

Ohjeet tuomariopastuksen pitämiseen junnuturnausten alussa

Etelä-Savon Lentopallo
Jesse Härkönen

Päivitetty
14.2.2016

Ohjeet turnausten alussa pelaajille pidettävään ”tuomarikoulutukseen” (F-, E- ja D-ikäiset)

Tässä ohjeistus sääntöjen ja tuomaritekniikan kertaamisen mini-ikäisille turnaustapahtumien alussa. Ohjeistuksessa on otettu huomioon eri-ikäluokat.

Tärkeintä on rohkaista ja kannustaa junnuja tuomaritehtäviin, ja esittää asiat innostavasti. Kouluttajan tulee olla helposti lähestyttävä ja kyetä kiinnittämään junnujen huomio. Samalla kuitenkin tulee näyttää esimerkkiä ”arvokkaasta tuomarikäyttyymisestä”.

Tässä esitettyjen asioiden läpi käymiseen kuluu aikaa n. 10-15 minuuttia. Paras ja luonnollisin paikka pitää tuomariopastus on kentällä, jossa eri tilanteista on helppoa näyttää esimerkkejä. Junnut kannattaa ohjata tiiviiseen puolikaareen, jotta kaikki näkevät esimerkit hyvin eivätkä jää liian kauas.

Huomatkaa poikkeavuus syöttövuoroissa F- ja E-ikäisissä, jotka eivät mene normaalien lentopallösääntöjen mukaan!

1. Tuomariksi asennoituminen

Ensimmäisenä neuvo junnuille miten ja millaisella asenteella tuomarina toimitaan:

1. **Ole tasapuolinen!**
2. Älä jännitä suotta, mutta muista että pieni jännitys kuitenkin kuuluu asiaan.
3. Keskity peliin.
4. Vihellä rohkeasti, älä epäröi katkaista peliä kun näet virheen.
5. Vihellä sen mukaa mitä havaitset, ei sen mukaan mitä muut sanovat.
6. Se kenellä on pilli päättää! Muista: **SINÄ olet tuomari.**

Näitä asioita tulee painottaa!

2. Pillin käyttö

Opasta junnuja viheltämään pilliin oikein: **kuuluvasti ja terävästi.**

Pilli kannattaa pitää koko ajan suussa ja ottaa pois vain pidempien pelikatkojen aikana. Näin tuomari voi katkaista pelin heti virheen havaittuaan, eikä pillin siirtely vie huomiota itse pelitapahtumilta. Vähintäänkin pilli tulee pitää koko pelattavan pallon ajan suussa. Näyttöjä ei koskaan tehdä pilli kädessä.

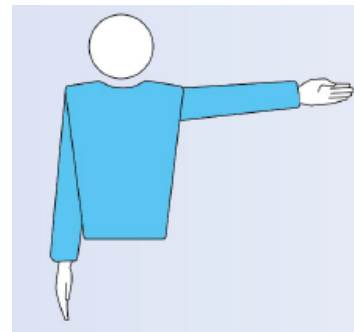
Opastuksen vetäjä viheltää malliksi muutaman kerran, mahdollisuuksien mukaan myös junnut itse voivat kokeilla viheltämistä.

3. Virheen viheltäminen

Neuvo miten ja missä järjestyksessä palloralli vihelletään päättyneeksi.

Kerrataan junnuille:

Pisteen saanut joukkue osoitetaan nostamalla käsi suoraksi kämmen auki kyseisen joukkueen puolella (*D-junnuissa tämä on yhtä kuin seuraavaksi aloittava joukkue*). Sen jälkeen näytetään mikä virhe tapahtui = mihin/miksi pallo päättyi.



Järjestys on aina seuraava:

1. Tuomari huomaa virheen tapahtuneen
2. Terävä vihellys (tässä vielä miettimisaikaa)
3. Osoitetaan pisteen saaja
4. Näytetään mikä virhe tapahtui (esim. pallo kentässä/yli tai verkkovirhe)

Muistuta myös että tuomari seisoo ryhdikkäästi ja käyttäytyy ”arvokkaasti”. Käsimerkit näytetään rauhallisesti ja hallitusti. Osoita tämä omalla esimerkilläsi.

Kohdat 1, 2 ja 3 ovat keskeisin asia mitä tulee painottaa junnuille näissä lyhyissä koulutuksissa; **Asenne ratkaisee!**

4. Toiminta pelin alussa

Käy läpi miten tuomari toimii ennen pelin alkua ja mitä pitää muistaa tehdä. Arvonta kannattaa näyttää esimerkkinä siten että kouluttaja pyytää kaksi pelaajaa esittämään koti- ja vierasjoukkueen kapteeneita.

Arvonta:

Kapteenit vihelletään arvontaan. Tuomari kättelee molemmat kapteenit, jotka myös kättelevät toisensa. Tuomari piilottaa pillin selkensä taakse ja antaa vierasjoukkueen arvata kummassa kädessä pilli on. Jos vierasjoukkueen kapteeni arvaa oikein hän saa valita seuraavista vaihtoehtoista, jos hän taas arvaa väärin, kotijoukkueen kapteeni saa valita:

Vaihtoehtoina ovat: **Aloituis, vastaanotto, puoli** (Junnuille usein riittää kun opettaa tutun ”Pallo vai puoli”).

- Jos valitsee aloituksen, toiselle jää vastaanotto ja he saavat valita puolen
- Jos valitsee vastaanoton, toiselle jää aloitus ja he saavat valita puolen
- Jos valitsee puolen, toiselle jää valittavaksi haluavatko he aloittaa vai vastaanottaa

(Hyvä opettaa että tämän jälkeen kapteenit kirjoittavat ensimmäiset allekirjoitukset pöytäkirjaan, eli ”hyväksyvät luetteloinnit”.)

Pelin aloittaminen:

Tuomari viheltää pelaajat pois lämmittelemästä ja sitten pelipaikoille. Pallo annetaan syöttäjälle ja vastaanottavan joukkueen kapteenilta kysytään ovatko he valmiina aloittamaan pelin. Sen jälkeen tuomari käynnistää ottelun viheltämällä aloitusluvan.

5. Käydään läpi näytöt ja niihin liittyvät säännöt/virheet

Läpi käytävät näytöt/säännöt riippuvat kyseessä olevasta ikäluokasta.

F-junnujen kanssa käsitellään ensimmäisen laatikon tilanteet ja näytöt, E-junnujen kanssa ensimmäisen ja toisen ja D-junnujen kanssa kaikkien laatikoiden asiat.

Esitä kyseiset näytöt ja selitä niihin liittyvät yleisemmät tilanteet ja virheet. Esimerkiksi näytöt ”Pallo sisällä” ja ”Pallo ulkona”: esitä näytöt ja kertaa milloin pallo on ulkona ja milloin kentässä. Pallon putoamisen kentän rajoille voi esittää käytännössä ja muistuttaa että pallo on aina sisällä kun se vielä koskettaa viivaa. Muista esittäessäsi näyttöjä **viheltäminen, ryhdikkyys ja oikea järjestys!**

Kaikissa ikäluokissa (F, E, D) käsiteltävät

1. Aloituslupa
2. Pisteiden saaja (D- junnuissa yhtä kuin seuraavaksi aloittava joukkue)
3. Pallo sisällä
4. Pallo yli
5. Pallo käsistä yli
6. Aikalisä
7. Erän tai ottelun päättyminen
8. Neljä lyöntiä
9. Uusi pallo
10. Puoltenvaihto

Lisäksi E- ja D-junnuissa

11. Verkkovirhe
12. Keskirajarikko
13. Syöttörajarikko
14. Pelaajavaihto

Lisäksi D-junnuissa

15. Virheellinen hyökkäyslyönti
16. Sijoittumisvirhe
17. Kaksoiskosketus
18. Koppi
19. Virheellinen verkon ylitys
20. (Viivytys aloituksessa)

