



Kolegium
Sędziów
PZR

Obowiązki sędziego asystenta w Rugby XV

Informacje ogólne:

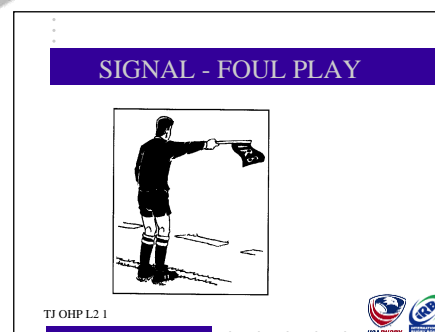
- Sędzia główny przed meczem ustala z sędziami asystentami czego od nich oczekuje, a także jakich informacji od nich nie chce otrzymywać.
- Sędzia główny mierzy czas gry spotkania, może to jednak zlecić jednemu lub obu sędziom asystentom: w tej sytuacji sędzia główny sygnalizuje im zatrzymanie czasu.
- Sędzia może konsultować się z sędziami asystentami w sprawach dotyczących ich obowiązków, gry faul lub kontroli czasu, może także skonsultować inne aspekty obowiązków sędziowskich.
- Sędzia główny podejmuje decyzje w meczu – może się konsultować z sędziami asystentami lecz może podjąć decyzję niezgodną z rekomendacją sędziego asystenta.
- Sędzia może zmienić swoją decyzję po tym jak sędzia asystent lub sędzia liniowy podniesie flagę sygnalizując aut lub aut pola punktowego lub gdy sędzia asystent zasygnalizuje grę faul.
- Sędzia kontroluje sędziów liniowych lub sędziów asystentów. Sędzia główny może wyznaczyć im zadania, ale może nie uwzględniać ich decyzji. Sędzia ma prawo do wymiany sędziego liniowego, jeżeli uzna, że jego praca jest niesatysfakcjonująca.
- Sędzia asystent może wejść na boisko, gdy zasygnalizuje sędziemu głównemu grę faul. Może to uczynić jedynie podczas najbliższej przerwy w grze i gdy sędzia na to zezwoli.
- Każdy sędzia liniowy lub sędzia asystent powinien posiadać chorągiewkę (lub inny nadający się przedmiot) dla sygnalizacji swych decyzji.
- Podstawowe zadania sędziego asystenta:
 - Aut i aut pola punktowego
 - Lokalizacja miejsca wrzutu autu i drużyny która aut ma wykonywać
 - Sygnalizacja udanych kopów na bramkę
 - Sygnalizacja gry faul
- Swoich decyzji musisz być pewny. Informuj o zdarzeniach, które ją JASNE i OCZYWISTE.

Gra faul:

Sędzia asystent sygnalizuje grę faul lub grę niebezpieczną chorągiewką trzymaną poziomo skierowaną na boisko pod kątem prostym do linii autowej.

c) Jeśli sędzia asystent sygnalizuje grę faul, to musi pozostać na linii autowej i powinien kontynuować wszystkie pozostałe obowiązki, aż do momentu przerwy w grze.

d) Na zaproszenie sędziego głównego sędzia asystent wchodzi na boisko i raportuje przewinienie sędziemu. Wówczas sędzia podejmuje odpowiednie decyzje.





Kolegium
Sędziów
PZR

Sędzia asystent powinien przekazać sędziemu głównemu jasny komunikat:

- Kto – Numer i drużyna
- Co – Jakie przewinienie zostało dokonane
- Gdzie – Miejsce popełnienia przewinienia

Sędzia główny może także zapytać sędziego asystenta co do rekomendacji odnośnie kary.

e) Jeśli raport słowny sędziego asystenta prowadzi do wykluczenia definitywnego, sędzia asystent składa pisemny raport o incydencie sędziemu po meczu, tak szybko jak to możliwe a sędzia przekazuje raport organizatorowi meczu.

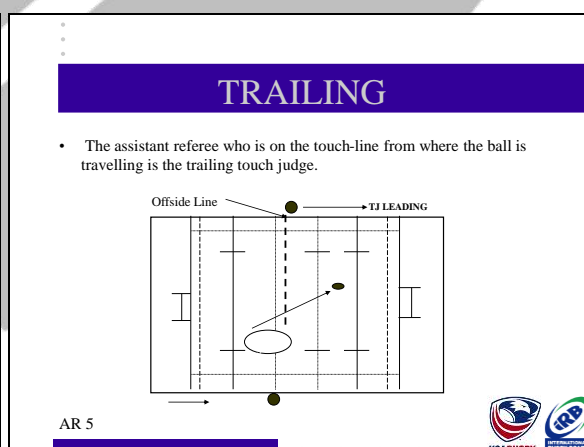
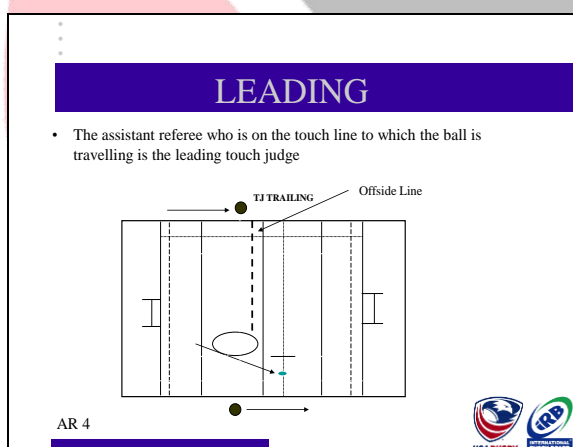
Sędzia asystent szczególną uwagę powinien zwrócić na:

- Wysokie szarże
- Szarże bez piłki – w tym także szarże spóźnione
- Odciąganie zawodników bez piłki za koszulki
- Odrzucenie / nie udostępnianie piłki po przyznaniu rzutu karnego i wolnego

Pozycjonowanie do wykrywania gry faul:

Koncepcja prowadzenia i podążania mówi, że sędzia główny ma kogoś, kto patrzy na wydarzenia za sędzią. Jeśli piłka wyłoni się z rucka, maula lub młynu, piłka przemieści się w kierunku linii bocznej to sędzia asystent na tej linii bocznej staje się „prowadzącym” sędzią koncentrującym się na linii, do której zmierza piłka / zagrywka. Sędzia będzie poruszał się podczas gry.

Asystent sędziego znajdujący się na linii bocznej po stronie gdzie piłka nie jest podana, patrzy na młyn, ruck lub maul rozpadający się, aby wykryć faul za sędzią głównym.



Zmiany:

Sędzia asystent zarządza zmianami podczas meczu. Gdy otrzyma od trenera / kierownika drużyny „kartkę zmian” zgłasza, podczas przerwy w grze, sędziemu głównemu zmianę poprzez podniesienie chorągiewki i przytrzymanie jej nad głową w obu rękach oraz poprzez zgłoszenie

tego faktu przez radio. Sędzia asystent pilnuje aby odpowiedni zawodnicy weszli oraz zeszli z boiska. Informuje sędziego głównego jeżeli zmiana została źle przeprowadzona (np. zawodnik nie zszedł z boiska).

Ustawienie przy rozpoczęciu:

Sędzia asystent od „strony młyna” stoi na linii 10 metrów i podąża za piłką.

Sędzia asystent od „strony ataku” stoi na linii 22 metra będąc gotowy na długie kopnięcia.

Ustawienie przy wykopie z 22 metra:

Sędzia asystent od „strony młyna” stoi na linii 22 metra.

Sędzia asystent od „strony ataku” stoi na linii 10 metra.

Ustawienie przy kopie w aut z karnego/wolnego

Sędzia asystent od „strony młyna”:

- Zaznacza linię 10 m ręką uniesioną poziomo.
- Gdy większość zawodników defensywy się cofnie, ustawia się w miejscu możliwego najdalszego wyjścia piłki na aut.
- W przypadku gdy piłka może wyjść na aut pola punktowego ustawia się „na fladze” pola punktowego, aby dobrze kontrolować lot piłki
- Przygotowuje flagę w odpowiedniej ręce – na 90% wiadomo która drużyna będzie wrzucać

Sędzia asystent od „strony ataku”:

- Zaznacza linię 10 m ręką uniesioną poziomo.
- Gdy wszyscy zawodnicy defensywy się cofną opuszcza rękę.
- Jeżeli drużyna, zamiast kopnąć, „zagra szybko”, zanim defensywa cofnie się 10 metrów, to przytrzymaj rękę poziomo przez kilka sekund.
- Jeżeli linia spalonego miała istotny wpływ na grę poinformuj przez radio sędziego głównego o spalonym.
- Jeżeli linia spalonego nie miała istotnego wpływu na grę, przekaz ta informację sędziemu głównemu podczas kolejnego zatrzymania gry (np. aut, młyn)

Ustawienie przy karnych / wolnych

Obaj sędziowie asystenci:

- Zaznacza linię 10 m ręką uniesioną poziomo
- Opuść ramię, gdy zawodnicy defensywy wycofają się 10 metrów
- Jeśli gracze nie cofną się o dziesięć metrów po wznowieniu gry, opuść ramię po kilku sekundach, jeśli nie jesteś obserwowany przez sędziego głównego
- Jeżeli linia spalonego miała istotny wpływ na grę poinformuj przez radio sędziego głównego o spalonym.

- Jeżeli linia spalonego nie miała istotnego wpływu na grę, przekaz ta informację sędziemu głównemu podczas kolejnego zatrzymania gry (np. aut, młyn)

Ustawienie przy autach

Sędzia asystent od „strony młyna”:

- Podnieś flagę najszybciej jak to możliwe gdy piłka wyjdzie na aut. ALE nie za szybko – pamiętaj, że piłka która przekroczy w powietrzu linię autową może jeszcze „zostać w grze” (np. zawodnik stojący na aucie wyskakuje, łapie piłkę w powietrzu i ląduje na boisku).
- Biegnij do miejsca wyjścia piłki na aut z flagą podniesioną nad głową.
- Obserwuj poprawność wykonania szybkiego rzutu do autu.
- Jeżeli nie można wykonać szybkiego rzutu do autu, podnieś rękę bez flagi wskazując drużynę, która będzie wykonywała wrzut do autu.
- Gdy zbliża się wrzucający zaznacz stopą jego pozycję i cofnij się metr do tyłu.
- Gdy piłka została wrzucona do autu sędzia asystent powinien opuścić chorągiewkę, z wyjątkiem poniższych przypadków:
 - Gdy zawodnik wrzucający piłkę, wkracza jakąkolwiek częścią stopy na pole gry.
 - Gdy piłka została wrzucona nie przez tę drużynę, która miała prawo rzutu.
 - Gdy przy szybkim wrzucie piłka, która wyszła na aut została zamieniona inną piłką lub po wyjściu na aut została dotknięta przez jakąkolwiek inną osobę poza zawodnikiem który wyszedł z nią na aut i zawodnikiem wykonującym wrzut.

Sędzia asystent od „strony ataku”:

- Zaznacza linię 10 metrów od autu ręką podniesioną poziomo
- Opuszcza rękę gdy cała drużyna defensywna wycofa się 10 metrów
- Jeżeli zawodnicy ataku nie cofną się za linię 10 metrów lub gdy przekroczą linię 10 metrów przed zakończeniem autu:
 - Jeżeli linia spalonego miała istotny wpływ na grę poinformuj przez radio sędziego głównego o spalonym.
 - Jeżeli linia spalonego nie miała istotnego wpływu na grę, przekaz ta informację sędziemu głównemu podczas kolejnego zatrzymania gry (np. aut, młyn)

Ustawienie przy młynach

Sędzia asystent stojący twarzą do sędziego głównego:

- Pomaga w podejmowaniu decyzji przy nieprawidłowościach przy młynie (np. piłka wychodzi korytarzem, zawalenie młyna, przedwczesne rozwiązanie się 3 lini itp.) informując sędziego głównego przez radio lub przy pomocy ustalonych wcześniej dyskretnych sygnałów



**Kolegium
Sędziów
PZR**

- Sędzia główny może spojrzeć na sędziego asystenta i poprosić go o konkretną pomoc (np. zwróć uwagę na niebieskiego filara)
- Przekazuje sędziemu poprzez radio informację o spalonym ataku, jeżeli ma to istotny wpływ na grę.
- Może krzyczeć/mówić do zawodników aby stosowali się do zasad.
- Sygnalizuje wyciągniętą flagą i informacją przez radio grę faul w młynie.

Sędzia asystent stojący za plecami sędziego głównego:

- Ustawia się na linii spalonego drużyny defensywnej (5 metrów od ostatnich nóg młyna)
- Przemieszcza się wraz z poruszaniem się młyna (utrzymuje 5 metrów)
- Może krzyczeć / mówić do zawodników aby stosowali się do zasad (np. biali cofnij)
- Gdy drużyna nie utrzymuje linii spalonego przekazuje sędziemu poprzez radio informację o spalonym ataku, jeżeli ma to istotny wpływ na grę.
- Może wskazać sędziemu głównemu przez radio zbyt wczesne odwiązanie 3 linii

Ustawienie przy ruckach / maulach

Sędzia asystent po stronie „zamkniętej”

- Ustawia się na równi z ruckiem szukając gry faul i pozycji spalonej.
- Zostaje wzrokiem na rucku po jego zakończeniu szukając gry faul

Sędzia asystent od strony „otwartej”:

- Ustawia się na wysokości linii spalonego
- Informuje sędziego głównego przez radio o złamanej linii spalonego jeżeli ma to istotny wpływ na grę

Ustawienie podczas zatrzymania gry (np. w wyniku kontuzji)

Sędziowie asystenci ustawiają się w miejscu, gdzie gra ma zostać wznowiona

Ustawienie podczas kopów na bramkę

Sygnalizacja wyniku próby kopu na bramkę: każdy z sędziów liniowych/asystentów musi ustawić się za jednym ze słupków bramkowych i podnieść chorągiewkę, jeżeli piłka przejdzie ponad poprzeczką i między słupami, by zasygnalizować udaną próbę.

System komunikacji radiowej

Wszystkie informacje przekazywane przez radio służą jedynie jako porady dla sędziego głównego! – nie muszą oznaczać reakcji ze strony sędziego głównego. Jeśli sędzia podjął decyzję w sprawie incydentu (oprócz faulu – flaga + radio oraz bezpośrednia rozmowa z sędzią głównym), nie należy podejmować żadnych dodatkowych działań.

Głównym zastosowaniem radia powinno być zapobieganie, a nie karanie.

Incydenty, w których należy używać radiotelefonów:

- Każde przewinienie po przeciwnej stronie sędziego np.:
 - Prząd w młynie, rucku, maulu
 - Podlegające karze ręce podczas szarży, w rucku



Kolegium
Sędziów
PZR

- 3 linia rozwiązana
- 3 linia ślizgająca się po młynie
- Rwacz trzyma przeciwnika za koszulkę
- Ręka filara na ziemi
- Oczywisty przód / spalony
- Zawodnicy spaleni przed kapiącym
- Zawodnicy przeszkadzający na ziemi po szarży
- Może także użyć radia do:
 - Pomocy przy decyzji o przyłożeniu / braku przyłożenia
 - Informowaniu o zmianach w celu przyspieszenia gry (np. podczas wykonywania podwyższenia)
 - Informowania o konieczności zatrzymania gry z powodu poważnej kontuzji

NIE UŻYWAJ RADIA JAKO SUBSTYTUTU FLAGI ! Każdą grę faul **MUSISZ** wskazać flagą.

Wciśnij guzik, odczekaj sekundę i dopiero wtedy mów – przekaz radiowy „gubi” pierwszą sekundę. Jako alternatywa można zaczynać od wypowiedzenia imienia sędziego głównego.

Przekaz musi być krótki, jasny i powiedziany w odpowiednim czasie. Np. Zbyszek spalony czerwony 15.

Przy ważnych przewinieniach możesz swój przekaz powtórzyć.

Mów tylko kiedy musisz. Zbyt wiele komunikatów przeszkadza sędziemu głównemu.

Pamiętaj – twoje komunikaty są **JEDYNI** PORADAMI. Nie oczekuj, że wszystko co powiesz będzie uznane przez sędziego głównego.

Opracował: Mateusz Ingarden