



Fédération Internationale de Tchoukball
International Tchoukball Federation

GESTY SĘDZIOWSKIE

ER-02 11.24.2011 PL

Tłumaczenie z języka angielskiego: Stowarzyszenie Kultury Fizycznej "Tchoukball.pl"

W przypadku jakichkolwiek rozbieżności z oficjalną wersją dokumentu w języku angielskim, pierwszeństwo w stosowaniu ma wersja w języku angielskim

GESTY SĘDZIOWSKIE

Słowo wstępne

Niniejszy dokument jest zasadniczym dodatkiem do oficjalnych przepisów gry w tchoukball¹, wydanych przez Międzynarodową Federację Tchoukballu (FITB). Definiuje on gesty stosowane przez sędziów w celu sygnalizacji podejmowanych przez nich decyzji zawodnikom, trenerom oraz publiczności. Aby przezwyciężyć bariery językowe i uniknąć rozwlekłych wyjaśnień, sędzia musi używać wyraźnie widocznych gestów (opisanych poniżej) ilustrujących jego decyzje.

Gesty sędziowskie powinny być pokazywane przez co najmniej 3 sekundy, tak aby każdy mógł je zobaczyć i zrozumieć. Sędzia musi także wskazać miejsce, z którego powinna zostać wznowiona gra po błędzie. Aby nie zwalniać tempa gry, zalecana jest natępująca kolejność:

- gwizdek, pokazanie gestu odpowiadającego przewinieniu zawodnika – przez ok. 1 sekundę;
- wskazanie miejsca, z którego powinna zostać wznowiona gra – przez ok. 1 sekundę;
- ponowne pokazanie gestu odpowiadającego przewinieniu zawodnika – do momentu wznowienia gry.

Po zdobyciu punktu przez jedną z drużyn, odpowiedni gest powinien być utrzymywany do momentu wznowienia gry, tak aby przedstawiciele obsługujący stanowisko sędziowskie (odpowiadający za pomiar czasu gry oraz liczenie punktów) mogli odnotować decyzję sędziego.

Sędziowie muszą być stale przygotowani do użycia gwizdka oraz pokazania odpowiedniego gestu wymagającego zastosowania obu rąk. W rezultacie, gwizdek powinien być nieprzerwanie trzymany w ustach w czasie trwania gry, nawet jeżeli akcja toczy się po przeciwnej stronie boiska lub w pobliżu jego środka.

Istotne jest, aby gwizdać głośno, jednocześnie dostosowując siłę i poziom dźwięku gwizdka do otoczenia i sytuacji. Ważne jest pamiętać o tym, że sędziowie nie gwizdzą jedynie dla zawodników znajdujących się w ich pobliżu. Gwizdek jest przeznaczony dla wszystkich zawodników, sędziów, stanowiska sędziowskiego oraz publiczności. Czysty i słyszalny dźwięk jest zatem wymagany przez cały czas gry.

Sędziowie muszą używać gwizdka i pokazywać gesty odpowiadające wszystkim zdefiniowanym sytuacjom, błędom gry i przewinieniom, nawet tym najbardziej oczywistym.

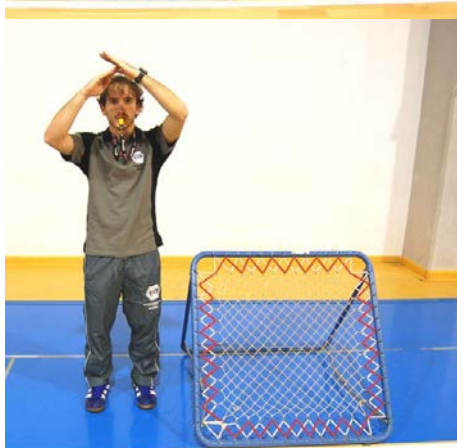
¹ ER-01 The Official Tchoukball Rules (*Tchoukball. Oficjalne przepisy gry*).

Gesty sędziowskie



1. Nieprawidłowa zmiana (zasady 4.2.4 i 4.2.5)

Dłonie otwarte, palce ułożone wzdłuż przedramion. Przedramiona poruszane naprzemiennie w górę i w dół, prostopadle do klatki piersiowej, naśladując wejście na boisko i jego opuszczenie przez zawodników dokonujących zmiany.



2. Czas (zasada 6.2.2)

Dłonie otwarte, palce ułożone wzdłuż przedramion. Obie dłonie ponad głową tworzą kształt litery „T” (ang. ‘timeout’).



3. Koniec czasu gry (zasada 6.3)

Przedramiona skrzyżowane przed klatką piersiową. Dłonie otwarte, palce ułożone wzdłuż przedramion.



4. Dotknięcie piłki nogą poniżej kolana (zasada 7.1.1)

Jedna noga zgięta w kolanie ku górze, udo równoległe do podłoża, przeciwną ręką dotyka łydki.



5. Kroki (zasada 7.1.2)

Dłonie otwarte, palce ułożone wzdłuż przedramion. Przedramiona poziomo na wysokości klatki piersiowej, obracają się wokół siebie ruchem okrężnym.



6. Przetrzymanie piłki ponad 3 sekundy (zasada 7.1.3)

Jedna ręka uniesiona w górę, wyciągnięty kciuk, palec wskazujący i środkowy. Palce serdeczny i mały schowane. Druga ręka trzyma pierwszą za nadgarstek.



7. Powyżej 3 kolejnych podań (zasada 7.1.4)

Jedna ręka uniesiona w górę, wyciągnięty kciuk, palec wskazujący i środkowy. Palce serdeczny i mały schowane.



8. Poza polem gry (zasada 7.1.5)

Dłonie otwarte, palce ułożone wzdłuż przedramion ustawionych pionowo na wysokości barków. Wewnętrzna część dłoni skierowana za siebie, poza pole gry. Ręce i ramiona poruszają się równocześnie w przód i w tył (trzykrotnie).



9. Faul (zasady 7.1.7, 7.1.8 i 7.1.9)

Ręce oparte na biodrach wykonują nieznaczne ruchy do i od bioder.



10. Czwarty strzał na bramkę (zasada 7.1.10)

Jedna ręka uniesiona w górę, 4 palce wyciągnięte i rozchylone, kciuk schowany.



11. Nastąpienie na linię pola bramkowego (zasada 7.1.11)

Jedna ręka wyciągnięta, wskazuje na miejsce popełnienia błędu wszystkimi palcami, wewnętrzna część dłoni skierowana ku dołowi. Druga dłoń nakrywa nadgarstek ręki wskazującej miejsce popełnienia przewinienia.



12. Ładowanie (zasada 7.1.12)

Jedna ręka wyciągnięta do przodu z wewnętrzną częścią dłoni skierowaną ku dołowi. Druga dłoń otwarta, skierowana ku dołowi, wykonuje ruch falujący w przód i tył pod odpowiednim kątem nad pierwszą ręką.



13. Strzał przed przekroczeniem przez piłkę linii środkowej (zasada 7.1.13)

Obie ręce wyciągnięte w przód z otwartymi dłońmi i końcami palców wskazującymi na podłoże, poruszane poziomo w przeciwnych kierunkach.



14. Wskazanie miejsca popełnienia błędu lub wznowienia gry po błędzie (zasady 7.2.1 i 7.2.3 (w nieprawidłowym miejscu))

Jedna ręka wyciągnięta, z wewnętrzną częścią dłoni skierowaną ku górze, wskazuje miejsce popełnienia błędu / wznowienia gry po błędzie.



15. Powtórzenie wznowienia gry po błędzie
(zasada 7.2.3 (w nieprawidłowy sposób))

Dwie ręce trzymają wirtualną piłkę, dotykając nią podłoga.



16. Zdobyć punktu przez drużynę atakującą
(zasada 8.1)

Jedna ręka uniesiona do góry z zaciśniętą pięścią.



17. Punkt dla drużyny broniącej (zasada 8.2)

Jedna ręka wyciągnięta poziomo w bok z zaciśniętą pięścią.



18. Przekroczenie linii końcowej po rozpoczęciu
lub wznowieniu gry po punkcie (zasada 10.2.5)

Obie ręce wyciągnięte przed sobą do dołu, w kierunku linii końcowej boiska. Dłonie otwarte, wewnętrzne części dłoni skierowane do tyłu, końce palców wskazują na linię końcową boiska. Ręce poruszają się na boki (trzykrotnie).



19. Błędne odbicie (zasada 11.2)

Oba przedramiona skierowane ku górze, dłonie otwarte, ponad głowę. Palce zgięte w taki sposób, aby końce palców obu dłoni, skierowane ku sobie poziomo, przedstawiały górną część bramki. Palce obu dłoni muszą się dotykać.



20. Ostrzeżenie (zasada 12.2.5)

Żółta kartka jest trzymana jedną ręką, wyciągniętą w kierunku ukaranego zawodnika.



21. Wykluczenie z gry (zasada 12.2.6)

Czerwona kartka jest trzymana jedną ręką, wyciągniętą w kierunku ukaranego zawodnika, podczas gdy druga ręka wskazuje na stanowisko sędziowskie.



22. Wezwanie kapitanów (zasady 10.2 i 12.3.2)

Ręce wyciągnięte do przodu, pięści obu dłoni trzymane przed klatką piersiową na wysokości barków, oba kciuki skierowane ku górze.



23. Poważne lub celowe przewinienie (zasada 12.2.4)

Jedna ręka uderza pięścią od góry w otwartą dłoń drugiej ręki, na wysokości bioder (jednokrotnie).



24. Wznowienie gry przez drużynę, która była w posiadaniu piłki

Ręce wzdłuż ciała, zgięte w łokciach, przedramiona poziomo do podłoża. Dłonie otwarte, wewnętrzną częścią skierowane ku górze. Przedramiona poruszają się w górę i w dół w przeciwnych kierunkach.



25. Piłka w polu gry Komunikacja pomiędzy sędziami

Dłonie połączone (kciuk w kciuk), wewnętrzną stroną skierowane ku dołowi. Ręce wyciągnięte w dół, wskazują na pole gry.

Uwaga: gest ten powinien być stosowany bez użycia gwizdka, w celu pomocy pozostałym sędziom, na przykład w przypadku strzałów, gdy piłka po odbiciu od bramki spada w okolicach linii bocznych boiska.



26. Przeoczenie Komunikacja pomiędzy sędziami

Dłonie zasłaniają oczy.

Uwaga: gest ten jest zaproszeniem skierowanym do pozostałych sędziów celem uzyskania pomocy w przypadku, gdy sędzia nie widział i tym samym nie jest w stanie samodzielnie podjąć decyzji dotyczącej sytuacji mającej miejsce na boisku. Sędzia może również brać pod uwagę opinie zawodników, przy założeniu, że są one bezstronne. Jeżeli nikt nie widział przedmiotowej sytuacji, sędzia musi zastosować gest sędziowski #24.

