

Manual sędziów KSPZR



Kolegium
Sędziów
PZR

Początek tygodnia

1. Analiza swojego meczu z poprzedniej kolejki (poprosić bardziej doświadczonego sędziego o opinie na dany temat).
2. Sprawdzić obsady na kolejny weekend.
3. Kontakt z sędziami wewnątrz obsady meczowej w celu dojazdu na mecz.

3 dni przed meczem

1. Obejrzeć poprzednie mecze drużyn nadanej obsady

Dzień przed meczem

1. Skompletować dokumenty:
 - Protokoły meczowe
 - Załączniki do protokołu
 - Protokoły na czerwoną kartkę
 - Delegacje
 - Rozliczenie kilometrówki
 - Regulamin rozgrywek (najlepiej w formie papierowej)
 - Przepisy rugby (najlepiej w formie papierowej)
2. Ubiór meczowy:
 - Koszulki meczowe, 3szt
 - Koszulka rozgrzewkowa
 - Spodenki
 - Getry
 - Dresy
 - Ortalion
 - Koszulka/polo kolegium
 - Korki Buty płaskie
3. Sprzęt sędziowski:
 - Gwizdek
 - Zegarek
 - Notes + kartki
 - Ołówek + długopis
 - Ciśnieniomierz do piłek
 - Naładowane radio
 - Chorągiewki
 - Moneta
4. Opcjonalnie:
 - Krótkie podspodenki jednokolorowe (ciemne)
 - Koszulka termiczna długi rękaw jednokolorowa (ciemna)
 - Czapka, komin (na czas rozgrzewki/między meczami)



Kolegium
Sędziów
PZR

- Taśmy oporowe, roler, inny sprzęt do rozgrzewki

Dzień meczowy

1. 1.5-2h przed meczem

1. Na obiekcie

- Przyjazd sędziów na obiekt sportowy
- Sprawdzanie stanu i bezpieczeństwa boiska
- Kompletność i umiejscowienie linii na boisku
- Ilość oraz pozycjonowanie chorągiewek
- Stan i mocowanie słupów
- Stan i mocowanie odbijaczy na słupach
- Brak lub zakrycie niebezpiecznych wystających elementów typu studzienki, krawężniki itp.
- Wyznaczenie stref technicznych dla drużyn
- Wyznaczenie strefy kar (osobne miejsce dla zawodników przebywających na wykluczeniu czasowym, inne niż strefa techniczna)
- Ogólny stan murawy, czy nie ma szkła, kamieni i innych niebezpiecznych elementów

W przypadku gdy na boisku znajduje się śnieg:

- Czy murawa nie jest zamarznięta
- Czy jest możliwość zapewnienia widoczności linii

2. Dokumenty:

- Wypisanie protokołu meczowego
- Wypisanie delegacji i rozliczenia dojazdu
- Sprawdzenie list zawodników
- Sprawdzenie zgodności numerów licencji
- Sprawdzenie aktualności badań
- Sprawdzenie roczników dopuszczonych do gry w danym sezonie
- Sprawdzenie limitu obcokrajowców (ekstraliga i 1 liga)
- Sprawdzenie spełnienia wymogu "program młodzieżowiec" (w ekstralidze)
- Weryfikacja zawodników 1 linii
- Weryfikacja ilości rezerwowych zgodnie z przepisem 3.8
- Weryfikacja ilości pozostałych osób wpisanych na listach zawodników (trener, kierownik, masażysta, osoby podające wodę)
- Weryfikacja dodatkowych dokumentów (medical joker, wypożyczenia z innych klubów itd)
- Podpisanie list zawodników przez sędziego głównego

3. Podpisanie protokołu przed meczem przez lekarza/ratownika (pieczętka i podpis)

4. Sprawdzenie czy oprócz dwóch lekarzy/ratowników jest też karetka (ekstraliga)



Kolegium
Sędziów
PZR

2. 1h przed meczem

1. Przeprowadzenie losowania z kapitanami obu drużyn
 - Kapitan drużyny gości wybiera stronę monety
 - Kapitan drużyny gospodarzy wykonuje rzut moneta na ziemię
 - Sędzia odczytuje wynik rzutu
 - Kapitan który wygrał losowanie wybiera stronę boiska lub kop rozpoczynający mecz.
 - Jeżeli kapitan który wygrał wybierze piłkę, drugi kapitan decyduje o stronie na której rozpoczną mecz.
 - Zapisanie wyniku losowania w notesie.

2. Przygotowanie do meczu
 - Przebranie się w strój rozgrzewkowy
 - Rozmowa z asystentami sędziego
 - Przekazanie wytycznych odnośnie dodatkowych obowiązków dla asystentów (co poza grą faul, autem i sygnalizacja wyniku kipu na słupy)
 - Sposób komunikacji między sędziami w trakcie meczu (krótkie zwężle komunikaty)
 - Zabranie gwizdka i kartek przez jednego z sędziów asystentów
 - Rozmowa z drużynami przed meczem (wizyta w szatni lub na boisku)
 - Przywitanie się
 - Przedstawienie siebie oraz asystentów (?)
 - Przekazanie uwag dotyczących zaleceń dotyczących zawodników i formacji w sposób zwięzły (bez zbędnych szczegółów żeby nie stać się niewolnikiem własnych słów)
 - Przekazanie wytycznych odnośnie bezpieczeństwa zawodów (wiązanie 1 linii, stabilność młyna)
 - Kwestia komunikacji tylko przez kapitana
 - Dodatkowe uwagi od drużyn (opcjonalnie)
 - Weryfikacja przez asystentów bezpieczeństwa strojów oraz butów (ostrość i długość wkrętów)
 - Rozmowa z kierownikami drużyn odnośnie długości przerwy, sposobie dokonywania zmian, zachowania i ubioru osób podających wodę oraz wskazanie miejsca na rozgrzewkę w trakcie meczu (pole punktowe drużyny przeciwnej)
 - Rozmowa z zabezpieczeniem medyczny. W przypadku gdy osoby z zabezpieczenia medycznego są pierwszy raz na meczu rugby wyjaśnienie dwóch sygnałów sędziego (pomoc fizjo i rana krwawiąca), a także poinformowanie o możliwości udzielania przez nich pomocy w każdym momencie trwania meczu
 - Sprawdzenie ciśnienia piłek przed wyjściem na rozgrzewkę
 - Wyjście na rozgrzewkę całej obsady w jednym czasie



**Kolegium
Sędziów
PZR**

3. 5 - 15min przed meczem

- Powrót do szatni
- Przebranie w strój meczowy
- Założenie i sprawdzenie współdziałania komunikatorów
- Sędzia główny wychodzi z szatni z gwizdkiem, zegarkiem i notesem z kartkami
- Sędziowie asystenci wychodzą z zegarkiem i chorągiewkami
- Zabranie piłek meczowych z szatni (opcjonalnie jeśli nie znajdują się na boisku)

4. 3min przed meczem

- Zamknięcie szatni ;)
- Jeżeli drużyny wychodzą z ustalonego miejsca, dołączenie przy wyjściu na boisko
- Ponowna krótka weryfikacja ubioru (czy nie założyli czegoś niebezpiecznego bezpośrednio przed meczem)
- Ponowna weryfikacja komunikatorów przed rozpoczęciem spotkania na boisku
- Sprawdzenie ilości osób w strefach technicznych i czy nie znajdują się postronne osoby
- Sprawdzenia obecności lekarza przy boisku

5. W trakcie meczu

- Rozpoczęcie i prowadzenie meczu zgodnie z przepisami rugby

6. Bezpośrednio po meczu:

- Niezwłoczne zebranie się całej trójki sędziowskiej w jednym miejscu
- Pozostanie na płycie boiska do momentu zakończenia podziękowań po meczu (sprawdzenie czy podczas podziękowań wśród zawodników nie dochodzi do incydentów)

7. Po meczu w szatni:

- Zejście do szatni całej obsady sędziowskiej
- Wypełnienie protokołu meczowego (punkty, kto wygrał)
- Wypełnienie wykluczeń czasowych/definitywnych (wypełnienie protokołu na czerwonej kartce)
- Wypełnienie sekcji zmian zawodników
- Weryfikacja poprawności przeprowadzonych zmian (w szczególności dotyczących 1 linii)
- Wypisanie uwag pomeczowych
- Wypisanie przez lekarza kontuzji
- Wypełnienie zdobywców punktów na listach zawodników
- Podpisanie protokołu przez kierowników obu drużyn
- Podpisanie końcowe protokołu przez sędziego głównego
- Zrobienie zdjęć list zawodników, załączników do protokołu i protokołu meczowego (z obu stron)



**Kolegium
Sędziów
PZR**

- Przekazanie i rozliczenie delegacji sędziowskiej organizatorowi meczu
- Pozostawienie po sobie szatni w porządku

8. Po meczu na stadionie

- Pojawienie się na 3 połowie i rozmowa z zawodnikami i trenerami (opcjonalnie)
- Wysłanie zdjęć mailowo/MMS na adresy:
 - kolegiumsedziow@polskie.rugby
 - rugbus@op.pl
 - poczta@pzrugby.pl
 - kgid@pzrugby.pl
- Do komisarza rozgrywek (rugby 7/młodzieżowe)
 - k.kusnierek@pzrugby.pl (PLR7, MPR7)
 - lukasz.raszczyk@gmail.com (MPK7)
- Telefon do przewodniczącego kolegium (Przemysław Filar 602180468)
- Bezpieczny powrót do domu.

9. Po weekendzie:

- Wysłanie protokołów pocztą (polecony) na adres:
Polski związek rugby
ul. Marymoncka 34, budynek 3D, pokój 36
01-813 Warszawa
- Dokumenty wysyłam w miarę możliwości w poniedziałek po weekendzie

Opracował: Bartek Gwozdecki