

Процедура быстрой замены

(НА ОСНОВЕ ОФИЦИАЛЬНЫХ ВОЛЕЙБОЛЬНЫХ ПРАВИЛ 2017-2020
И СУДЕЙСКОГО РУКОВОДСТВА И ИНСТРУКЦИЙ 2017)

Комиссия подготовки судейских кадров ВКС ВФВ на основе официальной презентации
Комиссии ФИВБ по судейству и правилам игры 2017

Процесс быстрой замены

- 🏐 Для плавного перехода к процессу быстрой замены нужно:
 - две кассы с пронумерованными табличками для замен;
 - зуммер для подачи сигнала о запросах замен на столе секретаря;
 - понимание новой процедуры замены тренерами, игроками, судьями и секретарем.
- 🏐 Предназначение действующей методики процесса замены – поддерживать ход матча, избегая задержек в процессе замены.

Если используется только электронный протокол

Проверьте, что следующие функции были отключены:

1. Секретарю нет необходимости знать кто игровой капитан – эта функция должна быть отключена.
2. Если нет соединения с планшетом для замен, расстановки или запроса на видеопросмотр - отключите эти функции.

Если используется бумажный протокол

В этом случае нет необходимости информировать секретаря после замены кто игровой капитан – это только замедляет процесс замены.

Правила замены

- 15.10.3а** Фактический запрос замены начинается с момента входа заменяющего игрока(ов), готового к игре в зону замены во время перерыва. Тренеру нет необходимости выполнять жест замены, за исключением, когда замена проводится вследствие травмы или перед началом партии.
- 15.10.3б** Если игрок не готов, замена не предоставляется и на команду налагается санкция за задержку.
- 15.10.3в** Запрос замены подтверждает и объявляет секретарь или 2-ой судья, используя зуммер или свисток соответственно. 2-ой судья разрешает замену.
На ФИВБ, Мировых и Официальных Соревнованиях используются пронумерованные таблички для облегчения замены (включая, когда используются электронные устройства).

Работа секретаря – электронный или бумажный протокол





Секретарь:

- должен быть внимательным на протяжении всего матча, не снижая концентрации;
- должен своевременно замечать выход игрока (игроков) в зону замены;
- должен подтвердить и объявить запрос замены, используя зуммер;
- должен зарегистрировать замену игроков в протоколе;
- должен информировать 2-го судью о 5-ой и 6-ой заменах;
- должен сигнализировать о завершении каждой замены (жест готовности ОК обеими руками);
- не нажимать зуммер, если заменяющий игрок не готов при запросе.

Работа секретаря в деталях

- во время обычного игрового перерыва, как только заменяющий игрок входит в зону замены, секретарь нажимает на зуммер, объявляя запрос замены;
- после регистрации замены в протоколе секретарь должен поднять две руки (**жест ОК**), информируя о завершении регистрации замены;
- если замена оказывается неправомерной, секретарь должен немедленно нажать на зуммер еще раз и поднять руку, помахать ей и сказать: «**замена неправомерная**»;
- если секретарь не смог вовремя нажать на зуммер, 2-ой судья может свистком объявить запрос замены, когда заменяющий игрок входит в зону замены. Тренер не должен запрашивать замены (устно или жестом), кроме случая травмы или замены перед началом партии.

Обязанности игроков

-  войти в *зону замены* вовремя;
-  взять табличку с правильным номером и быть готовым к *замене*;
-  в случае *одновременной замены* заменяющие игроки должны подойти к *зоне замены* вместе, почти одновременно;
-  *запрос замены* – это всегда момент входа игрока в *зону замены*, независимо от используемого метода регистрации и вида протокола.

Обязанности тренера

- 🏐 тренер только посылает игрока/игроков в *зону замены*;
- 🏐 тренер не должен показывать сигнал о *замене*;
- 🏐 тренер не должен ничего говорить.

Фактически тренер не должен участвовать в процессе *замены* — этот путь минимизирует проблемы и ускоряет процесс *замены*.

Работа 2-го судьи

- 🏐 позиция: должен стоять между стойкой и столом секретаря;
- 🏐 использует свою позицию только для визуального контроля игроков;
- 🏐 одновременно проводит только одну замену;
- 🏐 должен быть внимательным к сигналу секретаря в случае неправомерной замены;
- 🏐 использовать сигнал (**скрещивая руки**) для проведения замены игроков;
- 🏐 никогда не останавливать первого заменяющего игрока, но в случае двойной замены дожидаться сигнала готовности от секретаря о том, что предыдущая замена зарегистрирована, и только потом приступить ко второй замене.
- 🏐 всегда смотреть на сигнал готовности ОК секретаря после регистрации каждой замены.

Запрос замены двумя командами одновременно

Помощник секретаря помогает в этом случае секретарю и, если используется электронный протокол, нажимает на зуммер, когда игрок входит в зону замены.

Секретарь (помощник секретаря) обычно указывает на команду, которая начинает процесс замены игроков первой. 2-ой судья должен следовать этому указанию.

Затем секретарь (помощник секретаря) должен нажать зуммер для начала процесса замены у второй команды, показывая, что это отдельный процесс.

Схема процедуры замены

