

SUOMEN LENTOPALLO

Lentopallotuomarin peruskurssi



Uuden tuomarin tueksi

v.3.1
2024_08_19
Juhani Kainulainen
Markku Ylisiurua
Marko Oravainen

SISÄLLYSLUETTELO

LENTOPALLOTUOMARIN PERUSKURSSIN OHJELMA (Ohjeellinen)	3
HISTORIIKKI.....	4
PERUSTIETOA LENTOPALLOSTA	6
SÄÄNNÖT.....	6
<i>Pelaajien sijoittuminen.....</i>	6
KILPAILUSÄÄNNÖT JA SARJAMÄÄRÄYKSET.....	10
RAJATUOMAREIDEN OPASTUS ENNEN PELIÄ.....	10
PÖYTÄKIRJA.....	11
TUOMARIUS.....	11
7.1. Toiminta ottelun ulkopuolella	11
7.2. Toiminta ennen ottelua	13
7.3. Toiminta ottelun aikana	13
7.4. Toiminta ottelun jälkeen.....	16
7.5. Lopuksi.....	17
7.6. Tuomareiden koulutus.....	17
TUOMARISTO.....	18
Päätuomari.....	18
Verkkotuomari.....	19
Kirjuri	20
Rajatuomarit	21
UUDEN TUOMARIN AVUKSI	22
Ennen ottelupäivää.....	22
Ottelupäivänä.....	23
LINKIT	27
MUISTIINPANOT	27

LENTOPALLOTUOMARIN PERUSKURSSIN OHJELMA (Ohjeellinen)

1.	Avaus	5 min
	- osanottajien luetteloinnit (SuomiSportista)	
2.	Yleistietous	10 min
	- tuomarijaoksen organisaatio	
	- alueen toiminta	
3.	Sääntöjä	180 min
	- säännöt	
	- pelaajien sijoittuminen	
4.	Kilpailusäännöt ja sarjamääräykset	20 min
	- tulkintalinjat	
	- järjestäytymisohjeet	
5.	Rajatuomareiden opastus ennen peliä	15 min
6.	Pöytäkirja	40 min
7.	Tuomarius	60 min
	- tuomareiden jatkokoulutus	
8.	Tuomaristo	
9.	Uuden tuomarin avuksi	
10.	Käytännön osuus salissa	45 min
11.	Sääntökokeet	25 min
	- sääntökoe	
	- lisäkysymyksiä	
12.	Koekysymysten selvitys	20 min
13.	Loppukeskustelu	10 min
	yhteensä	----- 430 min (noin 7 h)

HISTORIIKKI

Pelin synty ja kehitys

Lentopallo peli pohjautuu jo keskiajalla Italiassa, Englannissa ja Saksassa harrastettuun bailong-peliin, josta 1800-luvulla Englannissa ja Saksassa kehitettiin "nyrkkipallo".

Holyokessa USA:ssa liikunnanohjaaja William G. Morgan kehitti 1895 "nyrkkipallosta" oman "mintonette" pelin.

Hän lähti tennispelin ideasta nostaen verkon kuuden jalan korkeuteen, jonka yli alettiin lyödä koripallon sisuskumista tehtyä palloa. Vuonna 1896 Morgan esitti uutta peliä USA:ssa NMKY:n liikunnanohjaajien konferenssissa. Springfieldin yliopiston tohtori Alfred T. Haistead ehdotti pelin nimeksi "volleyball". USA:n NMKY:n liikuntakasvatusjärjestö ryhtyi edelleen kehittämään peliä ja julkaisi "volleyball'in" säännöt 1896. Alkuvaiheessa peli oli puhdas kuntourheilumuoto.

Peli levisi USA:sta Kanadaan, jossa pelaaminen aloitettiin laajemmalti v. 1900. Peli juurtui Kuubaan 1905, Puerto Ricoon 1909, Uruguayhin 1912, Brasiliaan ja Meksikoon 1917. Vuosien 1910-1930 peli levisi Kauko-Itään ja edistyi siellä nopeammin kuin missään muualla kuuluen mm. Kauko-Idän Olympiakisojen ohjelmaan. Ensimmäisenä Eurooppalaisena maana volley-ball'in omaksui Englanti 1914. Ensimmäisen maailmansodan aikana peli levisi amerikkalaisten sotilaiden mukana Ranskaan, Italiaan ja Venäjälle, jossa pelistä tuli pian "Neuvostoliiton kansallispeli". Pohjoismaihin peli levisi hitaasti.

Berliinin Olympialaisten aikana 1936 kokoontui 21 maata keskustelemaan kansainvälisen lentopalloliiton perustamisesta. Asia jäi lepäämään. Toisen maailmansodan jälkeen v. 1947 kokoontui neuvottelupöydän ääreen 14 maata ja nämä perustivat Kansainvälisen Lentopalloliiton, FIVB:n, ja laativa liitolle järjestösäännöt.

Pelisääntöjä on erilaisia: USA:n säännöt, Kauko-Idän yhdeksän pelaajan säännöt, Euroopan säännöt jne. Suomessa julkaistiin ensimmäiset säännöt v. 1939.

FIVB julkaisi kansainväliset lentopallোসäännöt v. 1947.

Ensimmäiset EM-kisat järjestettiin Roomassa v. 1948, MM-kisat Prahassa v. 1949 ja Länsi-Euroopan kisat (Spring-Cup) Brysselissä v. 1962. Olympialajina lentopallo oli ensimmäisen kerran Tokiossa v. 1964.

Pelin kehitys Suomessa

Suomen ensimmäinen lentopallopioneeri oli voimisteluopettaja Gerda Alftan, joka ensimmäisen maailmansodan jälkeen työskennellessään Amerikan Punaisen Ristin palveluksessa Virossa oppi pelin amerikkalaisilta sotilailta. Hän välitti tietonsa pelistä voimistelunopettaja Laina Reinikaiselle, jonka johdolla Viipurin Karjalaiset naisvoimistelijat järjestivät Karjalan maakuntapäivillä Joensuussa v. 1923 lentopallonäytöksen. Peli ei kuitenkaan vielä tällöin juurtunut maahamme.

Toinen pelin "maihinnousu" tapahtui v. 1927 pastori Helmer Virkkusen toimesta. Hän oli tutustunut peliin opiskellessaan vuosina 1926-1927 Springfieldin YMCA Collegessa USA:ssa. Pelin esittely tapahtui v. 1927 Käkisalmen kristillisessä koulupoikakeskuksessa.

Erityisen voimakkaasti lentopallon - "kaariksen" - harrastus muodostui Virkkusen seurakunnan kesäkodissa Helsingin Mustasaarella. Lentopallon varhaiskeskuksia em. ohella olivat Kivisaari ja Vasikkasaari. Näiltä seuduilta saivat alkunsa monet lentopalloseurat kuten Johanneksen Pojat ja Eiran Riento. Vuodesta 1928 lähtien peliä alettiin harrastaa NMKY:n piirissä ja Kristillisen Ylioppilajärjestön kesäkokouksissa ympäri maata. Koululaitoksen piiriin laji tuli voimistelunopettajien täydennyskursseilla v. 1929.

Kolmantena lentopallon uranuurtajana maassamme oli Nils Fabricius, joka sai ensimmäiset vaikutteensa lentopalloiluun v. 1937 Pariisiin maailmannäyttelyn yhteydessä pidetyissä akateemisissa MM-kilpailuissa, jossa hän näki pelattavan lentopalloa. Suomeen palattuaan Fabricius otti yhteyttä USA:n lentopalloliittoon, josta hän sai säännöt, vuosikirjoja ym. pelin omaksumiseen tarvittavaa tietoa. Vuonna 1939 hän käänsi USA:n lentopallোসäännöt suomeksi ja hänen aloitteestaan vasta perustettu Suomen Koripalloliitto otti toimintaohjelmaan myös lentopallon.

Vuonna 1948 käännettiin lentopallোসäännöt jälleen suomeksi, jotka kuitenkin v. 1949 Koripalloliittoon muodostettu lentopallon työvaliokunta joutui perusteellisesti korjaamaan käänös- ja tulkintavirheiden vuoksi. Vuonna 1950 valittiin Suomen Koripalloliittoon lentopallovaliokunta.

Lentopalloilua harrastettiin rintamalla sotavuosina 1941-1944. Kotiuttamisen myötä sotilaat levittivät tietoa lentopallosta kaikkialle maahan. Sota-ajan lentopalloilun merkitys siviililentopallon huimalle kasvulle 1940-luvun lopulla oli varsin huomattava. Vuosina 1920-1950 lentopalloilu oli Suomessa nimenomaan puulaakiluonteista kuntolentopalloa.

Vuonna 1945 Suomen Latu otti lentopalloilun yhdeksi toimintamuodokseen. Se järjesti v. 1949 sekä keväällä että syksyllä "puulaakisarjat". Kevätsarjassa oli 22 joukkuetta, mutta syysarjassa jo 75 joukkuetta.

Vuonna 1950 keväällä pelattiin Helsingissä maamme ensimmäinen virallinen lentopallোসarja, johon otti osaa 14 joukkuetta. Työväen Urheiluliitto (TUL) perusti keväällä 1950 lentopallojaoston ja ensimmäinen lentopallোসarja pelattiin loppukesällä 1950 Helsingissä. TUL aloitti valtakunnallisen sarjatoimintansa v. 1951.

Suomen Koripalloliiton lentopallomestaruudesta pelattiin ensi kertaa v. 1953. Vuodet 1951-56 olivat kaksijakoisia, molemmat liitot pelasivat omia sarjojaan.

Vuonna 1951 kävi maailmanmestari Neuvostoliitto antamassa lentopallonäytöksen Helsingissä. Vuonna 1952 saatiin kokoon yhteinen joukkue, joka osallistui Moskovassa pelattuihin MM-kisoihin. Vuonna 1955 Suomi sai ensimmäisen maaotteluvoittonsa EM-kisoissa, vastustajana oli Albania.

Jo vuonna 1951 Suomi anoi Kansainvälisen Lentopalloliiton jäsenyyttä, mutta koska sekä Suomen Koripalloliitto, että Työväen Urheiluliitto olivat anojina, yritys raukesi.

Suomi ei osallistunut rahavaikeuksien vuoksi v. 1956 MM-kisoihin, mutta kisojen yhteydessä pidettyyn kongressiin osallistui Koripalloliitosta Timo Lintonen ja TUL:sta Sakari Montonen. Jälleen anottiin molemmille liitoille Kansainvälisen Liiton jäsenyyttä. Se myönnettiin edustajien keskenään sopimalla Suomen Lentopallokomitealle.

Ensimmäinen seuraus yhteistoiminnan alkamisesta oli SM-sarjojen käynnistäminen v. 1957. Sarjaan otti osaa 111 joukkuetta, joista 74 oli TUL:sta. Mestaruuden voitti TUL:n Porin Pyrintö.

Vuonna 1959 perustettiin Suomen Lentopalloliitto. Liitto sai v. 1963 Kansainvälisen Lentopalloliiton jäsenyyden ja lopullinen jäsenyys vahvistettiin Tokion kongressissa v. 1964.

Erotuomarikoulutus käynnistyi maassamme v. 1950, jolloin Vierumäen Urheiluopistolla pidetyillä kurssilla ensimmäisinä tuomarikorttinsa saivat Osmo Palomäki ja Jorma Sormunen. Viime kausien aikana maassamme on ollut kaikkiaan noin 500 tuomaria.

PERUSTIETOA LENTOPALLOSTA

Historiaa

- NMKY:n liikunnanohjaaja William G. Morgan kehitti lajin v. 1895 Holyokessa, Yhdysvalloissa.
- Eurooppaan lentopalloilu tuli v. 1914 ja Pohjoismaihin 1920-luvulla.
- Kansainvälinen Lentopalloliitto, FIVB, perustettiin v. 1947.
- Olympiakisoissa lentopallo on ollut vuodesta 1964 lähtien, ensimmäiset lentopallon MM-kisat olivat v. 1949.

Historiaa Suomessa

- Lentopalloilu tuli Suomeen 1920-luvulla.
- Vuodesta 1939 alkaen lentopalloilu kuului Suomen Koripalloliiton ja sittemmin Suomen Koripallo- ja Lentopalloliiton ohjelmaan.
- Suomen Lentopallokomitea perustettiin vuonna 1956 ja hyväksyttiin FIVB:n jäseneksi v. 1957.
- Suomen Lentopalloliitto perustettiin v. 1959.
- Suomi oli mukana jo MM-kisoissa v. 1952 ja EM-kisoissa v. 1955.

SÄÄNNÖT

Voimassa olevat Viralliset lentopallোসäännöt löytyvät Lentopalloliiton nettisivuilta osoitteesta:

<https://www.lentopallo.fi/kilpailu/kilpailusaannot-sarjamaaraykset-ja-poytakirjat/>

Pelaajien sijoittuminen

Sääntökirjaa lukiessamme ja sen sisältöä selvittäessämme tulee meidän ymmärtää siinä käytettyjen ns. ammattisanojen (termien) merkitys.

Pelaajien sijoittumisen kohdalla säännöt tuntevat termit pelipaikannumerointi ja pelaajan numerointi. Näitä kahta termiä ei saa sekoittaa keskenään.

Pelipaikannumerointi tarkoittaa kiinteästi, mutta näkymättömästi kenttään merkittyä numerointia. Näillä pelipaikoilla pelaajat pelin eri vaiheissa pelaavat (sääntö 7.4.1.1.-4.2.2.).

Pelaajanumerointi tarkoittaa pelaajien henkilökohtaisia numeroita, jotka selviävät pelaajien pelipaidoista, sekä ottelupöytäkirjan pelaajaluettelosta (sääntö 4.3.3.).

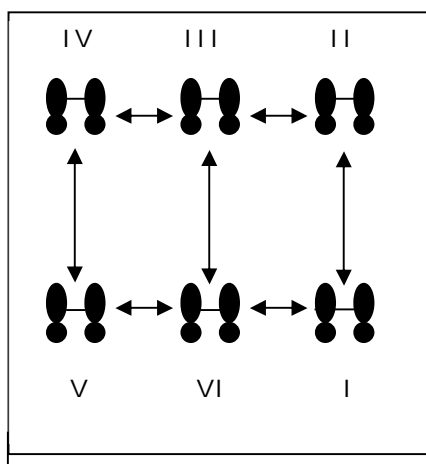
Pelipaikalla oleva pelaaja on viereisen (-ten) ja peräkkäin olevan pelaajan kanssa ns. pari keskenään. 6/2023 tulleen sääntö-tarkennuksen mukaan oikean/vasemmanpuoleisimman pelaajan sijoittumista verrataan molempiin viereisiin pelaajiin, ei ainoastaan lähimpään (sääntö 7.4.3.2).

Katso

https://www.lentopallotuomarit.fi/home/tuomaritoiminta/lentopalloliiton-tuomarijaoksen-saantotulkintoja/#2962023_Pelaajien_sijoittuminen_sivuttaissuunnassa

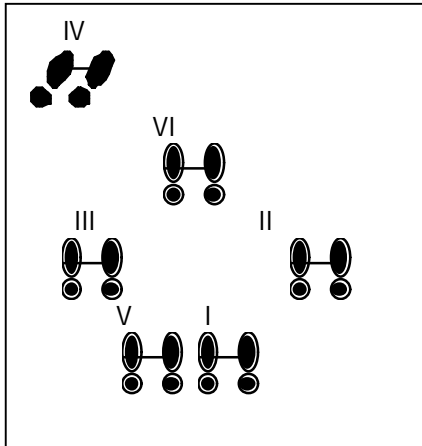
Pelaajien keskinäinen sijoittuminen määräytyy heidän lattiaa koskevien (tai sitä viimeksi koskettaneiden) jalkojensa mukaan (sääntö 7.4.3.).

Alla olevassa piirroksessa nämä pelipaikkaparit ovat nuoliviivoin osoitetut. (Tässä on käytössä siis pelipaikannumerointi.)



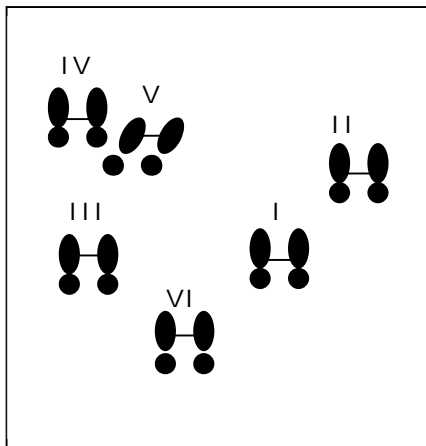
Pelaajien sijoittumisiin liittyviä harjoitustehtäviä

Harjoitustehtävissä käytössä pelipaikkanumerointi



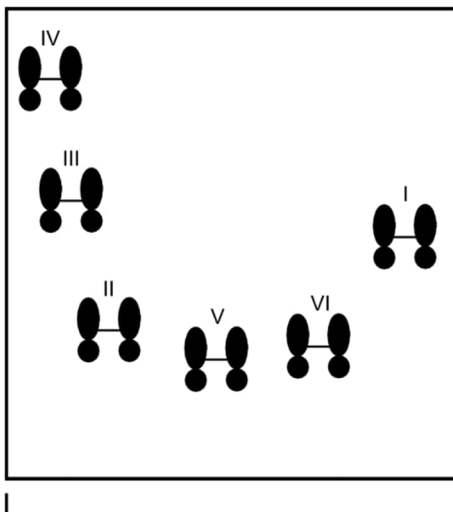
TEHTÄVÄ 1

Aloitushetkellä vastaanottavan joukkueen pelaajat ovat sijoittuneet kuvassa olevalla tavalla. Ovatko sijoittumiset oikein?



TEHTÄVÄ 2

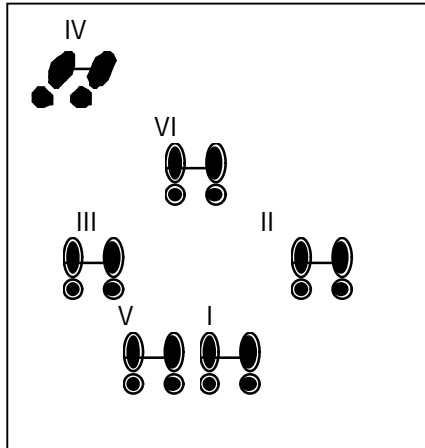
Aloitushetkellä aloittavan joukkueen pelaajat ovat sijoittuneet kuvassa olevalla tavalla. Ovatko sijoittumiset oikein?



TEHTÄVÄ 3.

Aloitushetkellä vastaanottavan joukkueen pelaajat ovat sijoittuneet kuvassa olevalla tavalla. Ovatko sijoittumiset oikein?

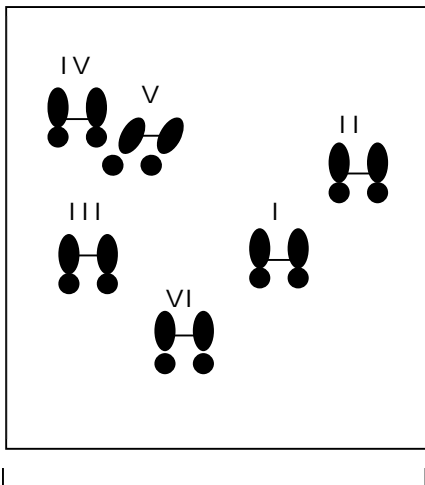
Edellisten harjoitustehtävien ratkaisu



TEHTÄVÄ 1

Yleinen alasarjojen virhe. 4 pelipaikalta tulee passari ja 3 pelipaikan pelaaja nousee nostamaan aloitusta laitaa. Koska kentän keskikohdalle jää suuri aukko, 6-pelipaikan pelaaja menee täyttämään tätä kohtaa.

Seuraus: 3- ja 6-pelipaikan pelaajat, jotka ovat ns. pari keskenään, aiheuttavat syvyysuunnassa sijoittumisvirheen (pelaajat osoitettu nuoliviivalla). Jotta tilanne olisi oikein, 3-pelipaikan pelaajan tulisi olla lähempänä verkkoa (suunta osoitettu nuoliviivalla).



TEHTÄVÄ 2

Oikein, ei virhettä.

KILPAILUSÄÄNNÖT JA SARJAMÄÄRÄYKSET

<https://www.lentopallo.fi/kilpailu/kilpailusaannot-sarjamaaraykset-ja-poytakirjat/lentopalloliiton-sarjamaaraykset/>

- tulkintalinjat
- järjestäytymisohjeet

RAJATUOMAREIDEN OPASTUS ENNEN PELIÄ

Pidettävä aina ennen ottelun alkua

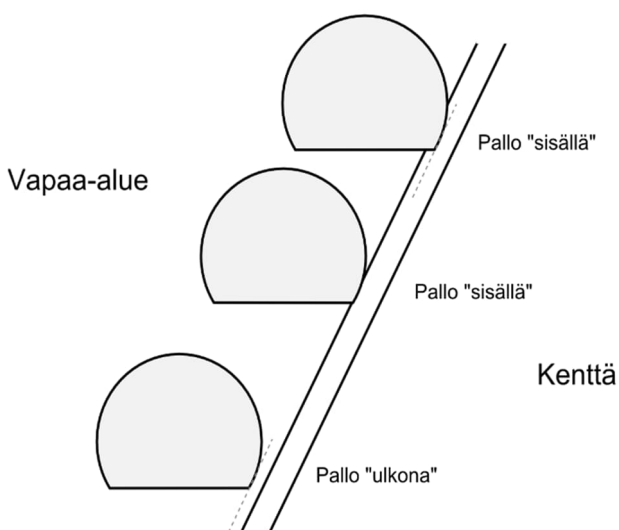
Käsiteltävät asiat, jos rajatuomarit ovat uusia:

- rajatuomareiden sijainti
- näytöt; pallo ulkona tai sisällä
- pallon osuminen antenniin verkon päällä tai verkossa
- antennin ylitys tai ohitus
- pallon osuminen johonkin esteeseen esim. kattoon
- aloitussyöttäjän jalkavirhe
- pallon koskeminen torjuntaan tai ulos menevässä paljossa hipaisu kenttäpelaajaan
- verkkomerkin ja antennin valvonta
- kannan ilmaisu mahdoton

Yleistä

- kaikki tuomarit yhtä tiimiä (tuomaristoryhmä)
- näytön muuttaminen (päätuomari)
- liikkuminen tarpeen mukaan
- ei olla pallopoikina
- ei jutella yleisön tai pelaajien kanssa
- selvät näytöt, lippu avonaisena
- puolueettomuus
- jos tarpeen, päätuomari saattaa pyytää luokseen

Kuvassa pallo on kuvattu liitistyneenä kenttää vasten, vastaavalla tavalla kuin säännöt asian määrittelevät



PÖYTÄKIRJA

SLeL:n virallisen pienen pöytäkirjan täyttöohjeet löytyvät liiton nettisivuilta osoitteesta;

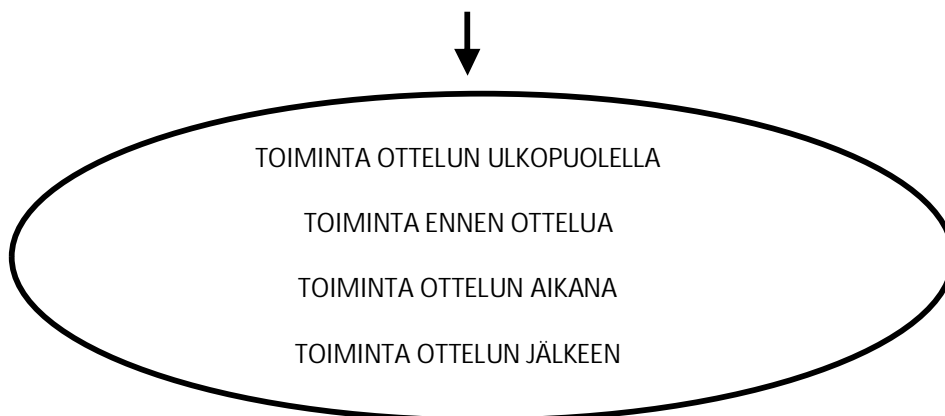
<https://www.lentopallo.fi/kilpailu/kilpailusaannot-sarjamaaraykset-ja-poytakirjat/aloitusjarjestyslipukkeet-ottelupoytakirjat-ja-niiden-tayttoohjeet/>

TUOMARIUS

Tuomarius kokonaisuutena on laajempi ja monimuotoisempi asia kuin usein tiedostetaan. Tuomarin toiminta on osa urheilullista ottelutapahtumaa. Lentopallo-ottelua johtaa tuomari.

Alla oleva kaavio kuvaa pelkistetysti tuomaritoiminnan eri osa-alueita ns. tuomariutta.

TUOMARIUS



Kaavio osoittaa selvästi, kuinka laajasti tuomaritoimintaan vakavasti suhtautuva joutuu paneutumaan asioihin myös ottelun ulkopuolella.

7.1. Toiminta ottelun ulkopuolella

Henkinen ja fyysinen valmius

Lentopallotuomarin liikkuminen on rajoitettua, varsinkin päätuomarin. Hänen on kyettävä olemaan paikallaan yli kaksi tuntia vain lyhyisiin erätaukoihin tukeutuen. Keskittyminen otteluun on ensiarvoisen tärkeää.

Kokenut tuomari kykenee hyvällä rutiinilla selviämään monesta tilanteesta paljon pienemmällä vaivalla kuin uransa alussa oleva kollega. Jos keskittyminen pääsee herpaantumaan, ei kokemuksesta ole apua. Sen vuoksi on tärkeää, että tuomari on riittävän hyvässä fyysisessä ja henkisessä kunnossa kestäämään pitkänkin ottelun rasituksen loppuun saakka.

Usein juuri pitkät pelit ovat kaikkein tiukimpia ja aivan viimeiset pallot ratkaisevat koko ottelun tuloksen. Jos tuomari "nukah-taa" ratkaisevassa ottelupallossa, niin on varmaa, että hänen suorituksestaan muistetaan todennäköisesti vain se yksi pallo riippumatta siitä, miten hyvin hän on kenties edeltävän kaksituntisen pärjännyt.

Elämäntavoilla on vaikutus suoritukseen

Tuomarin on tunnettava vastuunsa ottelua kohtaan. Tuomarille itselleen, eikä lajille itselleen ole eduksi, jos ottelupaikalle kömpii väsynyt, vanhalta viinalta lemahtava ja selvästi aamuyön tunneille valvonut otus, jolla on kuitenkin pilli kaulassa ja tuomariasu yllään. Tuomarin on järjestettävä elämänsä siten, että hän kykenee ulkoisiltakin puitteilta saapumaan ottelupaikalle asiallisessa kunnossa ja luottamusta herättävänä.

Valmistautuminen ja keskittyminen otteluun

Valmistautumistavat ovat yksilöllisiä, ja kunkin täytyy itse löytää se tapa, joka juuri hänelle parhaiten sopii. Yksi käy aamulenkillä, toinen ottaa nokoset ennen peliä, kolmannelle käy jokin muu.

Ole ajoissa paikalla. Varaa riittävästi aikaa matkaan, joka ei aina suju yhtä hyvin kuin sillä edellisellä kerralla. Otteluun saapuessaan tuomari luo itsestään ensivaikutelman, joka voi vaikuttaa myös itse ottelutapahtumaan. Pääsarjoissa tuomariston täytyy olla pelipaikalla 1 tunti ennen ottelua. Muissa sarjoissa tällaista aikaa ei ole erikseen määritelty. Saliin tuomaristo menee kuitenkin yhdessä 30 minuuttia ennen ottelua ja vastatässä vaiheessa kuuluu olla tuomariasussa.

Ole aina täysillä "pelissä mukana". Ottelu on aina joukkueille tärkeä. He ovat harjoitelleet sitä varten, järjestäneet itselleen vapaata, kenties matkustaneet pitkänkin matkan päästä. Sellaisessa tilanteessa kukaan ei halua nähdä, että tuomarin ajatukset ovat jossain aivan muualla ja että hän muutenkin haluaisi mieluummin olla jossain toisaalla. Silloin kun ollaan pelissä, ollaan vain keskittyneenä pelissä ja hoidetaan se kunnolla.

Jos et pääse sinulle nimettyyn peliin, hoida sijainen ajoissa. Sijainen on aina helpompi löytää hyvissä ajojen etukäteen kuin viime tingassa. Ja vaikka sijaisen löytäminen sattuisikin olemaan nimeäjän vastuulla, niin anna hänelle riittävästi aikaa. Jos sairastut viime hetkellä pelipäivänä, niinota välittömästi yhteyttä nimeäjään ja sopikaa menettelytavasta sijaisen löytämiseksi.

Suhtautuminen muihin tuomareihin

Varsinkin uranedetessä lentopallon kanssa tekemisissä olevat ihmiset tunnistavat kyllä tuomarit silloinkin, kun he eivät ole tuomaroimassa otteluita. Sen vuoksi on muistettava, että tuomari on tuomari myös muualla, ja hänen tekemisensä liittyy tuomariuteen. Tämän johdosta - ja muutenkin - vältetään arvostelemasta muiden tuomareiden toimintaa julkisesti, vaikka tilanne vaikuttaisikin virheelliseltä, sillä myös oma näkemyksesi saattaa olla virheellinen tai perustua puutteellisiin tietoihin yms. Vältetään liikaamista omaa pesää ja pyritään puhaltamaan yhteiseen hiileen ja luomaan positiivinen ilmapiiiri tuomarien kanssakäymiseen. Ei ajatella niin, että "teidän puolenne veneestä vuotaa", vaan ymmärretään se, että kaikki ovat yhteisesti toimimassa lentopalloilun hyväksi ja yhden menestys koituu lopulta kaikkien hyödyksi.

Itsensä kehittäminen

Hyvä sääntötuntemus on tuomaritoiminnan välttämätön edellytys. Sääntöjä on hyvä lukea ja kerrata säännöllisesti tai ainakin muutaman kerran vuodessa. Koko sääntökirjaa ei ole joka kerta tarpeen kahlata kannesta kanteen, vaan kohteeksi voi hyvin ottaa pienempiä osuuksia kerrallaan. Mahdollisuuksien mukaan tuomarin kannattaa viheltää eritasoisia otteluita, jotta näkemys pysyy laaja-alaisena. Esimerkiksi pallon käsittelylinja on asia, joka vaatii kirjallisen osaamisen lisäksi käytännön kokemusta sopivan linjan löytämiseksi.

Koulutuksiin osallistuminen on tärkeää jo sen vuoksi, että sääntöihin tulee muutoksia, ja koulutuksissa käydään läpi se, miten muuttuneessa tilanteessa pitää toimia ja uusia sääntöjä soveltaa. Koulutukset ovat myös hyvä paikka kysyä mieltä askarruttavista asioista.

Usein on niin, että pelaajat saavat vasta pelikentällä tietää sääntömuutoksista ja juuri tuomari on silloin se, joka heille tiedon välittää. Joskus pelaajilla on selvästi virheellisiä käsityksiä säännöistä ja he vetoavat hyvinkin vanhoihin jo muuttuneisiin sääntöihin. On tullut vastaan tapauksia, joissa sääntö ei ole ollut voimassa yli 20 vuoteen, mutta jotkut pelaajat vetoavat niihin edelleen.

Siinä missä tuomarin on hyvä tuomita eri sarjatasojen otteluita, on hänen myös hyvä käydä katsomassa otteluita, ja keskustella vastaan tulleista tilanteista muiden tuomareiden kanssa. Myös itse pelaaminen on luonnollisesti hyvä asia tuomarille.

Casebook

Sääntöjen ohella myös Casebookia kannattaa lueskella, jos ei muuten, niin ainakin luettujen sääntöjen yhteydessä. Casebook on kokoelma todellisissa otteluissa tapahtuneita tilanteita ja näihin tapauksiin liittyviä päätöksiä oikeista ratkaisuista. Casebook täydentää lentopallোসääntöjä ja niihin voi vedota myös omissa otteluissaan päätöksiä tehdessä. Casebook löytyy samasta paikasta kuin verkossa selailtava versio säännöistä.

7.2 Toiminta ennen ottelua

Hyvä ulkoinen olemus on eduksi

Kuten aiemmin jo mainittiin, tuomari luo itsestään ensivaikutelman joka kerralla saapuessaan ottelupaikalle. Tuomariasun siisteydestä kannattaa pitää huolta, koska jos siinä on puutteita, on niitä kovin vaikea paikata enää muulla toiminnalla. Varmalla liikehdinnällä ja ryhdikkäällä olemuksella tuomari viestii sanattomastikin sitä, että hän tietää, mitä on tekemässä. Samasta syystä myös alkutoimet on syytä hoitaa asiallisesti.

Yläsarjojen otteluille on sarjamääräyksissä erilliset järjestäytymisohjeensa, mutta niitä voi soveltuvin osin käyttää myös alemmilla sarjatasoilla. Esimerkiksi arvonta ja joukkueiden verkkolämmittely tapahtuvat hyvin luontevasti samalla tavalla sarjatasosta riippumatta.

Positiivinen asenne kuuluu myös asiaan, vaikka kaikki valmistelut eivät sujuisikaan aivan odotetulla tavalla. Pyri ylläpitämään myönteistä ilmapiiriä ja luomaan ottelutapahtumasta miellyttävä kaikille osapuolille.

Suhde joukkueisiin

Joukkueisiin tuomarin tulee suhtautua ammattimaisesti, vaikka ne olisivatkin entuudestaan tuttuja. Kun tuomarit astuvat saliin – tuomariasussa ja puoli tuntia ennen ottelun alkua – he tervehtivät ensin joukkueiden valmentajat ja muut penkillä olevat joukkueen jäsenet. Heidän kanssaan ei ole syytä ryhtyä pitkiin keskusteluihin, myös liika ”tuttavuus” on parempi jättää väliin. Ottelutapahtumassa ollaan tuomareina, ja jälkeenpäin ottelutapahtuman ulkopuolella voidaan vaihtaa kuulumiset ja hoitaa sosiaalisia suhteita.

Suhde muihin toimitsijoihin

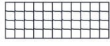
Kaikkien toimitsijoiden huomiointi on tärkeää pelitapahtuman onnistumisen kannalta. Tuomari tervehtii heidät kättele-mällä ja samalla voi vaihtaa muutaman sanan. Toimitsijat täytyy huomioida ja heidän työtään arvostaa. Tuomarin on herätettävä luottamusta. Jos muita toimitsijoita ei huomioida, niin heille tulee helposti tunne, että heidän työnsä on yhdentekevää, ja silloin tehtävää helposti ryhtyy myös hoitamaan välinpitämättömästi. Jos ottelussa on rajatuomarit, niin heille tulee aina pitää pieni ohjeistushetki. Etenkin jos he eivät ole tuomarille entuudestaan tuttuja, niin on hyvä käydä heiltä ottelussa odotettava toiminta läpi yksityiskohtaisemmin. Samoin ohjeistetaan myös pallonpalauttajat ja lattiankuivaajat, jos sellaiset ottelussa on.

7.3 Toiminta ottelun aikana

Sääntötuntemus

Hyvä sääntötuntemus on onnistuneen tuomaritoiminnan perusta. Kaikki osallistujat olettavat tuomarin tuntevan säännöt. Jos sääntötuntemuksessa ilmenee pelin aikana puutteita, niin se nakertaa hyvin tehokkaasti luottamusta tuomaria kohtaan. Tuomarin on pystyttävä perustelemaan päätöksensä ja tulkintansa sääntöihin perustuen. Tietenkään säännöt eivät kata kaikkea mahdollista, mutta on yhtä lailla hyvä tietää sekin, että säännöt eivät jostakin yksittäisestä asiasta sano mitään.

Pelkkä täydellinen sääntötuntemus ei riitä, vaan tuomarin on osattava tulkita niitä pelin vaatimassa hengessä. Peliolosuhteet ovat alemmilla sarjatasoilla usein toisenlaiset kuin sääntökirjan kuvassa, jossa kuvataan kansainvälisen tason ottelua. Esimerkiksi sääntö 1.3.1 vaatii, että kentän rajat ovat väriltään vaaleat. Hyvin usein lentopallokentän rajat on liikuntasaleissa merkitty sinisellä, mikä ei ole vaalea väri. Sen vuoksi ottelua ei tietenkään jätetä pelaamatta, vaan tuomarin tehtävänä on mahdollistaa ottelu vallitsevien olosuhteiden rajoissa. Tyypillisesti näitä sääntöjä löytyy muista kuin juuri pelaamiseen liittyvistä luvuista.



Salli luvallinen, poista kielletty on hyvä ohjenuora.

Erityisen hyvä on myös pitää mielessään tuomaritoiminnan kultainen sääntö:
Jos kosketus tai tilanne on kyseenalainen, mutta ei selvästi virheellinen, on se hyväksyttävä.

Pelisääntöjen ja Casebookin lisäksi on tutustuttava ja pidettävä mielessä myös kilpailu- ja sarjamääräykset sekä sarjakauden erillisohjeet. Erityisesti sarjamääräyksissä on mukana tärkeitä ottelutapahtumaan liittyviä sääntökohtia.

Tulkinta- ja tuomarilinja

Sarjamääräyksissä on määritelty eri sarjatasoilla sovellettavat pallon käsittelyn tulkintalinjat. Liiga- ja alasarjatasojen pelaajien taidot eroavat suuresti toisistaan, ja sen vuoksi pelaajilta myös vaaditaan eri määrä teknistä osaamista pallokosketuksessa. Sarjamääräysten tulkintalinjasäännöksissä on kuvailtu kosketuksia vain hyvin karkealla tasolla, ja viime kädessä kuuluu kin tuomarin ammattitaitoon tietää, millainen tulkintalinja tarkalleen on sopiva kullakin sarjatasolla.

Jokainen tuomari soveltaa tulkintalinjaa jokaiseen otteluun oman *tuomarilinjansa* mukaisesti. Tärkeintä tuomarilinjassa on sen tasaisuus ja tulkintalinjan vaatimusten huomiointi sarjatason mukaan. Tuomarin olisi hyvä muistaa, "ei tapeta peliä, ei olla pääroolissa, mahdollistetaan pelaaminen" sarjataso huomioiden.

Pelaajat odottavat tietynlaisten kosketusten olevan hyväksytyjä ja toisten olevan kiellettyjä, samoin kuin sitä, että jos kosketus oli kielletty ottelun alussa, niin vastaavanlainen kosketus on kielletty myös ottelun lopussa jne. Jos ottelun alussa satuu tulemaan liian tiukasti vihelletty yksittäinen kosketus, niin se ei kuitenkaan saa sanella koko ottelun käsittelylinjaa ja siten mahdollisesti tuhota sitä.

Pillin käyttö

Pilli on erottamaton osa tuomaria ja tärkein työväline. Sen avulla hän johtaa peliä.

Pillin avulla tuomari puhuu ottelussa, ja se ilmentää hänen sisintään enemmän kuin uskommekaan. Esim. epäselvässä tilanteessa tai näkemysratkaisussa määrätietoinen ja varma vihellys estää polemiikin, joka muuten ehkä olisi ollut seurauksena.

Monesti tuomarit kainostelevat pillin ja käsimerkkien käyttöä, koska pelkäävät saavansa liikaa huomiota osakseen. Tilanne on täysin päinvastainen. Kuuluva vihellys sekä selvä ja oikea sääntökirjan mukainen käsimerkki ilmoittaa pelaajille ja yleisölle mitä tapahtui. Heidän ei tarvitse arvailla mitä tapahtui. Sen jokainen kuuli ja käsimerkistä näki.

Vihellys pidetään samanlaisena kaikissa pelitilanteissa. Laiskalle, hiljaiselle vihellykselle ei ole pelin aikana sijaa.

Herneeton pilli on yleensä ääneltään kuuluvampi. Monilla tuomareilla on käytössä Fox 40 -merkkinen pilli, jonka ääni on varsin kuuluva meluisassakin ympäristössä.

Käsimerkit

Myöskään käsimerkkien käyttöä ei kannata ujustella, vaan tehdään ne kunnolla, rauhallisesti ja selkeästi, jotta kaikki näkevät, minkä takia tuomari pilliinsä vihelsi.

Käytetään ainoastaan virallisia käsimerkkejä

Joillekin tilanteille ei ole virallista käsimerkkiä kuten estäminen pallonhakutilanteessa vastustajan vapaa-alueella ja juniorien erityissäännöt kuten pakollinen hihavastaanotto, jolloin ainoaksi käsimerkiksi jää seuraavaksi aloittavan joukkueen näyttö.

Käsimerkit tulee näyttää rauhalliseen tahtiin, ja samanlaista tasaista rytmiä käyttäen. Hyvin usein aloittelevat tuomarit pyrkivät viheltämään ja näyttämään käsimerkin samaan aikaan, tai jäävät miettimään mikä käsimerkki kuuluu näyttää ja viheltävät vasta sitten kun ovat sen keksineet. Oikea tapa menee seuraavasti:

1. Vihellys nopeasti, välittömästi kun virhe tai vihellyksen aiheuttanut tapahtuma toteutuu
2. Tiedon keruu. Jos tapahtuma on sellainen, että verkko- tai rajatuomareilla voi olla asiaan liittyvää tietoa, katso heidän näyttönsä
3. Tee päätös ja näytä seuraavaksi aloittava joukkue (tai uusi pallo)
4. Näytä tuomion "syy", eli miksi ko. joukkue aloittaa. Esim. pallo kentässä, pallo yli jne.
5. Näytä virheen tehnyt pelaaja niissä tapauksissa, joissa se on tarpeen näyttää.
Esim. verkkovirhe tai keskirajan ylitys.

Kohta 1 tapahtuu nopeasti, mutta sen jälkeen ei ole kiire. Kerää tieto rauhassa, tee päätös ja näytä käsimerkit. On hyvä huomata, että vihellyksen jälkeen niin pelaajille kuin katsojillekin täytyy antaa aikaa reagoida vihellykseen ja nähdä käsimerkit. Jos vihellys keskeyttää pelin, niin pelaajien täytyy ehtiä lopettaa pelisuorituksensa ja kääntää katseensa tuomaria kohti. Jos vihellys ja käsimerkit tapahtuvat samaan aikaan, niin todennäköisesti kentällä on vain hämmentyneitä pelaajia, jotka eivät tiedä, miksi tuomari vihelsi tai kenelle pallo tuomittiin.

Käsimerkit on tarkoitettu sekä pelaajille että katsojille, joten ne täytyy tehdä sääntökirjan mallikuvien osoittamalla tavalla, mm. riittävän ylhäällä, jotta myös tuomarin selän takana olevat katsojat voivat ne nähdä.

Käsimerkkien tekemistä kannattaa harjoitella peilin edessä, sillä usein on oma kuvitelma omasta käsimerkistä ei näytäkään oikeasti samalta. Myös muiden tuomareiden käsimerkkeihin kannattaa kiinnittää huomiota oman oppimisen kannalta.

Pallon pelaaminen

Kun pallo on pelissä, tuomari arvioi jatkuvasti, kosketus kosketukselta sitä, pelattiinko sääntöjen asettamissa rajoissa. On muistettava, että kaikki kosketukset ovat samanarvoisia. Ei ole niin, että esim. passatessa pallon käsittelylinja olisi erilainen kuin pelaajan hyökätessä sormilyönnillä. Myöskään yhdellä kädellä "jujutettaessa" kosketus ei saa olla sen enempää heitto tai koppi kuin sormilyönnissä tai vastaanotossakaan. Tulkintalinja toki saattaa sallia tai kieltää jossain ottelussa enemmän kuin toisessa, mutta silloinkin ottelun sisällä kaikki kosketukset ovat keskenään samanarvoisia. Ainoastaan joukkueen ensimmäiselle kosketukselle säännöt mainitsevat poikkeuksen: se on kaksoiskosketus ainoastaan silloin, kun kyseessä on kaksi erillistä kosketusta. Nyrkkisääntönä voisi pitää sitä, että pelaaja on ehtinyt reagoida niiden välillä.

Ratkaisujen pitää ensisijaisesti perustua näköhavaintoihin, mutta toki tuomari käyttää hyväkseen kaiken tiedon, joka tilanteesta on saatavilla. Esim. kosketusäänestä on usein apua.

Joukkueen toisen kosketuksen kohdalla tuomari voi olla hieman sallivampi silloin, kun kyseessä on erityisen nopea ja vaikea tilanne. Nämä ovat kuitenkin melko harvinaisia poikkeustapauksia, eikä ole lainkaan harvinaista, ettei niitä tapahdu ottelun aikana kertaakaan.

Hyvä ohjenuora on edelleen se, että vihelletään vain selvästi virheelliset tilanteet. Kyseenalaisissa tilanteissa sallitaan pelaajien pelata; sitä vartenhan koko ottelu on järjestetty. Kaikissa tilanteissa pitäisi pysyä ennakoasenteettomana, ja antaa virheen tapahtua ensin, ja viheltää vasta sitten. Vaikka kyseessä olisi tuttu pelaaja vuosien ajalta, joka ei ole "ikinä" onnistunut kyseisessä suorituksessa, voi juuri tänään olla se ensimmäinen kerta. Myöskään sillä ei ole väliä, että pelaajan asento tai suoritustapa poikkeaa tavanomaisesta. Jos kosketus on puhdas, niin se on puhdas, vaikka kädet ja jalat olisivat miten.

Pelaajilla ja yleisöllä on usein oma näkemyksensä moniin tapahtumiin, joka saattaa hyvinkin poiketa tuomarin näkemyksestä. He eivät aina tiedä kaikkia seikkoja, jotka tuomari ottaa huomioon, ja eritoten näkemysasioissa on ratkaisevaa ainoastaan se, mitä tuomari näkee. Aina tuomarin näkemys ei ole se, mitä on todellisuudessa tapahtunut, mutta lentopallon säännöissä on määrätty juuri tuomarin näkemykselle se erityisasema, että ainoastaan se ratkaisee.

Joskus kaikille tulee "lipsahduksia", vihellys lähtee vaikkapa liian aikaisin, kun pallo onkin vielä pelissä. Silloin tulee tuomita rohkeasti uusi pallo, eikä yrittää etsimällä etsiä tilanteesta jotain virhettä, jonka taakse voisi kätkeä oman erehdyksensä.

Kaikki ratkaisut kannattaa tehdä päättäväisesti ja hätäkoimättä, myös epämiellyttävät ja sääntöjen tuntemattomat tilanteet. Viime kädessä on niin, että tuomaria tarvitaan juuri niihin tilanteisiin: kärjitetysti voidaan ajatella, että jos kaikki olisivat muutenkin asioista samaa mieltä ja noudattaisivat sääntöjä, niin mihin tuomaria tarvitaan lainkaan? Tuomari on se, jonka osaksi lankeaa myös niiden ikävien päätösten tekeminen.

Havainto ja sijoittuminen

Päätuomari, verkkotuomari ja rajatuomarit muodostavat yhdessä tiimin.

Paraskaan tuomari ei selviä tehtävästään yhtä hyvin kuin tiimin avustamana. Jos tuomaristolle annetaan kiitosta, niin se kuuluu koko tuomaristolle yhdessä, ei vain yhdelle, joka ehkä sattuu olemaan eniten äänessä ja kaikkein näkyvimmissä roolissa. Kaikilla tuomariston jäsenillä on oma tehtävänsä ja vastuualueensa, johon heidän on keskityttävä. Varsin usein on niin, että jos ottelussa tapahtuu jotain odottamatonta "hässäkkää", niin lopulta käy ilmi, että joku ei ole hoitanut omaa tehtävänsä kunnolla, vaan onkin katsonut jonkun toisen vastuualueen tapahtumia.

Peruslähtökohtana on, että:

Päätuomari keskittyy ensisijaisesti palloon ja pallon pelaamiseen

Verkkotuomari keskittyy ensisijaisesti verkolla tapahtuvaan toimintaan ja vastaanottavan joukkueen sijoittumisvirheisiin

Rajatuomarit keskittyvät pelaajien ja pallojen rajavalvontaan, hipaisuihin sekä pallon kosketuksiin ulkopuolisiin esineisiin

Varsinkin verkkotuomarilta vaaditaan itsekuria olla katsomatta sinne, missä yleensä olisi se pelin kiinnostavin tapahtuma, eli palloon.

7.4 Toiminta ottelun jälkeen

Keskustelu tuomariparin kanssa

Tuomariston on hyvä keskustella ja käydä pelin merkittävimmät tapahtumat läpi rauhassa ottelun jälkeen, erityisesti pää- ja verkkotuomarin. Jos he ovat kulkeneet otteluun yhteisellä kyydillä, niin paluumatka on sille hyvin luonteva tilaisuus. Palautekeskustelu kuuluu tehdä ilman ulkopuolisia kuulijoita. Läpikäytäviä asioita ovat mm. seuraavat:

- Pillin käyttö. Omiin korviin pillin ääni kuulostaa aivan erilaiselta kuin muille
- Käsimerkit. Kaikilla on oma käsityksensä siitä, miltä he kuvittelevat käsimerkkiensä näyttävän, mutta sekin saattaa erota yllättävän paljon todellisuudesta
- Epäselvät tilanteet
- Yhteistoiminta. Saivatko tuomarit toisiltaan tukea sitä tarvitessaan jne.

Se kannattaa muistaa, että tässä vaiheessa ollaan analysoimassa ja ottamassa tapahtumista opiksi, ei arvostelemassa.

Itsearviointi

Tämän varmasti useimmat tekevät kehottamattakin. Itsearviointi on hurjan tärkeää, ja kaiken kehittymisen välttämätön edellytys. Omat virheensä täytyy oppia tunnistamaan ja ne täytyy myös tunnustaa, jotta niistä voisi oppia ja muuttaa toimintatapa. Virheiden tekeminen kuuluu erottamattomana osana kaikkeen inhimilliseen toimintaan, mutta samojen virheiden toistamista kannattaa pyrkiä välttämään. Silloin kun virheistä otetaan opiksi, ne eivät ole tapahtuneet turhaan.

Onnistumisia kannattaa käyttää hyväkseen, esimerkiksi mielikuvaharjoitteiden kautta. Toimintatavoista täytyy poimia käyttöön ne, joilla juuri sinä saat parhaan lopputuloksen. Tässäkin kohtaa kannattaa keskustella kollegoiden kanssa, jollakulla saattaa olla helppokin vinkki johonkin asiaan, joka on tuottanut sinulle vaikeuksia.

7.5 Lopuksi

Suhtaudu tuomarointiin aina riittävällä vakavuudella. Liian tarkka ja ryppyotsainen ei pidä olla, vaan juuri sen verran, kuin ottelu vaatii - järkevällä tavalla. Jotkut voivat odottaa täydellisyyttä ja joskus siihen voidaan jopa tähdätä. Joka tapauksessa omaa rimaa ei kannata nostaa liian korkealle, sillä kenelläkään ei ole aina se kaikkein paras päivä.

Tuomari johtaa ottelua. Vaikka joukkueet tuntevat säännöt ja määräykset yleensä kohtuullisen hyvin, niin tuomari johtaa pelaajiakin, vetää heille "rajat", viheltää pelin poikki silloin kun on sen aika.

Tuomari(t) on ottelua varten, eikä ottelu tuomaria varten. Tuomari on paikalla siksi, että peli sujuisi mahdollisimman hyvin, että se kulkisi luontevasti kohti joukkueiden yhteispelillään määräämää lopputulosta.

Olet niin hyvä kuin viimeinen ottelusi. Sillä seikalla, että olet ehkä joskus tuominnut korkeammankin tason otteluita, ei ole mitään väliä juuri siinä ottelussa, jossa olet nyt. Tämän ottelun kannalta on merkitystä vain sillä, mitä teet juuri siinä juuri silloin. Edellisestä ottelusta ei myöskään ole apua seuraavassa pelissä. Vaikka edellinen sujuikin leppoisasti ilman merkillepantavia tapahtumia, ei pidä tuudittautua siihen, etteikö niitä voisi tulla roppakaupalla heti seuraavaksi. Kaikkein hankalin tilannehan tapahtuu usein juuri silloin, kun keskittyminen on jostain syystä alhaisimmillaan.

Valitettavasti tuomarointi ei ole aina "ruusuilla tanssimista", eikä siitä useinkaan saa suoranaista kiitosta, mutta se on silti erottamaton osa lentopalloilua, ja voi kaikesta huolimatta olla varsin antoisaa toimintaa.

7.6 Tuomareiden koulutus

Minituomari	Aluekouluttaja kouluttaa
Nuorisotuomari	Aluekouluttaja kouluttaa
Peruskurssi --> III lk	Aluekouluttaja kouluttaa
Jatkokurssi --> II lk	Aluekouluttaja kouluttaa
Luokkakorotus I lk	Tuomarijaos/luokkakorotusryhmä kouluttaa
Pääsarja- ja liigatuomariryhmä	Tuomarijaos/luokkakorotusryhmä kouluttaa
Kansainväliset tuomarit	Tuomarijaos esittää kv-kurssille

Huom!

Luokkien välillä on suositeltavaa toimia tuomarina vähintään 2-3 vuotta.

Lentopallotuomarin peruskurssi

Jatkokurssi III --> II lk:an

Koulutus alueella aluekouluttajan toimesta.

Mahdollisuus kaikilla III lk:n tuomareilla seuraavin edellytyksin:

1. aktiivinen tuomaritoiminta ja tuomarivuodet
2. aktiivinen osallistuminen alueen koulutustilaisuuksiin
3. pöytäkirjakurssi käyty

Aluekouluttaja voi erikoistapauksissa poiketa annetuista ohjeista.

Luokkakorotus II --> I lk:an

koulutus TJ/luokkakorotusryhmän toimesta.

Aluekouluttaja tekee ehdokkaista esityksen TJ/luokkakorotusryhmälle.

Lopullisen valinnan korotuksiin pääsulle tekee luokkakorotusryhmä.

Aluekouluttaja suorittaa ehdokkaiden valinnan alueen tarpeiden mukaan seuraavin perustein

1. aktiivinen tuomaritoiminta
2. aktiivinen osallistuminen alueen koulutustilaisuuksiin
3. tuomarivuodet.

Ikäraja luokkakorotukseen:

I lk suositus, alle 45 vuotta

Tuomarijaos/luokkakorotusryhmä voi erikoistapauksissa hyväksyä luokkakorotukseen tuomarin yllä olevista poiketen.

TUOMARISTO

Päätuomari

Sijainti

Päätuomari toimii tuomaritelineellä, seisten. Mikäli pelipaikalla ei ole varsinaista tuomaritelinettä, niin tuomarin kannattaa olla aktiivinen sen kanssa, millaista rakennelmaa hänelle ollaan tarjoamassa. Ihanteellinen asema olisi sellainen, jossa silmien korkeus on n.50 cm verkon yläpuolella. Lisäksi on tärkeää, että silmät ovat kunnolla tolpan yläpuolella, sillä muutoin tuomari on koko pelipaikalla se, joka näkee pelitapahtumat kaikkein huonoimmin. Jos teline on huono ja liian matala, niin on luultavasti parempi toimia lattialta käsin. Kaikkein tärkeintä on se, että päätuomari pääsee kunnolla keskittymään pelin seuraamiseen, eikä joudu uhraamaan tarkkaavaisuuttaan telineen aiheuttamiin rajoituksiin, esim. siihen, pysyykö hän telineellä lainkaan.

Valtuudet

Päätuomari johtaa ottelua ja hänellä on määräysvalta kaikkiin muihin toimitsijoihin nähden. Hänellä on valta tehdä päätös kaikissa peliä koskevissa asioissa. Päätuomarin päätökset ovat lopullisia, ja hänellä on oikeus muuttaa toisten tuomarien ja toimitsijoiden päätöksiä. Hän voi tarvittaessa vaihtaa toimitsijan toiseen, mutta tällaisen mahdollisuuden käyttäminen on äärimmäisen harvinaista, ja tulee lähinnä kyseeseen, jos toimitsija on esim. selvästi puolueellinen ja estää toiminnallaan ottelun kunnollisen läpiviemisen. Päätuomarin tehtäviin kuuluu myös pallopoikien ja lattiankuivaajien valvominen.

Tuomarin ei tule sallia keskustelua päätöksistään. Joukkueilla on mahdollisuus tehdä päätöksistä vastalause erillistä menettelyä noudattaen, jos siitä ilmoitetaan tuomarille ja varataan mahdollisuus ko. tilanteen jälkeen, mutta minkäänlaiseen keskusteluun ei ole syytä ryhtyä ottelun aikana. Näkemysratkaisuista ei voi tehdä vastalauseita esim. oliko pallo sisällä vai ulkona jossakin tilanteessa. Kun peli on ohi, on tapahtuneista lupa keskustella, mutta ei ottelun kestäessä.

Tehtävät

Ennen ottelua päätuomari tarkastaa, että pelialue, pallot ja muut varusteet ovat asianmukaisessa kunnossa. Hän suorittaa arvonnat yhdessä verkkotuomarin kanssa, ja valvoo pelaajien lämmittelyä. Verkkolämmittelyssä on katsottava mm. sitä, etteivät joukkueet lyö palloa vastapuolen pelaajia kohti. Yleensä pelaajat ovat tässä vaiheessa jonossa yhdellä kentän laidalla odottamassa vuoroaan, ja vastapuoli tekee lämmittelyhyökkäyksensä toiselle laidalle, ei jonoa kohti. Mikäli joukkueet eivät tähän kykene, on tilanteeseen mahdollista puuttua käytössanktioin ottelun alussa.

Ottelun aikana vain päätuomarilla on oikeus antaa joukkueille varoituksia ja rangaistuksia, niin käytöksestä kuin viivytyksistäkin. Ainoastaan päätuomarilla on tämä oikeus, mutta verkkotuomari ja rajatuomarit voivat tarpeen vaatiessa mennä hänen luokseen ilmoittamaan havaitsemistaan rikkeistä.

Päätuomari valvoo syöttävän joukkueen sijoittumisia, ja verkkotuomari vastaanottavan. Päätuomari valvoo erityisesti pallon pelaamista ja viheltää siihen liittyvät virheet, ja hänen toimivaltaansa kuuluu myös se, jos pallo menee verkon alapuolisessa tilassa vastapuolelle. Vaikka päätuomarin huomion painopiste onkin pallossa, on hänen sen lisäksi keskiyttävä palloa pelaaviin pelaajiin, esim. takapelaajan hyökkäys, syöttäjän rajarikko, avustettu lyönti ym. Tästä huolimatta hänellä on oikeus viheltää kaikki muutkin virheet, jotka hän huomaa, vaikka ne eivät kuuluisi hänen ensisijaiseen vastuualueeseensa.

Luonnollisesti ottelun olosuhteita, pallojen kuntoa ym. tulee valvoa myös ottelun aikana ja mahdollisuuksien mukaan tehdä tarvittavat korjaukset. Tämä ei tarkoita, että päätuomari itse olisi se, joka esim. kiinnittää irronneen verkkomerkin antenneineen. Tässäkin kuuluu käyttää järkeä, ja jos vaikkapa pelaaja huomaa antennin olevan vinossa, niin toki hän saa ja voi oikaista sen pelikatkon aikana.

Ottelun jälkeen

Päätuomari valvoo joukkueiden käyttäytymistä myös ottelun päättyttyä. Kaikki sellaiset käytösrikkeet, jotka olisivat ottelun kestäessä johtaneet käytössanktioon, merkitään edelleen pöytäkirjaan myös ottelun jälkeen. Ottelutapahtuma kestää niin kauan, kun osallistujat ovat pelipaikalla. Ottelun jälkeisistä käyttäytymisrikkeistä on lisämenettelyohjeita sarjamääräyksissä.

Päätuomari tarkistaa ja hyväksyy pöytäkirjan. Käytössä olleesta pöytäkirjasta riippuen (sähkö - paperi) toimitaan sarjamääräysten mukaisesti, allekirjoitusten, mahdollisen lähetyksen tms. osalta. Kannattaa selvittää ajoissa, onko käytössä sähköinen pöytäkirja ja paperinen varalla.

Verkkotuomari

Sijainti

Verkkotuomari toimii aina seisten, kirjurin pöydän puolella. Peruspaikka on noin puoli metriä verkkopylvästä, ja pallon ollessa pelissä verkkotuomari siirtyy aina sille puolelle verkkoa, jolla pallo ei ole, ollen valmiina katsomaan verkolla tapahtuvaa tilannetta torjujan puolelta. Syvyysuunnassa hän liikkuu tilanteen mukaisesti: jos passi tulee hänen puolelleen kenttää, hän ottaa nopeasti askeleen tai pari taaksepäin ja vastaavasti eteenpäin, jos passi menee hänestä pois päin. Näin hänen sijaintinsa on aina mahdollisimman hyvä näkemään juuri sen tilanteen, jossa pallo pelataan. Kun pallo päättyy, verkkotuomari siirtyy pallon hävinneen joukkueen puolelle, näyttää joko itse viheltämänsä virheen käsimerkin tai odottaa päätuomarin käsimerkit. Sen jälkeen hän ottaa muutaman askeleen taaksepäin kirjurin pöytää kohti, jolloin hänen on helpompi nähdä vaihtopenkkien tapahtumat ja mahdolliset vaihto- ja aikalisäpyynnöt. Kun päätuomari valmistautuu antamaan seuraavaa syöttölupaa, verkkotuomari astuu jälleen eteenpäin peruspaikalleen, valmiina katsomaan vastaanottavan joukkueen sijainteja jne.

Valtuudet

Verkkotuomari on päätuomarin apulainen. Hänellä on oma ensisijainen vastuualueensa, mutta hän voi ottaa kantaa piilonäyttönä myös muihin asioihin näyttämällä päätuomarille käsimerkkejä, esim. torjuntakosketuksesta. Tällaiset käsimerkit eli avustavat näytöt näytetään "huomaamattomasti" vartalon edessä, ja ne on tarkoitettu ainoastaan päätuomarin nähtäväksi, eikä niillä saa häntä kuitenkaan painostaa. Tällainen kommunikointi on osa pää- ja verkkotuomarin yhteistyötä. Jos päätuomari tulee jostain syystä estyneeksi suorittamaan tehtäväänsä, on verkkotuomari hänen korvaajansa.

Verkkotuomarin tehtäviin kuuluu valvoa kirjurin työtä, ja siitä syystä pöytäkirjan täyttö on hallittava hyvin. Jos esim. kirjuri ilmoittaa väärän syöttäjän suorittaneen aloituksen, niin välittömän vihellyksen ja käsimerkkien jälkeen täytyy tuomarinkyetä asiapöytäkirjasta tarkistamaan. Kun ottelun aikana ryhdytään tarkastelemaan pöytäkirjan tapahtumia, on yleensä niin sanotusti "tilanne päällä", eli asia pitäisi saada selvitettyä ripeästi, ja silloin on paljon etua siitä, ettei tarvitse ryhtyä muistelemaan, miten sitä pöytäkirjaa oikein täytettiin.

Verkkotuomari valvoo vaihtopenkkejä, lämmittelyalueita ja rangaistusalueella olevia pelaajia, ja ilmoittaa havaitsemistaan käytösrikkeistä päätuomarille. Luonnollisesti hän itse huomauttaa joukkueille esim. siitä, että heidän juomapullonsa ovat jääneet pelialueen puolelle aikalisän jälkeen.

Verkkotuomari myöntää katkot, valvoo niiden pituudet ja evää virheelliset katkopyynnöt. Verkkotuomarin kuuluu myös estää esim. liberoa menemästä kentälle silloin, kun siihen ei sääntöjen mukaan ole lupaa. Hän valvoo myös aikalisien ja vaihtojen lukumäärää, ja ilmoittaa toisesta aikalisästä sekä viidennestä ja kuudennesta pelaajavaihdosta päätuomarille ja ao. joukkueen valmentajalle. Myös poikkeuksellisen vaihdon myöntäminen tai toipumisajan myöntäminen kuuluu verkkotuomarille.

Verkkotuomari valvoo etukentän pintaa ja pallojen kuntoa. Käytännössä hän ei kuitenkaan ota palloja tutkittavakseen kesken pelin, ellei siihen ilmene erityistä syytä.

Kun pallo syötetään peliin, on verkkotuomarin ensimmäisenä tehtävänä tarkkailla vastaanottavan joukkueen mahdollisia sijoittumisvirheitä. Syöttävän joukkueen sijoittumisvirheitä hän ei saa viheltää. Jos niin kuitenkin kävisi, niin päätuomarin täytyy tuomita uusi pallo, vaikka hän huomaisikin verkkotuomarin olleen oikeassa. Yleisesti pallon ollessa pelissä verkkotuomari viheltää seuraavat asiat:

- Pelaajan tunkeutuminen vastapuolelle verkon ali
- Pelaajan virheelliset verkon ja antennin kosketukset
- Takapelaajan torjunnat ja liberon torjunnat ja torjuntayritykset sekä tarvittaessa takapelaajan hyökkäyslyöntivirheet
- Pallon antennikosketukset omassa verkkopäädysään (huomaa ero pelaajan ja pallon antennikosketuksen välillä!)
- Ylityskaistan ulkopuoliset pallot omalla puolellaan kenttää
- Pallon osuma lattiaan, jos päätuomari ei sitä huomannut. Ei siis tukinäyttöä, vaan suoraan vihellys
- Pallon koskettamiset ulkopuolisiin esineisiin

Ottelun päätyttyä verkkotuomari tarkastaa ja allekirjoittaa pöytäkirjan, mutta vasta kapteenien ja kirjurin jälkeen.

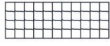
Verkkotuomarin tehtävä on kovin erilainen kuin päätuomarin. Verkkotuomari ei nimenomaan seuraa ensisijaisesti palloa, vaan hänen on pakotettava itsensä pitämään katse oman vastuualueensa tapahtumissa. Jos verkkotuomari "unohtuu" seuraamaan palloa, häneltä jää hyvin helposti huomaamatta esim. virhe keskirajan ylityksessä, jonka tekee sellainen pelaaja, joka on vastamenossa pelaamaan palloa tai on tehnyt suorituksensa ajo aiemmin. On kiusallista, kun pelikapteeni tulee tiedustelemaan verkkotuomarilta asiaa, eikä tuomari ole seurannut aihetta lainkaan, vaikka se hänen tehtäviinsä kuuluukin.

Kirjuri

Kirjurilla on tärkeä tehtävä pelissä. Tyypillisesti se on sellainen, että häntä ei huomata melkein lainkaan silloin, kun kaikki menee hyvin. Mutta jos kirjurin tehtävässä menee jotain pieleen, voivat seuraukset olla hyvin kiusallisia. Sen vuoksi tuomarien kannattaa muistuttaa kirjureita siitä, että jos heillä on jotain kesken tai jokin tilanne on epäselvä, niin selvitetään asia heti ja odotetaan sen aikaa, että kirjuri on valmis jatkamaan. Pöytäkirjan virheiden etsiminen ja korjaaminen muuttuu koko ajan sitä vaikeammaksi, mitä pidempään virheellisellä tavalla on ehditty jatkaa.

Sijainti

Kirjurinpöydän sijainti on määritetty säännöissä, ja se on vieläpä mukana määritelmässakin. Siitä huolimatta ottelussa on käytettävä järkeä myös kirjurinpöydän sijoittamisen suhteen. Jos kirjuri ei kunnolla mahdu säännöissä esitetyle paikalleen, siirretään pöytä sellaiseen paikkaan mihin se mahtuu. Tällainen sijainti voi olla esim. salin nurkassa kentän takana. Vastaavasti myös verkkotuomarille on järjestettävä riittävästi tilaa. Vaikka kirjurin pöytä mahtuisikin oikealle paikalleen, mutta verkkotuomarille ei jäisi tilaa, on jälleen syytä siirtää pöytää.



Tehtävät

Kirjuri pitää ottelun kulusta virallista ottelupöytäkirjaa. Ennen ottelua ja ennen erien alkua kirjuri kirjaa pöytäkirjaan tarvittavat ennakkotiedot niin ottelusta, joukkueista kuin toimitsijoistakin. Joukkueiden luetteloinnin ja arvonnin jälkeen hän ottaa valmentajien ja kapteenien allekirjoitukset niille varattuihin paikkoihin. Ennen erien alkua hän kirjaa aloitusko-
koonpanot aloitusjärjestyslipukkeista. Jos lipukkeita ei ole käytössä (yhden tuomarin ottelut), hän kirjaa aloitusjärjestykset kentältä tai joukkueiden suullisen ilmoituksen mukaan.

Ottelun aikana kirjuri tietysti täyttää pöytäkirjaa. Hänellä on myös tärkeä tehtävä valvoa joukkueiden aloitusjärjes-
tystä, eli sitä että kunkin syötön suorittaa oikea pelaaja. Mikäli syöttäjä on väärä, hän ilmoittaa asiasta verkko-
tuomarille, mutta vasta syötön jälkeen, elisilloin kun virhe on jo ehtinyt tapahtua. On huomattava, että tämä
velvollisuus valvoa syöttöjärjestystä on kirjurilla myös silloin, kun käytössä on pieni pöytäkirja. Valvonta on silloin hieman
vaikeampaa, mutta onnistuu kyllä.

Kirjuri valvoo katkojen ja pyyntöjen määrää ja ilmoittaa niistä ohjeiden mukaisesti verkkotuomarille: kummankin joukkueen
toisesta aikalisästä sekä viidennestä ja kuudennesta pelaajavaihdosta. Hän ilmoittaa myös virheellisistä katkopyynnöistä,
merkitsee rangaistukset ja kortilla annetut varoitukset asianmukaiseen paikkaan sekä merkitsee verkkotuomarin määräämät
asiat huomautussarakkeeseen.

Ottelun päätyttyä kirjuri viimeistelee pöytäkirjan sarjamääräysten ja ohjeiden mukaisesti. Mikäli ottelusta tehdään vastalau-
seita, hän kirjaa ne, mutta vasta saatuaan siihen luvan. Kirjuri tekee omalta osaltaan pöytäkirjan valmiiksi. Pöytäkirjasta riip-
puen hän tarkastaa/allekirjoittaa ennen kapteenien ja tuomareiden tarkastusta/allekirjoitusta. Mahdollisten kapteenien
allekirjoitusten kanssa ei tarvitse olla byrokraattisen tiukka, vaan jos kapteeni haluaa allekirjoittaa pöytäkirjan, vaikkasen
täyttö on vielä kesken, annettakoon hänen se tehdä.

Rajatuomarit

Sijainti

Kun rajatuomareita on kaksi, he valvovat pääty- ja sivurajaa samanaikaisesti.

Ennen syöttöä he sijoittuvat päätyrajan jatkeelle, ja kun syöttötilanne on ohi ja nähty, ettei pallo putoa suoraan
kenttään, he siirtyvät sivurajan jatkeelle, noin puolen metrin päähän kulmasta valmiina siirtymään tarpeen mukaan
takaisin päätyrajan jatkeelle, jos tilanne sitä vaatii.

Ajatuksena sijoittumisessa on se, että rajatuomari on valmiiksi sen rajan jatkeella, johon tulee vaikeimmin nähtävä pallo.
Kun pallo on lentämässä päätyrajan tuntumaan, hän voi nopeasti yhdellä askeleella siirtyä päätyrajan jatkeelle ja nä-
kee pallon osumiskohdan mahdollisimman hyvin.

Kun rajatuomareita on neljä - kansainvälisissä otteluissa sekä joissain kotimaisissa finaalipeleissä - valvoo kukin rajatuomari
omaa rajaansa ja sijoittuu "pysyvästi" sen jatkeelle, 1-3 metriä pelikentästä. Näissä otteluissa päätuomari ohjeistaa rajatuo-
marit joka tapauksessa erikseen.

Tehtävät

- Rajatuomarit seuraavat ja näyttävät seuraavia tapahtumia:
- Pallo "sisällä" tai "ulkona", valvomiensa rajojen tuntumassa
- Hipaisut", kun pallo menee ulos
- Pallon tai pelaajan antennikosketukset sekä pallon kosketukset ulkopuoliseen esineeseen tai kattoon
- Ylityskaistan virheet (näytetään vasta kun virhe on tapahtunut)
- Pelaaja on syöttöhetkellä pelikentän ulkopuolella
- Aloittajan rajarikot
- Pallon antennikosketus voi tapahtua myös "verkossa" olevassa antennin osassa, ei pelkästään verkon
yläpuolisessa osassa, molemmat ovat yhtä lailla virheitä. Verkkomerkkiin pallo sen sijaan saa
koskea.
- Rajatuomareilla on myös oikeus kertoa havaitsemistaan käytösrikkeistä päätuomarille. Nämä tapauk-
set johtavat yleensä käytössanktioon, joten kyse on lähinnä vakavista tapauksista.

Päätuomari voi tuomita pallon eri tavalla kuin rajatuomari on näyttänyt. Kyse on heidän näkemyksistään, ja jos päätuomari luottaa enemmän omaan näkemykseensä, on hänellä oikeus tukeutua siihen. Tämä ei tarkoita, että rajatuomari olisi asiassa jotenkin väärässä; ainoastaan sitä, että heillä on asiasta erilaiset näkemykset.

Rajatuomarit eivät ole pallopoikina, eli heidän ei kuulu lähteä hakemaan palloa ja palauttamaan sitä syöttäjälle. Toki silloin, kun pallo on esim. valmiiksi rajatuomarin jaloissa, voi hän sen kevyesti potkaista syöttäjälle tai pallopojille päin. Ei tarvitse jäädä odottamaan, että joku tulee sen siitä noutamaan.

Rajatuomarin tulee pidättäytyä keskustelemasta yleisön, joukkueiden johdon tai pelaajien kanssa. Samalla tavalla kuin pää- ja verkkotuomarikaan eivät juttele näiden kanssa, eivät sitä tee rajatuomaritkaan.

UUDEN TUOMARIN AVUKSI

Kun tuomarikurssi on menestyksekkäästi käyty läpi, alkavat tositoimet. Tässä osiossa on käytännöllisiä ohjeita aikuisten sarjapeliin tuomitsemiseen. Teksti pyrkii etenemään siinä järjestyksessä, jossa asiat tulevat vastaan, erityisesti ottelupäivällä. Kunkin alueen aluekouluttajalta kannattaa tiedustella käytännöistä, jos joistakin asioista on epäselvyyttä.

Ennen ottelupäivää

Tuomarilisenssi ja ottelujen nimeäminen

Ensimmäinen askel sarjapelejä viheltäväksi tuomariksi on tuomarilisenssin ostaminen ja siihen on linkki liiton nettisivuilla: <https://www.lentopallo.fi/kilpailu/pelipassit/erotuomarilisenssit/>

Alueen nimeäjään kannattaa olla yhteydessä ja kertoa hänelle toiveista ja esteistä nimettävien ottelujen suhteen. Jos esimerkiksi jokin viikonpäivä ei sovi, on siitä parasta ilmoittaa jo valmiiksi.

Näin nimeäjä kykenee ottamaan asian huomioon otteluita nimetessään. Vastaavasti nimeäjän työtä helpottaa tieto siitäkin, jos esimerkiksi jonkin sarjatasoisen ottelut ovat erityisen mieluisia.

Tulospalvelu

Jossain vaiheessa ennen sarjojen alkua ja kauden aikana nimeäjä nimeää otteluihin tuomareita. Jokaisen tuomarin tehtävät tulevat näkyviin henkilökohtaiselle listalle. Kaikkien tuomareiden tiedot ja listat löytyvät TorneoPal-tulospalvelusta:

<https://tulospalvelu.lentopallo.fi/refereelist>

Omaa listaa kannattaa sarjakauden aikana käydä katsomassa säännöllisesti ja vähintään kerran viikossa, sillä nimeämisistä ei ilmoiteta erikseen, jos otteluun on vielä reilusti aikaa. Myöhemminkin voi tapahtua muutoksia ja ottelut siirtyä. Ottelusiirtojen tapauksessa joukkueilla on velvollisuus ilmoittaa muutoksesta myös tuomarille, mutta aina tieto ei tavoita tuomaria.

Tulospalvelun ottelujen ajankohdat ovat aina ottelun alkamisaikoja! Jos käy ilmi, ettei näin ollutkaan, on asiasta syytä ilmoittaa sarjanhoitajalle, jotta seuraaviin otteluihin saadaan asia oikaistua.

Varusteet

Ennen kuin päästään otteluun asti, pitäisi hankkia joitain varusteitakin, joista tärkeimmät ovat tuomariasu ja pilli.

Tuomariasusta määrätään erikseen sarjamääräyksissä, mutta perinteisesti siihen kuuluu virallinen tuomaripaita, johon on kiinnitetty erituomarimerkki, tummansiniset housut, vyö ja vaaleat tossut. Paita kannattaa hankkia ajoissa, sillä sen toimitus saattaa kestää jonkin aikaa. Tuomarimerkin saa tilata liitosta.

<https://www.lentopallo.fi/palvelut/erotuomarit/erotuomaritoiminta/erotuomarimerkit-ja-asusteet/>

Pillin suhteen ei ole erityisiä vaatimuksia, mutta herneettömät pillit, esim. Fox40 ovat varsin kuuluvia ja hyvin suosittuja.

Muita henkilökohtaisia varusteita ovat mm. seuraavat:

- Rangaistuskortit. Ne voi hyvin askarrella itse
- Rannekello, jolla kykenee mittaamaan aikalisän ja erätuon pituuden
- Pallon painemittari ja pallopumppu - tulisi olla ottelupaikalla
- Rullamitta tms. verkon korkeuden mittaamiseen - tulisi olla ottelupaikalla
- Tuomarilaskulomake. Lisenssin maksanut tuomari on oikeutettu tuomaripalkkioon/-korvauksiin kaikissa virallisissa peleissä, josta
- Maksaja luonnollisesti haluaa asianmukaisen kuitin.
- Sivutulon verokortti. Palkkion maksajan pitäisi kysyä verokorttia.
- Näppärä tapa on esim. kopioida verokortti tuomaripalkkiolomakkeen kääntöpuolelle.

Edellä mainittujen lisäksi mukana voi olla vielä esim. tyhjä pöytäkirja varmuuden vuoksi, aloitusjärjestyslipukeita, muutama kynä, lentopallon säännöt ja sarjamääräykset.

Ottelupäivänä

Ennen ottelua

Viimein koittaa ottelupäivä. Josyllä mainitut varusteet yms. ovat valmiina, voi rauhassa keskittyä ottelutapahtumaan. Pelipaikalle kannattaa ilman muuta mennä hyvissä ajoin, etenkin jos paikka ei ole entuudestaan tuttu. Vaikka oikea osoite löytyisikin helposti, voi oikean sisäänkäynnin löytäminen vaatia aikaa.

Pääsääntöisesti ottelupaikalle mennään siisteissä "siviilivaatteissa" ja pukeudutaan tuomariasuun vasta siellä, mutta joskus koulun ainoat pukuhuoneet ovat jo ottelun joukkueiden käytössä, ja tuomarin pukeutumipaikkana on välinevarasto tai muu vastaava. Mikäli tilanne on jo ennalta tiedossa eikä siihen voi vaikuttaa, on perusteltua saapua pelipaikalle suoraan tuomariasussa. Mutta sen on oltava perusteltu poikkeustapaus.

Alkuvalmistelut

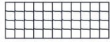
Tuomari saapuu saliin tuomariasussa puoli tuntia ennen ottelun alkua tai salivuoron alkaessa, jos siitä on ottelun alkuun vähemmän kuin 30 min. Kun astutaan saliin, mennään tervehtimään kirjuri ja joukkueiden valmentajat ja muut ei-pelaajat, jos heitä on. Kirjuri ei välttämättä ole vielä paikalla eivätkä ehkä valmentajakaan, mutta tervehditään heidät, kun he saapuvat. Jos ei joukkueella ole valmentajaa, niin kannattaa silti etsiä joku tervehdittäväksi, jotta joukkue tuntee tulleen huomioiduksi.

Verkon säätäminen ei ole tuomarin tehtävä, mutta siinäkin kannattaa olla aktiivisesti mukana. Jos verkon pääsee mittaamaan jo samalla kun sitä vasta laitetaan paikalleen, on säätäminen helppoa, kun siinä on apuvoimia valmiina mukana. Virallisesti verkon korkeus pitäisi mitata vasta 17 minuuttia ennen ottelun alkua, mutta jos joukkueella on pelipaikalla vain pelaaja ja kirjuri, niin heidän ajatuksensa ovat tuolla hetkellä jo aivan muualla.

Kirjurin ryhtyy täyttämään pöytäkirjaa heti alusta pitäen. Useinkaan joukkueiden pelaajaluettelot eivät ole valmiina, kun tuomari astuu saliin, ja pelkkään pöytäkirjan valmisteluun kuluu yllättävän paljon aikaa. Sen vuoksi pelaajaluettelaita kannattaa pyytää heti, mikäli ne puuttuvat.

Kun kirjuri on saanut yhden joukkueen pelaajat kirjattua, voi tuomari ryhtyä tarkistamaan pelaajien luettelointia eli lisenssejä. Yleensä joukkueilla on mukanaan tuloste, josta ilmenevät kaikkien pelaajien lisenssit, mutta varsinkin kauden alussa se ei välttämättä ole vielä ajan tasalla. Lisenssin maksu voidaan esittää myös pankkisiirtolomakkeella. Jos joltakin pelaajalta ei lisenssiä löydy, ilmoitetaan asiasta joukkueelle ja jos he haluavat edelleen peluuttaa ko. pelaajaa, tehdään asiasta huomautus pöytäkirjaan ja joukkue tekee maksetusta lisenssistä selvityksen liittoon tai sarjanhoitajalle sarjamääräysten mukaisesti.

Kun pöytäkirja on saatu asianmukaisesti valmiiksi, on seuraavana vuorossa arvonta, joka suoritetaan 16 minuuttia ennen ottelun alkua. Tuomari viheltää kevyesti pilliin ja kutsuu kapteenit kirjurin pöydän luokse. Tuomari tervehtii kapteenit ja suorittaa arvonnän. Kun itse arvontaan liittyy valinta, esim. kolikon kruuna tai klaava, annetaan vierasjoukkueen valita se.



Lentopallotuomarin peruskurssi

Kun arvonta on suoritettu, saa sen voittaja valita joko kenttäpuolen tai sen, kummallako joukkueella on ensimmäinen syöttövuoro. Arvonnan hävinnyt kapteeni saa jäljelle jääneen valinnan.

Mikäli aloitusalue on alle kaksi metriä pitkä, niin tuomari sopii aloitussyöttökäytännöstä kapteenien kanssa. Kotijoukkueella on yleensä vakiintunut käytäntö siitä, saako esim. toinen jalka olla kentällä tms. Tuosta asiasta sopiminen käy hyvin tässä kohtaa, kun tuomari ja kapteenit ovat jo valmiiksi koolla.

Arvonnan jälkeen kapteenit allekirjoittavat pöytäkirjan ja vahvistavat siten arvonnin tuloksen ja joukkueidensa kokoonpanot. Tämän jälkeen pyydetään valmentajia allekirjoittamaan pöytäkirja omalta osaltaan. Heillä on vielä oikeus tehdä kokoonpanoon muutoksia kapteenien jäljiltä.

A-C-nuorten, alueiden ja Masters-sarjoissa toimitaan ko. sarjamääräysten mukaan liberon käytössä ja tarvittaessa kysytään valmentajalta liberon käytöstä, ennen ottelua, erien välissä tms.

Arvonnan jälkeen on tuomari viheltänyt virallisen 10min verkkolämmittelyn alkamisen merkiksi. Mikäli pöytäkirja ei ole valmis allekirjoitettavaksi ajoissa, suoritetaan arvonta vasta sitten kun se on valmis. Verkkolämmittely aloitetaan ajallaan, vaikka arvonta jouduttaisiinkin sitten suorittamaan sen aikana.

Lämmittelyn aikana on sopivasti aikaa etsiä pelipallo, tarkistaa ja mahdollisesti pumpata se asianmukaiseksi. Se merkitään esim. kirjoittamalla päivämäärä venttiiliin viereen. Näin pelipallo tunnistetaan, vaikka se ottelun tiimellyksessä joutuisikin muiden pallojen joukkoon. Pelipallolla ei lämmitellä; ei ennen ottelua eikä erätuoilla.

Mikäli ottelussa on rajatuomarit, on päätuomarin pidettävä heille puhuttelu. Sen sisältö voi vaihdella hieman sen mukaan, miten kokeneita rajatuomarit tehtävässään ovat ja tuomarin on hyvä tietää asiasta, jos rajatuomarit ovat ensikertalaisia. Kokemattomien rajatuomarien päätä ei kannata sekoittaa luettelemalla kaikkia näyttöjen ja liikkumisen yksityiskohtia, vaan pyrkiä siihen, että he kykenevät luotettavasti auttamaan niin hyvin kuin heiltä voidaan edellyttää. Jos rajatuomarit ovat kokeneita ja rutinoituneita, niin heiltä toki halutaan kaikki apu, mikä suinkin rajatuomareilta on saatavissa.

Viimeistään tässä vaiheessa on syytä varmistua siitä, että tuomariteline on asianmukainen.

Kun lämmittelyaikaa on jäljellä kaksi minuuttia, ilmoitetaan asiasta valmentajille. Yleensä tässä vaiheessa joukkueet siirtyvät syöttämään, mutta pakko niin ei ole tehdä. Yleensä joukkueet aloittavat verkkolämmittelyn hyökkäämällä nelospaikalta ja vaihtavat jossain vaiheessa kakkospuolelle, mutta sekään ei ole pakko, ja on joukkueiden oma asia, miten verkkolämmittelyaikansa käyttävät. Tuomari valvoo lämmitteleviä joukkueita siltä osin, etteivät nämä lyö palloa tahallaan vastapuolen jonoa ja pelaajia päin.

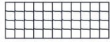
Kun verkkolämmittelyn aika loppuu, vihelletään joukkueet pois kentältä.

Mikäli pelaajat pysyvät kentällä, heitä voi muistuttaa kevyellä pillin vihellyksellä ja näyttää kädellä siirtymään vaihtopenkkien luo

Joukkueet menevät vaihtopenkkinsä luo ja pelaajat laittavat peliasunsa valmiiksi. Tuomariston ja joukkueiden esittely on sen jälkeen, jos sellainen suoritetaan. Päätuomari siirtyy tuomaritelineelle ja sen jälkeen tuomari antaa joukkueelle luvan astua kentälle. Kun joukkueet ovat kentällä, tuomari joko tarkistaa heidän sijaintinsa aloitusjärjestyslipukkeesta (jos on kaksi tuomaria) tai aloitusjärjestys tarkistetaan kentältä tai ilmoitetaan suullisesti kirjurille, joka nostaa kätensä ylös ollessaan valmis. Pallo toimitetaan syöttövuorossa olevalle pelaajalle ja tuomari kysyy vastaanottavan joukkueen pelikapteenilta, ovatko he valmiina. Huomaa, että joukkueen kapteeni ei välttämättä ole kentällä pelin alkaessa tai hän saattaa poistua sieltä. Sellaisessa tilanteessa kysytään valmentajalta, kuka on pelikapteeni kentällä. Jos hänetkin vaihdetaan pois, kysytään seuraavaa jne. Jos joukkueen kapteeni ei ole kentällä, niin viimeisin nimeäminen määrää pelikapteenin.

Ottelun aikana

Ottelun aikana ja erityisesti pallon ollessa pelissä on tuomarilla valtavasti asioita, joihin pitäisi kiinnittää huomiota. Ajan myötä ja kokemuksen karttuessa suuri osa niistä alkaa vähitellen tapahtua automaattisesti, ja tuomari oppii myös tunnistamaan ne paikat, joihin ei yksinkertaisesti ole mahdollista keskittyä täysimääräisesti silloin, kun on viheltämässä yksinään.



Lentopallotuomarin peruskurssi

Keskeisintä yksin viheltäessä on pallorallin aikana seurata palloa. Jos ei apuna ole rajatuomareita eikä verkkotuomaria, niin ylityskaistan rikkeiden valvominen tuomaria vastapäisellä puolella on lähestulkoon mahdotonta muissa kuin aivan ilmiselvissä tilanteissa.

Sama koskee torjuntakosketuksia tuolla "piilossa" olevalla puolella. Niistä ei ole syytä häkeltä, vaan todeta vain tyynesti asian mahdottomuus: yksin niitä on mahdotonta nähdä, mutta joukkueet voivat asettaa tuomarin avuksi rajatuomarit. Jos rajatuomareita ei ole, niin on tuomari yksin tekemässä päätökset.

Käsimerkeistä on tärkeää huomioida se, että tuomari ei koskaan näytä kahta merkkiä samaan aikaan. Ei esimerkiksi näytetä yhdellä kädellä kenttään ja toisella aloittavaa joukkuetta. Aina kun vihelletään pilliin, tehdään vihellys ja käsimerkki erillisinä. Vihelletään, annetaan läsnäolijoille aikaa kuulla vihellys ja kääntää huomionsa tuomariin, ja vasta sitten näytetään käsimerkki, joka kertoo, miksi vihellettiin. Poikkeuksena tähän ovat ne vihellykset, joilla tuomari "puhuttelee" joukkueita, esimerkiksi huomauttaakseen, että aikalisä päättyi jo ja on aika jatkaa peliä.

Peliinliittyvien vihellysten tulee olla niin kuuluvia, ettei kukaan joudu arvuuttelemaan, vihelsikö tuomari vai ei.

Terävä, jämäkkä vihellys antaa muutenkin sellaisen kuvan, että tuomari tietää täsmälleen mitä on tekemässä, vaikka todellisuudessa olisikin hieman epävarma.

Vihellyksen rytmitys on sellainen, että vihellys tulee nopeasti, heti, kun pallo on esimerkiksi osunut lattiaan. Sen jälkeen ei ole kiire, vaan kerätään tieto rajatuomareilta ja verkkotuomarilta, ja sitten tehdään päätös, ja näytetään käsimerkit. Rytmitys on sama, vaikka rajatuomareita ja verkkotuomaria ei olisikaan: edelleen vihellys nopeasti, ja sitten ehditään harkita, oliko se pallo nyt kentässä vai yli, ja tehdä päätös. Kun tällaista rytmiä pidetään yllä koko ajan, ei ulkopuolinen katsoja voi mitenkään nähdä, minkä pallon kohdalla tuomari todella harkitsi päätöstään ennen sen näyttämistä.

Joskus pelaajat voivat olla voimakkaasti eri mieltä tuomarin kanssa siitä, mitä pelissä tapahtui. Heillä on oikeus spontaaneihin reaktioihin, mutta väittelyä tai jankkaamista ei tule sallia. Ainoastaan pelikapteenilla on oikeus puhutella ottelun tuomareita ja pyytää selvitystä sääntöjen soveltamisesta ja tulkinnasta. Mikäli protestointi jatkuu liian pitkään tai toistuu, kutsutaan joukkueenkapteeni puhuteltavaksi ja annetaan joukkueelle suullinen varoitus. Jos protestointi jatkuu edelleen tämän jälkeen tai suullinen varoitus ei ole riittävä, on syytä siirtyä kortteihin.

Keltainen kortti on varoitus, mutta se rauhoittaa usein tilannetta riittävästi. Yksi puhuttelu ja yksi keltainen kortti per joukkue ottelun aikana.

Punainen kortti on rangaistus (piste ja aloitus vastapuolelle) ja se voidaan antaa samalle pelaajalle vain kerran ottelussa.

Korttien antamista ei tarvitse pelätä, vaan käyttäytymiseen tulee puuttua ajoissa. Yksittäiseen tekoon voidaan suoraankin antaa pelaajalle tai joukkueen penkillä olevalle esimerkiksi punainen kortti, jos se on vakavuudeltaan räikeän käytöksen arvoinen.

Pelin aikana kannattaa jokaisen erän alussata pitäen muistaa, millä pelipaikalla passarit ovat ja miten ne sijoittuvat toisiinsa nähden. Passarien kanssa katsotaan myös heitä rotaatiossa vastapäinen pelaaja, eli hakkuri. Näitä pelaajapareja tarkkailemalla pärjää jo varsin pitkälle molempien joukkueiden syöttöjärjestyksen suhteen.

Pelin edetessä oppii kyllä muistamaan muidenkin pelaajien paikat, jos sitä vain yrittää. Tämäkin on myös seikka, joka helpottuu todella paljon kokemuksen karttuessa.

Useimmat joukkueet käyttävät aivan samanlaista pelisysteemiä, jolloin vastaanottavan joukkueen paikat pystytään tarkistamaan nopeasti yhdellä silmäyksellä.

Ottelun jälkeen

Heti kun päätösvihellys on vihelletty, päätuomari tulee alas telineeltään, ja muut tuomarit tulevat hänen luokseen ja kiittävät ottelusta. Joukkueet kokoontuvat omalle takarajalleen yhteen, ja sen jälkeen tuomarilta luvan saatuaan lähtevät jonossa kohti tuomaristoa. Ensin kapteenit kättelevät kaikki tuomarit, ja sen jälkeen joukkueet kättelevät jonossa toisensa. Valmentajat ja muut penkillä olleet ei-pelaajat eivät mene takarajalle, vaan he kättelevät halutessaan tuomaston vasta sitten, kun tuomarit lähtevät kirjurinpöytää kohti joukkueiden mentyä.

Sitten tuomarit pyytävät kapteeneita tarkistamaan ja hyväksymään tuloksen/pöytäkirjan. Pöytäkirjasta riippuen kirjuri, kapteenit, tuomarit tarvittaessa allekirjoittavat sen.
Sähköistä pöytäkirjaa käytettäessä, tulos menee automaattisesti tulospalveluun.

Mikäli on jouduttu käyttämään paperista pöytäkirjaa, toimitaan sääntöjen ja sarjamääräysten mukaisesti, allekirjoitusten, tuloksen ilmoittamisen tms. osalta.

Mahdollisen vastalauseen osalta toimitaan sarjamääräysten mukaisesti, huomioiden onko kyseessä sähköinen vai paperinen pöytäkirja.

Käyttäytymissäännöt ovat voimassa niin kauan, kun ottelutapahtuma kestää. Jos pelaaja syöllistyy vaikkapa pukuhuoneessa sellaiseen käytökseen, joka ottelun aikana olisi johtanut rangaistukseen tai vakavampaan seuraukseen, siitä tehdään erillinen selvitys ja kerrotaan joukkueen jäsenelle hänen omat velvoitteensa selvityksen antamiseen ja kyseisen sarjan kurinpitoyksikkö käsittelee tapauksen.

Käytännössä tällaiset tapaukset ovat onneksi hyvin harvinaisia

