprowadzenie do gry

Cel:

Zrozumienie podziału obserwacji w sytuacji wyjścia piłki poza boisko, które ma spowodować, że zawsze tylko jeden sędzia będzie odgwiżdzywał wyjście piłki poza boisko.

3PO w prosty sposób określa podział odpowiedzialności za linie ograniczające na polu ataku. Tylko T jest odpowiedzialny za dwie linie. Podstawowy podział to:

L – odpowiedzialny za linię końcową,

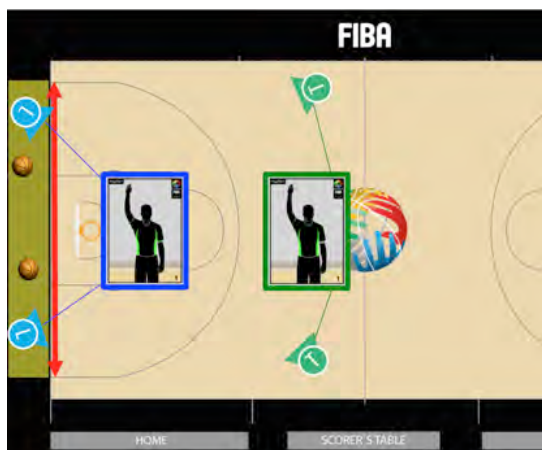
C – odpowiedzialny za linię boczną po swojej stronie,

T – odpowiedzialny za linię boczną po swojej stronie oraz linię środkową.

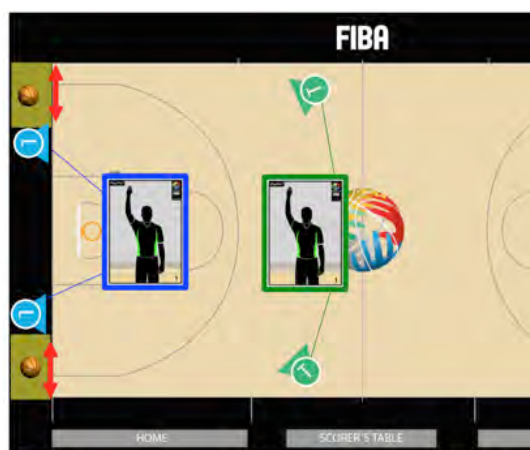
Czasami C jest również odpowiedzialny za możliwy błąd powrotu piłki na pole obrony, jeśli wcześniej piłka była na słabej stronie.



Rysunek 46:
L i C odpowiadają za jedną linię ograniczającą, tylko T odpowiada za dwie linie (boczną i środkową).



Rysunek 47:
Kiedy wprowadzenie piłki ma miejsce na linii końcowej pomiędzy linią rzutów za 3 punkty a krawędzią tablicy, L zajmuje pozycję na zewnątrz miejsca, z którego nastąpi wprowadzenie (C musi być gotowy do oceny gry po swojej stronie). T powiela sygnał włączenia zegara czasu gry do stolika.



Rysunek 48:
Kiedy wprowadzenie piłki ma miejsce na linii końcowej pomiędzy linią rzutów za 3 punkty a linią boczną, L zajmuje pozycję pomiędzy koszem a miejscem, z którego nastąpi wprowadzenie (C musi być gotowy do oceny gry po swojej stronie). T powiela sygnał włączenia zegara czasu gry do stolika.

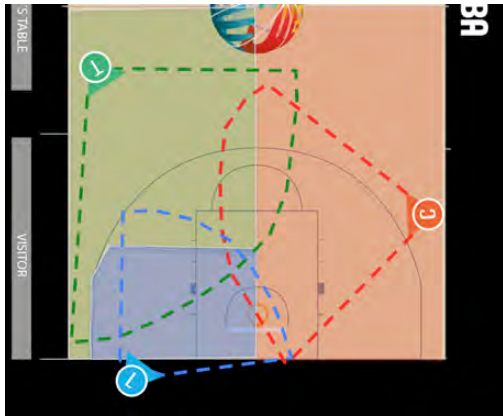
R.3.10. Odpowiedzialność za ocenę rzutu (próba rzutu za 3 punkty)

Cel:

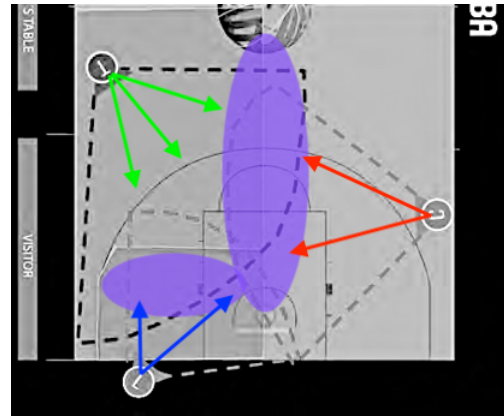
Identyfikacja i zrozumienie podziału obserwacji w sytuacji rzutu do kosza.

Podstawowa zasada jest taka, że L jest odpowiedzialny za rzuty dwupunktowe (obszar niebieski), a T za rzuty trzy- i dwupunktowe na mocnej stronie. C jest odpowiedzialny za rzuty na słabej stronie (rysunek 49).

Kiedy mamy podwójną odpowiedzialność (obszar ograniczony, strefa 2), podstawowa zasada jest taka, że każdy sędzia odpowiada za daną akcję po swojej stronie (rysunek 50).



Rysunek 49:
Zasadniczo, L odpowiada za rzuty w obszarze niebieskim, T w zielonym, a C w czerwonym.



Rysunek 50:
W obszarach podwójnej odpowiedzialności, ważne jest, aby sędziowie zachowali dyscyplinę w procesie oceny całej akcji i skupili się na obrońcach po swojej stronie.

R.3.11. Odpowiedzialność w sytuacji zbiórki

Cel:

Identyfikacja poprawnych technik obserwacji w sytuacji zbiórki, aby zapewnić odpowiedni podział odpowiedzialności, w którym jeden sędzia będzie oceniał maksymalnie 1-2 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 ITS (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.

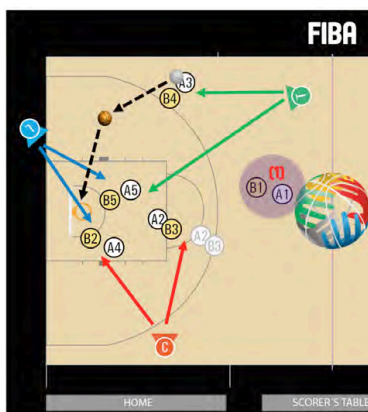
Drugą skuteczną techniką jest odpowiedni podział obserwacji, polegający na tym, że każdy sędzia ocenia maksymalnie 1-2 aktywne pary przeciwników (match-ups). Nie jest to trudne, jeśli dokonamy prostego założenia, że każdy sędzia obserwuje najbliższe mu pary biorące udział w zbiórce, zamiast próbować 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).

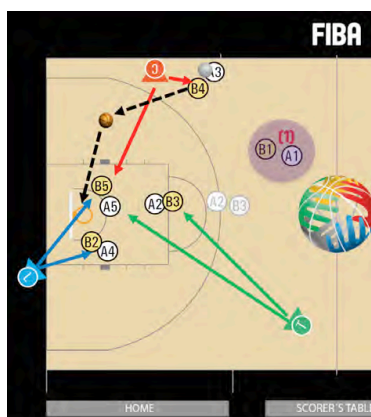
Rzut z mocnej strony: L obserwuje match-up blisko kosza (trzymanie lub ściskanie „clamping”), T i C skupiają się na graczach obwodowych (pchanie, wskakiwanie na plecy), odpowiednio na swoich stronach. C jest odpowiedzialny za ocenę gry ponad obręczą (błąd nielegalnego dotknięcia piłki i ingerencji w jej lot), jako że T odpowiada za akcję rzutową po swojej stronie (rysunek 51).

Rzut ze słabej strony: L obserwuje match-up blisko kosza (trzymanie lub ściskanie „clamping”), T i C skupiają się na graczach obwodowych (pchanie, wskakiwanie na plecy), odpowiednio na swoich stronach. T jest odpowiedzialny za ocenę gry ponad obręczą (błąd nielegalnego dotknięcia piłki i ingerencji w jej lot), jako że C odpowiada za akcję rzutową po swojej stronie (rysunek 52).

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



Rysunek 51:
Rzut z mocnej strony – L obserwuje grę blisko kosza, T i C skupiają się na graczach obwodowych. C odpowiada za nielegalne dotknięcie piłki i ingerencję w jej lot.
(1) – nieaktywny match-up.



Rysunek 52:
Rzut ze słabej strony – L obserwuje grę blisko kosza, T i C skupiają się na graczach obwodowych. T odpowiada za nielegalne dotknięcie piłki i ingerencję w jej lot.
(1) – nieaktywny match-up.

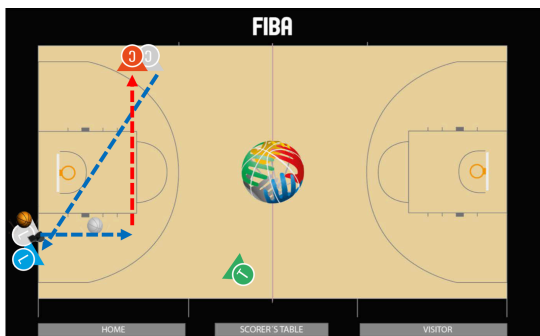
R.3.12. Raportowanie fauli i zamiany pozycji

Cel:

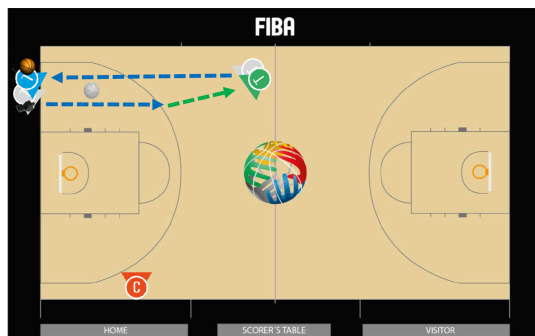
Identyfikacja i znajomość poprawnych procedur i pozycji po podjęciu decyzji na faul.

Są cztery podstawowe zasady zamiany pozycji po podjęciu decyzji na faul:

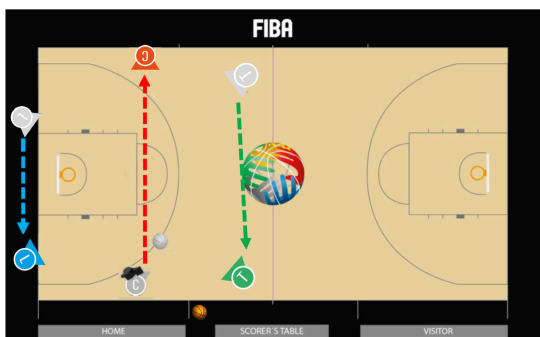
- a) Sędzia, który odgwizduje i sygnalizuje faul, po którym nastąpi wprowadzenie piłki (piłka pozostaje na polu ataku), zawsze zajmuje pozycję T lub C naprzeciwko stolika.



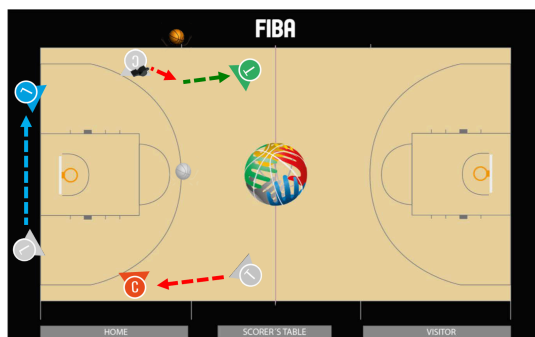
Rysunki 53:
L odgwizduje faul na polu ataku po stronie stolika – piłka będzie wprowadzana na polu ataku.



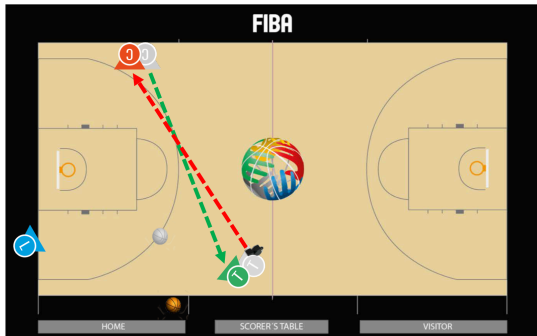
Rysunki 54:
L odgwizduje faul na polu ataku naprzeciwko stolika – piłka będzie wprowadzana na polu ataku.



Rysunki 55:
C odgwizduje faul na polu ataku po stronie stolika – piłka będzie wprowadzana na polu ataku.



Rysunki 56:
C odgwizduje faul na polu ataku naprzeciwko stolika – piłka będzie wprowadzana na polu ataku.



Rysunki 57:
T odgwiżdzuje faul na polu ataku po stronie stolika – piłka będzie wprowadzana na polu ataku.



Rysunki 58:
T odgwiżdzuje faul na polu ataku naprzeciwko stolika – piłka będzie wprowadzana na polu ataku.

- b) Jeżeli dwóch sędziów odgwiżdzuje ten sam faul, sędzia zajmujący pozycję naprzeciwko stolika sygnalizuje faul i nie ma potrzeby zamiany pozycji (piłka pozostaje na polu ataku).

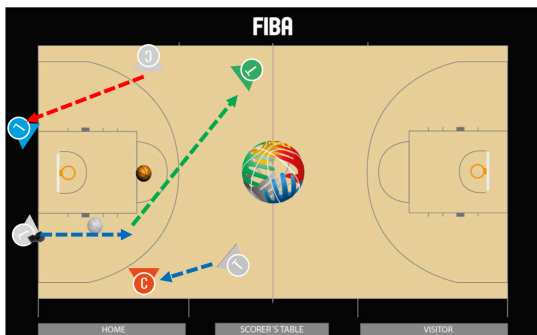


Rysunek 59:
T i C odgwiżdzują ten sam faul. C sygnalizuje faul, jako że znajduje się naprzeciwko stolika.

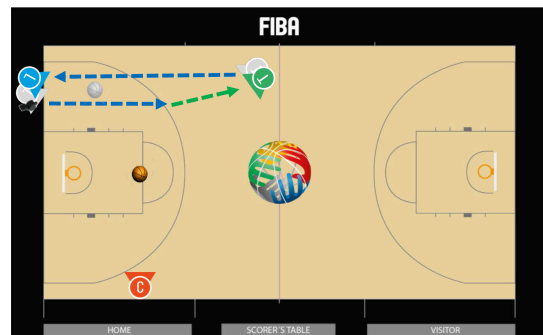


Rysunek 60:
T i C odgwiżdzują ten sam faul. T sygnalizuje faul, jako że znajduje się naprzeciwko stolika.

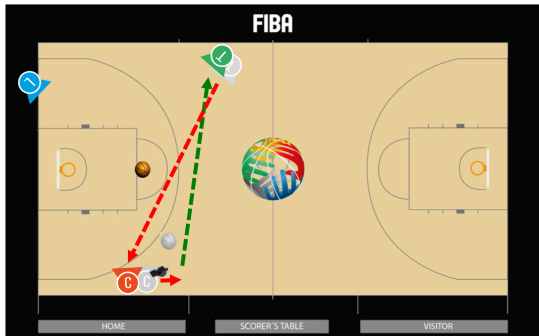
- c) Sędzia, który odgwiżdzuje i sygnalizuje faul, po którym będą wykonywane rzuty wolne, zawsze zajmuje pozycję T naprzeciwko stolika (piłka pozostaje na polu ataku).



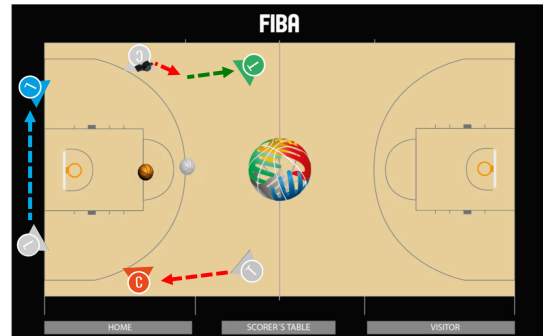
Rysunki 61:
L odgwiżdzuje faul na polu ataku po stronie stolika – rzuty wolne na polu ataku.



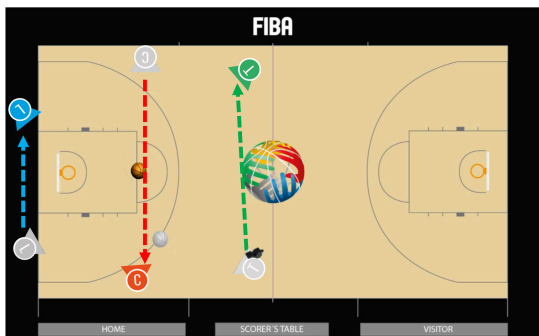
Rysunki 62:
L odgwiżdzuje faul na polu ataku naprzeciwko stolika – rzuty wolne na polu ataku.



Rysunki 63:
C odgwizduje faul na polu ataku po stronie stolika – rzuty wolne na polu ataku.



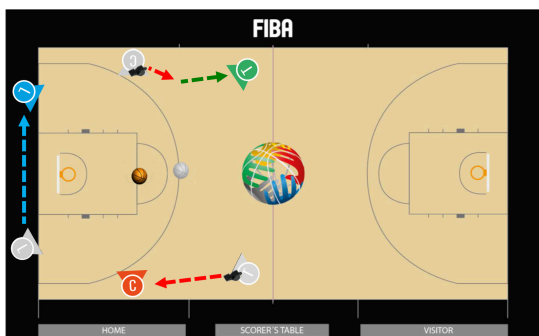
Rysunki 64:
C odgwizduje faul na polu ataku naprzeciwko stolika – rzuty wolne na polu ataku.



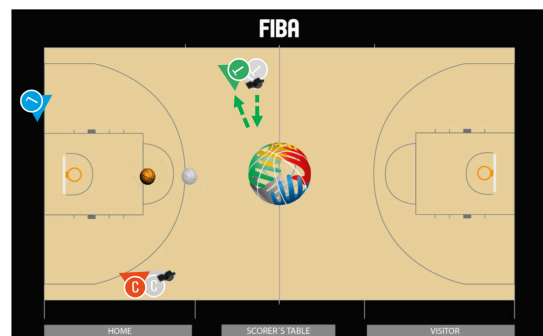
Rysunki 65:
T odgwizduje faul na polu ataku po stronie stolika – rzuty wolne na polu ataku.



Rysunki 66:
T odgwizduje faul na polu ataku naprzeciwko stolika – rzuty wolne na polu ataku.

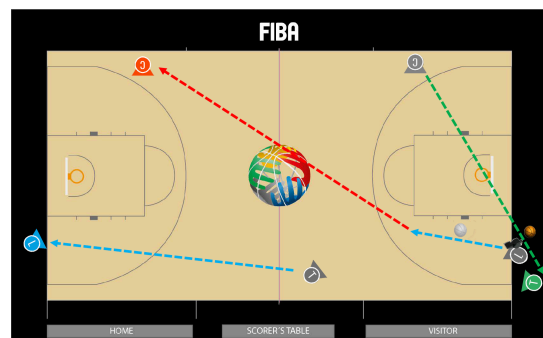
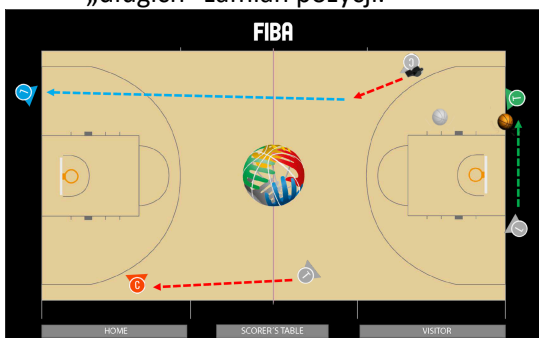


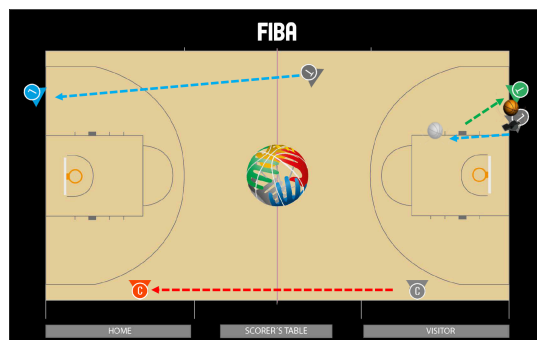
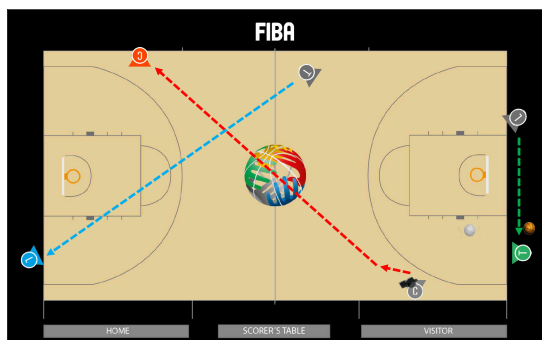
Rysunki 67:
T i C odgwizdują ten sam faul. C sygnalizuje faul, jako że znajduje się naprzeciwko stolika.



Rysunki 68:
T i C odgwizdują ten sam faul. T sygnalizuje faul, jako że znajduje się naprzeciwko stolika.

- d) Kiedy zostaje odgwizdany faul obrońcy na polu obrony (w akcji transmisyjnej) lub faul drużyny atakującej na polu ataku, sędziowie nie zamieniają pozycji, chyba że ma to ułatwić zajęcie pozycji naprzeciwko stolika sędziemu, który odgwizdał i sygnalizował ten faul – unikamy „długich” zamian pozycji.





Rysunki 69-72:

Cztery przykłady sytuacji fauli ofensywnych na polu ataku. We wszystkich sytuacjach unikamy „długich” zamian – z linii końcowej na przeciwległą linię końcową. Sędzia – podejmujący i sygnalizujący decyzję – zajmuje pozycję naprzeciwko stolika.

R.3.13. Ostatni rzut

Cel:

Identyfikacja sędziego, który odpowiada za ostatni rzut oraz tego, który odpowiada za kontrolę zegarów (czasu gry i czasu akcji) na koniec kwarty lub meczu.

Zasadniczo, T lub C decyduje czy celny rzut na koniec kwarty lub meczu należy zaliczyć, czy unieważnić.

Standardowa procedura polega na tym, że sędzia (T lub C – naprzeciwko stolika) jest odpowiedzialny za ocenę ostatniego rzutu, chyba że jest zaangażowany w inną akcję, a wtedy to sędzia po stronie stolika odpowiada za zegary.

Jeżeli któryś z sędziów, którzy nie odpowiadają za ostatni rzut, ma wiedzę na temat tego rzutu lub zegarów, musi natychmiast podejść do sędziego, który był za ten rzut odpowiedzialny i podjął decyzję, i musi przekazać tę wiedzę partnerom. W przypadku rozbieżnych opinii, sędzia główny zawsze podejmuje ostateczną decyzję.

Zobacz również moduł R.2.10, określający poprawne techniki i procedury.

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, C, L na polu ataku. (R3)
11. Wymień 3 fazy rotacji. (R3)
12. Wytłumacz na czym polega gwizdek krosowy L (Lead cross call)? (R3)
13. Który sędzia odpowiada (primary) za wejście pod kosz lub rzut ze słabej strony (WSR)? (R3)
14. Wytłumacz technikę cross step. (R3)
15. Kto jest normalnie odpowiedzialny za ostatni rzut w 3PO?