

Verkkotuomarin toimintaa



v.3.1
2025_08_31
Juhani Kainulainen
Markku Ylisiurua

1

24. Verkkotuomari

Sijainti

- seisten lattialla
- vastapäätä pt:a, kirjurin pöydän puolella
- lähtöpaikka n. 0.5 m verkkopylvästä taaksepäin ja verkkolinjasta vastaanottavan joukkueen puolella

2

24. Verkkotuomari

Valtuudet (1)

- päätuomarin (pt:n) "apulainen", tarvittaessa korvaaja
- hän voi myös käsimerkein, viheltämättä, ilmoittaa valtuuksiensa ulkopuolella tapahtuvista virheistä, mutta hän ei saa painostaa niillä pt:a
- valvoo kirjurin työtä
- valvoo vaihtopenkillä olevia joukkueen jäseniä, lämmittelyalueella olevia pelaajia ja ilmoittaa em. tapahtuvista käyttäytymisrikkeistä pt:lle
- myöntää sääntömääräiset pelikatkot, valvoo em. pituudet ja evää virheelliset katkopyynnöt

24. Verkkotuomari

Valtuudet (2)

- valvoo aikalisien ja pelaajavaihtojen lukumäärää, ja ilmoittaa toisesta aikalisästä sekä viidennestä ja kuudennesta pelaajavaihdosta pt:lle ja kulloinkin kyseessä olevan joukkueen valmentajalle
- pelaajan loukkaantuessa myöntää poikkeuksellisen vaihdon tai kolmen minuutin toipumisajan
- valvoo kentän pinnan pelikelpoisuutta, pääasiassa etukentällä
- valvoo myös ottelun aikana, että pallot pysyvät sääntöjen mukaisina

24. Verkkotuomari

Tehtävät (1)

- tarkistaa jokaisen erän alussa, ratkaisevassa erässä puoltenvaihdon jälkeen ja muutenkin tarvittaessa, että pelaajien asemat kentällä ovat aloitusjärjestyslipukkeen mukaiset
- ottelun aikana, päättää, viheltää ja osoittaa merkein
 - tunkeutumiset vastustajan kentälle ja ilmatilaan verkon alitse
 - aloitusta vastaanottavan joukkueen sijoittumisvirheet
 - pelaajan virheellisen koskettamisen verkkoon ensisijaisesti (mutta ei yksinomaisesti) torjujan puolella ja antenniin hänen puolellaan kenttää
 - toteutuneen takapelaajan torjunnan ja Liberon torjuntayrityksen tai Liberon tai takapelaajan virheellisen hyökkäyslyönnin

24. Verkkotuomari

Tehtävät (2)

- ottelun aikana, päättää, viheltää ja osoittaa merkein
 - pallon koskettamiset ulkopuolisiin esineisiin
 - pallon koskettamisen pelikenttään, silloin kun pt ei paikaltaan voi kosketusta nähdä
 - pallo ylittää verkkolinjan kokonaan tai osittain ylityskaistan ulkopuolelta tai koskettaa antennia hänen puolellaan
 - syötetyn pallon ja toisen tai kolmannen kosketuksen kulkiessa kokonaan tai osittain ylityskaistan ulkopuolelta hänen puolellaan pelikenttää

24. Verkkotuomari

Tehtävät (3)

- ottelun päätyttyä
 - tarkastaa ja allekirjoittaa pöytäkirjan, huomioiden sarjamääräykset, ohjeistukset ja eri pöytäkirjat

Tuomaritekniikkaa ⁽¹⁾

Tarkoitetaan sääntöjen, tulkintojen, ohjeiden, käytäntöjen tms. noudattamista yhteneväisillä toimintavoilla.

- jokaisessa ottelussa
- sarjatasosta, tuomariluokasta ja -määrästä riippumatta

Tarkoituksena on auttaa ja helpottaa tuomareita keskittymään oman roolinsa tehtäviin.

Tavoitteena päästä tuomaritoiminnassa aina parhaaseen suoritukseen ja lopputulokseen.

Tuomarikoulutus - Jatkokurssi
Verkkotuomarin toimintaa

Tuomaritekniikkaa (2)

Ennen ottelua ja erien välillä

- ennen ottelua tee sarjamääräysten ja järjestäytymisohjeiden mukaiset toimet
- nouda aloitusjärjestyslipukkeet riittävän ajoissa, em. ohjeistusten mukaisesti
- tarkista vapaa-alue, penkit, vaihtopelaajat yms.
- tarkista joukkueiden aloitusjärjestykset
 - älä osoita/näytä pelipaikkoja
 - jos epäselvyyksiä, pyydä pelikapteeni tai valmentaja paikalle
- varmista kirjurin "valmis"-merkki
- siirry lähtöpaikalle ja näytä pt:lle "valmis"-merkki

Tuomarikoulutus - Jatkokurssi
Verkkotuomarin toimintaa

Tuomaritekniikkaa (3)

Yleistä

- lähtöpaikka n. 0.5 m verkkopylvästä taaksepäin, samoin verkkolinjasta vastaanottavan joukkueen puolella
- rintamasuunta kentälle
- "ryhdistäydy/rentoudu" (pieni sivuaskel), kun pallo on kuollut (*"minulla ei ole lisättävää, olen samaa mieltä"*)
- pelaajavaihdossa paikka verkkopylvään ja kirjurinpöydän välissä
- yhtäaikaisessa vaihdossa näytä, kumpi joukkue vaihtaa ensin
- liiku ohjeistusten mukaisesti
- näytä virheet, infot tms. aina ko. joukkueen puoleisella kädellä

Tuomarikoulutus - Jatkokurssi
Verkkotuomarin toimintaa

Tuomaritekniikkaa (4)

Pallorallin aikana

- hae paras mahdollinen paikka vastaanottavan joukkueen puolelta
- kun vastaanotosta näet, että palloralli jatkuu, siirry välittömästi puolustavan joukkueen puolelle
- hyökkäystilanteessa liiku syvyyssuunnassa
 - hyökkäys pt puolelta, liiku sivurajalle päin, älä ohita pylväslinjaa
 - hyökkäys vt puolelta, liiku 2-4 askelta pylvästä taaksepäin
- kun palloralli jatkuu, siirry hyökkäystilanteen jälkeen heti lähtöpaikalle puolustavan joukkueen puolelle
- liikkumisella vt sijoittuu oikein, ei jää pylvään taakse
- jos pallo on ylittämässä antennin vt puolelta, ota optimaalinen paikka nähdäksesi pallon lentoradan

11

Tuomarikoulutus - Jatkokurssi
Verkkotuomarin toimintaa

Vt sijoittuminen



12

Tuomarikoulutus - Jatkokurssi
Verkkotuomarin toimintaa

Tuomaritekniikkaa (5)

Pallorallin päätyttyä

- siirry, "ryhdistäydy/rentoudu" (pieni sivuaskel), pallorallin hävinneen joukkueen puolelle/puolella
 - *"minulla ei ole lisättävää, olen samaa mieltä"*
- ota katsekontakti pt:iin
- tarvittaessa avusta apunäytöllä ("hipaisu")
 - apunäytöt rinnan korkeudella, älä painosta
- pt päätösten jälkeen
 - siirry 3-4 askelta verkkopylvästä taaksepäin
 - seuraa molemmat vaihtopenkit, mahdolliset to, vaihdot tms.
 - kun pt antamassa aloituslupaa, siirry vastaanottavan joukkueen puolelle lähtöpaikkaan

13

Tuomarikoulutus - Jatkokurssi
Verkkotuomarin toimintaa

Tuomaritekniikkaa (5)

Verkkovirhe

- seuraa tilanteet loppuun asti
- vihellä virhe välittömästi
- siirry rauhallisesti virheen tehneen joukkueen puolelle
 - älä siirry verkolle, ei tarvitse koskettaa kädellä verkkoa
- näytä virheen merkki (verkkovirhe), virheen tehneen joukkueen puoleisella kädellä
- näytä tarvittaessa virheen tehnyttä pelaajaa
- pt:n "seuraava aloittaja"-näytön jälkeen näytä perässä "seuraava aloittaja"

14

Tuomarikoulutus - Jatkokurssi
Verkkotuomarin toimintaa

Tuomaritekniikkaa (6)

Vaihtotilanne

- kun pelaaja astuu vaihtoalueelle, vihellä välittömästi
 - pv:n mahdollisilla huudoilla, käsimerkeillä tms. ei ole vaikutusta vihellykseen
- siirry verkkopylvään ja kirjurinpöydän väliin
- sarjatasosta riippuen näytä tarvittaessa vaihtopyynnön käsimerkki
- seuraa kirjurin käsimerkkejä
- mikäli useampia vaihtoja, pyydä seuraavaa tulevaa vaihtopelaaja odottamaan vaihtoalueen rajalla
 - kirjuri varmasti näkee ja kirjaa oikeat vaihtoparit
- varmista vaihtopenkki yms. (mm. vaihdettu pelaaja siirtyy penkille istumaan tai lämmittelyalueelle)
- näytä 5. ja 6. vaihto ko. joukkueen valmentajalle ja pt:lle joukkueen puoleisella kädellä
- kirjurin "valmis"-merkin jälkeen, siirry vastaanottavan joukkueen puolelle lähtöpaikalle
- näytä pt:lle "valmis"-merkki

15

Tuomarikoulutus - Jatkokurssi
Verkkotuomarin toimintaa

Tuomaritekniikkaa (7)

Aikalisä (TO)

- vihellä välittömästi kun pv pyytää aikalisää käsimerkillä
- näytä to käsimerkki
 - nosta pyytäneen joukkueen puoleinen käsi koukkuun
 - nosta toisen käden kämmen T-kirjaimeksi sormien päälle
 - osoita kädellä pyytänyttä joukkuetta
- voit siirtyä verkkopylväältä taaksepäin, esim. kirjurin pöydän läheisyyteen
 - ei ole tarpeen olla selin pylvääseen kun joukkueet saavat mennä kentälle koska tahansa

16

Tuomaritekniikkaa (9)

Aikalisä (TO)

- vihellä 30 s kohdalla to päättäneeksi
- varmista vaihtopenkit tms. ja kirjurin valmius
- varmista, että molemmilla joukkueilla 6 pelaajaa kentällä
 - pelaajien siirtymistä oikeille paikoille ei tarvitse odottaa
- tarkasta, että joukkue ei tee libero-korvausta (libero-libero tai pelaaja-libero) to aikana, vaan to jälkeen
- näytä 2. to ko. joukkueen valmentajalle ja pt:lle joukkueen puoleisella kädellä
- siirry vastaanottavan joukkueen puolelle lähtöpaikalle ja näytä "valmis"-merkki pt:lle

Tuomaritekniikkaa (10)

Erityistapaukset

- takapelaajan hyökkäyslyönti etukentältä
 - ensisijaisesti pt tehtävä
 - jos pt estynyt näkemästä, eikä vihellä -> vt viheltää mutta hieman myöhässä ja ollessaan varma mahdollisesta rajarikosta
 - huomioi missä vaiheessa virhe tapahtuu

Tuomaritekniikkaa (11)

Erityistapaukset

- Liberon etukentän sormipassin jälkeinen hyökkäyslyönti
 - ensisijaisesti pt tehtävä, eikä pitäisi juuri olla tilannetta, ettei pt huomaisi ko. virhettä
 - jos virhe selvä, pt ei sitä vihellä -> vt viheltää sen, mutta hieman myöhässä
- tarkasta jokainen kerta, että oikea pelaaja tulee liberokorvauksen jälkeen kentälle
 - Huom menettelytapa jos tulossa/tullut väärä pelaaja

Tuomaritekniikkaa (12)

Yhteistyö

- erittäin tärkeää koko tuomariston kesken
 - säännöissä pt:n ja vt:n tehtävät eritelty
 - pelin nopeus, vaatimustaso tms. kasvaneet
- keskity omiin tehtäviisi
- auta pt:a tarvittaessa tukinäytöillä (esim. "hipaisu"), älä painosta
- älä puutu pt/rt tehtäviin

Tuomaritekniikkaa (13)

Kommunikointi

- arvostakaa toistenne näkemyksiä
- ole selkeä
- puhu lyhyesti
- pysy asiassa
- älä selitä
- älä johdattele
- tulkaa ymmärretyksi
- kuuntele
- älä keskeytä
- älä ole ennakoasenteellinen
- älä aliarvioi
- vastaa selkeästi
- hoitakaa "omat hommat"

Tuomaritekniikkaa (14)

Lopuksi

- tee oikeita ratkaisuja, älä miellyttäviä
- ratkaise ongelmia, älä tee niitä
- onnistunut vihellys
- "ota opiksi" vihellys
 - ei ole kyse epäonnistumisesta
 - mahdollisista väärästä vihellyksestä on otettava opiksi
 - älä toista samoja vääriä toimintoja/virheitä
- maalaisjärki, näe oikeita asioita, peli kulkee

Huom

Muista jokaisen pelin jälkeen itsekritiikki, keskustele kollegasi kanssa ottelun tuomaroinnista