

POWINNOŚCI SĘDZIEGO GŁÓWNEGO NA MECZACH I TURNIEJACH

Sezon sportowy 2014/15

Opracowanie: Bronisław Bednarek

Sędzią na zawodach może być osoba posiadająca ważną licencję Polskiego Związku Kręglarskiego, która zadeklarowała gotowość do pełnienia funkcji sędziowskich. Sędziego głównego (SG) powołuje KOLEGIUM SĘDZIÓW Sekcji Kręglarstwa Klasycznego PZK, pozostałych Kolegium Sędziów lub organizator w porozumieniu z sędzią głównym.

W celu prawidłowego przeprowadzenia zawodów sędzia stosuje odpowiednie regulaminy i postępuje zgodnie z niżej podanymi zasadami.

Część ogólna

1. Przyjmując funkcję sędziego głównego każdy sędzia powinien mieć świadomość, że jakkolwiek jest osobą ważną, to jednak nie jest osobą najważniejszą w czasie zawodów. Na zawodach sportowych najważniejsi są zawodnicy, dlatego sędzia w swych działaniach powinien być wprawdzie stanowczy, lecz spokojny i taktowny. Zadaniem sędziego głównego (komisji sędziowskiej) jest zapewnienie prawidłowej czyli zgodnej z przepisami realizacji zawodów. Naczelną zasadą poczynań sędziego jest obiektywizm. Podstawową przesłanką realizacji tej zasady jest dobra znajomość nie tylko ogólnych przepisów gry w kręgle, lecz także regulaminu danych zawodów.
2. W czasie pełnienia funkcji sędzia powinien być ubrany w przepisowy strój (biała koszula, czarne spodnie wizytowe, czarne skarpetki, białe obuwie sportowe oraz identyfikator sędziowski na piersi) i posiadać stosowne akcesoria (żółta i czerwona kartka, przybory do pisania i ewentualnie przybory do pomiaru kul i kręgli, regulaminy, odpowiednie formularze).
3. Sędzia powinien stawić się w kręgielni co najmniej 45 minut przed rozpoczęciem zawodów w celu załatwienia formalności i dokonania kontroli obiektu. Sprawdzeniu podlegają:
 - a) datę ważności certyfikatu kręgielni,
 - b) przygotowanie obiektu (apteczka, szatnie, łazienki, napoje, obsługa techniczna),
 - c) tory i sprzęt kręglarski (czystość i stan rozbiegu oraz kul i kręgli, możliwość poślizgu),
 - d) położenie deski nasadzenia (1 -5 mm powyżej bieżni toru),
 - e) działanie fotokomórek (pomiar na linii wyrzutu w pewnej odległości od deski nasadzenia po obu jej stronach – tolerancja do 3 mm poza linię w kierunku kręgli),
 - f) działanie podnośników kręgli (czas reakcji 4 sekundy od uderzenia kuli w kręgle),
 - g) działanie drukarek i pulpity sterowniczych (sygnalizacja).

W razie stwierdzenia usterek sędzia nakazuje ich usunięcie. Efektem kontroli jest decyzja o dopuszczeniu bądź niedopuszczeniu kręgielni do zawodów. Uwagi sędziego zamieszcza w **Raporcie końcowym Sędziego Głównego** albo w protokóle z meczu lub turnieju ligowego. Sędzia powinien również uzgodnić z obsługą techniczną częstość i jakość czyszczenia pola kręgli: nie powinno to następować częściej niż co 2 bloki. Na meczach rozgrywanych na kręgielniach 4- i 6-torowych zalecane jest jednokrotne czyszczenie

przed zawodami. Środek czyszczący (silikonowy) powinien być stosowany w taki sposób, aby na kulach nie było jego śladu. Można to osiągnąć poprzez spryskanie środkiem szmatki i wytarcie nią pola kręgli. Takie postępowanie ma na celu ochronę mechanizmów automatu stawiającego kręgle (silikon przenosi się do nich poprzez linki) oraz bezpieczeństwo na torach (silikon poprzez kule przenosi się na deskę nasadzenia czyniąc ją śliską). Kule po powrocie nie powinny mieć na powierzchni śladu środka czyszczącego. Jeżeli ten warunek nie jest spełniony sędzia ma prawo wstrzymać otwarcie zawodów lub przerwać zawody do czasu doprowadzenia torów do właściwego stanu.

Zawody ligowe

4. 30 minut przed rozpoczęciem meczu w Superlidze sędzia powinien otrzymać od gospodarza skład drużyny z kolejnością startu (pozycje 1-6 i maks. 4 rezerwowych albo pozycje 1-4 i maks. 3 rezerwowych), przekazać kierownikowi drużyny gości, po 10 minutach odebrać skład drużyny gości i na tej podstawie ustalić kolejność pojedynków. W czasie do 10 minut przed rozpoczęciem spotkania gospodarz ma prawo poznać ustawienie drużyny gości.

W turnieju lub meczu na torach neutralnych drużyny przekazują składy jednocześnie 30 minut przed jego rozpoczęciem, a 15 minut później sędzia ogłasza ustawienia drużyn. Podana kolejność startu zawodników w drużynach nie może być zmieniona.

Jeżeli bezpośrednio przed rozpoczęciem gry próbnej zawodnik z pozycji 1-6 (1-4) nie stanie na starcie, to może go zastąpić zgłoszony zawodnik rezerwowy, co nie jest traktowane jako zmiana zawodnika i nie narusza limitu zmian. Wymieniony zawodnik z pozycji 1-6 (1-4) traci prawo do gry w tym meczu (turnieju).

5. Sędzia powinien sprawdzić ważność licencji i kart zdrowia zawodników, a w lidze międzyokręgowej, przy braku kart zdrowia, wymagać pisemnego oświadczenia o stanie zdrowia. Zawodnik wypożyczony musi mieć dodatkową licencję. Numery licencji muszą być wpisane do protokołu zawodów. W przypadku nieprzedstawienia dokumentu licencyjnego można sprawdzić jego posiadanie na liście internetowej.
6. Sędzia powinien punktualnie rozpocząć mecz lub turniej gromadząc na torach drużyny w strojach sportowych (min. 5 lub 3 zawodników odpowiednio). Otwierając zawody powinien powitać zgromadzone drużyny i publiczność oraz ogłosić dopuszczenie torów i sprzętu do gry, a następnie podać kolejność pojedynków meczowych lub w turnieju kolejność startu zawodników na poszczególnych torach. W meczu gospodarze zaczynają grę zawsze na torach nieparzystych. W lidze międzyokręgowej (składy 4-osobowe) w pierwszej kolejce kolejność startu na torach w pierwszym bloku jest losowana, a w następnych kolejkach oraz w turniejach finałowych wynika z kolejności drużyn w tabeli. W następnych blokach kolejni zawodnicy wchodzi zgodnie ze schematem podanym w regulaminie poszczególnych lig (KIS). Sędzia powinien również podać zasady zaliczania kręgli i postępowania w przypadku drobnych awarii (splątanie kręgli, zatrzymanie kul, itp.). Powinien także poinformować, że wychodzenie zawodników z pola gry w celu wytarcia obuwia jest niezgodne z przepisami. Dopuszczalne jest natomiast wyłożenie wycieraczki na początku każdego rozbiegu. Na zakończenie otwarcia drużyny winny wymienić sportowe pozdrowienia. W przypadku meczu pozdrowienie pierwsza wygłasza drużyna gospodarzy a w przypadku turnieju wszystkie drużyny jednocześnie z inicjatywą sędziego.

7. Sędzia powinien bacznie obserwować przebieg zawodów i w razie potrzeby niezwłocznie interweniować. Przed rozpoczęciem gry każdego bloku sędzia prezentuje zawodników oraz daje komendę do rozpoczęcia gry próbnej (5 minut) i do jej zakończenia, a następnie do rozpoczęcia gry właściwej. Równocześnie z poleceniem rozpoczęcia gry próbnej oraz gry właściwej uruchamiane są zegary. Po zakończeniu każdej serii rzutów zmiana torów następuje tylko na komendę sędziego. Po zakończeniu wszystkich gier w danym bloku sędzia ogłasza wyniki uzyskane przez poszczególnych zawodników, a w Superlidze także wyniki pojedynków i stan meczu. Sędzia kontroluje na bieżąco zapis wyników lub zleca sprawdzenie sekretarzowi, który wpisuje oficjalne wyniki do protokołu. Jeśli są warunki, to wyniki mogą być bieżąco wyświetlane. W przypadku niesportowego zachowania zawodnika bądź trenera sędzia sygnalizuje karę pokazując żółtą, żółtoczerwoną lub czerwoną kartkę (w zależności od kolejności i wagi przewinienia). Podobnie przy przewinieniu technicznym (z wyjątkiem przekroczenia linii wyrzutu sygnalizowanego przez fotokomórkę) sędzia pokazuje żółtą a następnie żółtoczerwoną kartkę podając rodzaj wykroczenia. Wszystkie kary muszą być odnotowane w zapisie rzutów i protokóle (turnieju). Sędzia powinien także zwrócić uwagę na jednolitość strojów do gry (z wyjątkiem butów) zawodników drużyn, a odstępstwo odnotować w protokóle.
8. Krótco po zakończeniu zawodów sędzia powinien przeprowadzić ceremonię zakończenia. W obecności zebranych jak podczas otwarcia drużyn powinien ogłosić oficjalny punktowy wynik meczu (turnieju), liczbę zbitych przez drużyny kręgli, ewentualnie najlepsze wyniki indywidualne. Może również wyrazić opinię na temat przebiegu zawodów, jeśli uzna to za stosowne. Powinien też podziękować zawodnikom i publiczności za udział i zamknąć zawody. Końcowym akcentem powinna być wymiana pozdrowień sportowych jak podczas otwarcia, jednak w przypadku meczu pierwsza okrzyk wznosi drużyna pokonana.
9. Sędzia ma obowiązek przy pomocy sekretarza sporządzić protokół z zawodów zamieszczając w nim wszystkie wymagane informacje, w tym zastosowane kary regulaminowe i swoje uwagi a także uwagi wniesione przez startujące drużyny wraz z oceną pracy sędziego. Obowiązkiem gospodarza jest niezwłoczne wysłanie protokołu pocztą elektroniczną do Kapitana Sportowego. Sędzia powinien także dopilnować podpisania wydrukowanego protokołu przez właściwe osoby i przekazania go poszczególnym drużynom oraz podpisany protokół jak najszybciej wysłać zwykłą pocztą do Kapitana Sportowego, ewentualnie uzgodnić jego wysłanie przez gospodarza zawodów. Jeżeli gospodarz dysponuje skanerem, to możliwe i upraszczające korespondencję jest wysłanie podpisanego protokołu pocztą elektroniczną.

Turnieje

10. Na turniejach sędzia główny postępuje podobnie jak na meczach. Ma jednak do pomocy innych sędziów, więc powinien przydzielić im odpowiednie zadania. Do zadań komisji sędziowskiej należy m.in. sprawdzenie dokumentów zawodników i ich strojów sportowych, prezentacja zawodników (wg uznania przed rozpoczęciem lub w trakcie gry próbnej), ogłoszenie wyników po zakończeniu gry, kontrola wyników i ich zapis w protokole zawodów. Sędziowie mają obowiązek kontrolowania prawidłowości gry oraz działania automatów a także obserwowania zachowania zawodników, trenerów i publiczności. W razie konieczności sędzia główny ma obowiązek stosownej interwencji z przerwaniem zawodów włącznie.
11. Podczas uroczystego zakończenia zawodów sędzia główny ogłasza wyniki czołowych zawodników w poszczególnych konkurencjach. Dopilnowuje również niezwłocznego przesłania wyników do Kapitana Sportowego. Obowiązkiem sędziego głównego jest sporządzenie **Raportu końcowego SG** i jego przesłanie pocztą do Biura PZK wzgl. zeskanowanego lub wypełnionego na komputerze pod adresem: rybo@poczta.fm. Sprawozdanie powinien otrzymać także gospodarz zawodów.

Uwagi dodatkowe

12. Każdy sędzia, a szczególnie sędzia główny, powinien znać i stosować właściwe nazewnictwo. Dość często niepoprawnie stosuje się pojęcia mikst i tandem mieszany. **Mikst** to dwie osoby różnej płci grające na dwóch różnych torach a **tandem mieszany** to dwie osoby różnej płci grające na jednym torze. Para to dwie osoby (jednej lub różnych płci) grające na dwóch torach obok siebie, natomiast tandem to dwie osoby grające jednocześnie na tym samym torze. Stąd nazwy: **para, para mieszana (mikst), tandem, tandem mieszany**.
13. Wyjaśnienia wymaga sposób postępowania w przypadku wykroczenia w czasie pomiędzy rzutami. Jeżeli zawodnik z co najmniej jednym ostrzeżeniem przekroczy przepisy po wykonaniu rzutu a przed wykonaniem kolejnego, to wynik tego następnego rzutu, **bez jego wykonywania, jest traktowany jako zerowy** (sędzia dodaje rzut i na wydruku pisze 0). Jeśli nie ma następnego rzutu na danym torze, to poprzedni rzut jest zerowy (wynik rzutu zostaje skreślony). Gdyby jednak rzut został wykonany, to: a) w grze do pełnych wynik rzutu na wydruku zostaje przekreślony literą „X” i ogólny wynik skorygowany, b) w grze do zbieranych wynik rzutu jest przekreślony literą „X” i ogólny wynik skorygowany, a strącone kręgle ponownie ustawione.
14. Po wejściu na pole gry zawodnik nie może na desce nasadzenia robić żadnych znaków, wycierać pola gry i robić rozbiegów „na sucho”. opierać się o cokolwiek, siadać na podłodze. W razie potrzeby zawodnik zaraz po wejściu na pole gry może przylepić obok deski mały znacznik, który po zakończeniu serii musi niezwłocznie usunąć. Dozwolone jest stosowanie środków ułatwiających trzymanie kuli (nie w sprayu). Jeżeli zawodnik nie gra, powinien przebywać na początku pola gry, lecz nie może opierać się o cokolwiek, siadać na podłodze lub zasobniku.
Niestosowanie się do tych zasad traktowane jest jako niesportowe zachowanie.

