


# Судейские Жесты

2014

# Судейское Руководство:

## Правило 24

Если решение принято первым судьей, второму судье уже не нужно повторять жесты первого судьи.



Необходимо понимать, что волейбол должен идти в ногу со временем. В связи с этим, принято решение модифицировать порядок жестов судей. Это было сделано ранее в 90-х, таким образом, и это решение является продолжением предыдущей системы.

# Прежде

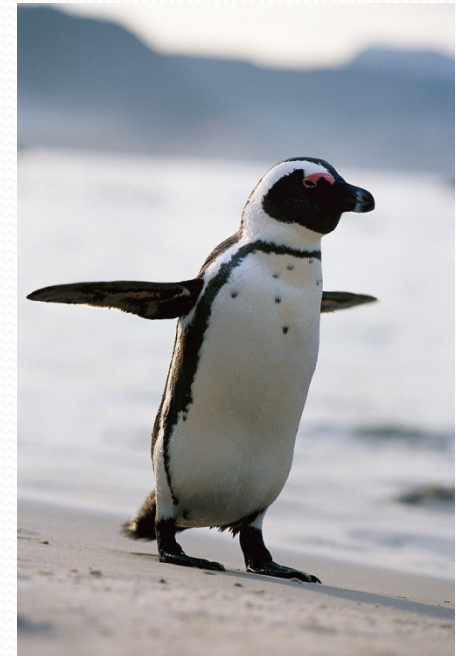
- В прошлом, второй судья должен был дублировать жесты первого судьи.

# Сейчас

- Сейчас 2<sup>ой</sup> судья не повторяет (**копирует**) эти жесты, но, тем не менее, должен показывать жестами то, что относится к его/ее собственным функциям и обязанностям.
- Заметьте, для 1<sup>го</sup> судьи ничего не меняется – только для 2<sup>го</sup> судьи есть изменение действий и перемещений.

# Перемещение

- К не завершающемуся жестом перемещению некоторые из судей привыкают не сразу – так что, учитесь двигаться с достоинством, но в корректно непринуждённой манере.
- Избегайте делать шаги в сторону в застывшей позе подобно пингвину.



# ВЗАИМОДЕЙСТВИЕ

- Визуальный контакт с 1-ым судьей по-прежнему требуется. Помощь во время или по окончании розыгрыша при "касании мяча" или "четырех ударах" по-прежнему предполагается. Эти действия могут быть сделаны до того, как 2-ой судья переместится, чтобы 1-ый судья владел всеми фактами.

# Порядок выполнения жестов

## Свисток дает 1<sup>ый</sup> судья

- 2<sup>ой</sup> судья просто переходит на сторону принимающей команды (рекомендация – помните, что перемещение в сторону не должно выглядеть неестественным и должно быть сделано спокойно, с достоинством, без суеты).

## Свисток дает 2<sup>ой</sup> судья

В настоящее время – 2<sup>ой</sup> судья

- дает свисток и
- показывает характер ошибки (соответствующей кистью/рукой) и
- игрока, совершившего ошибку,
- пауза (небольшая),
- затем, вслед за жестом 1<sup>го</sup> судьи показывает команду, которая будет подавать.

# Особые случаи – обоюдная ошибка (1)

- 1<sup>ый</sup> судья остановил игру вследствие травмы игрока: свисток, остановка игры, показ переигровки.
  - 2<sup>ой</sup> судья разрешает медицинскому персоналу выйти на площадку.
  - 2<sup>ой</sup> судья подтверждает переигровку секретарю.
  - 1<sup>ый</sup> судья, затем, должен показать команду, которая будет подавать / 2<sup>ой</sup> судья просто переходит на сторону принимающей команды.
- 2<sup>ой</sup> судья остановил игру вследствие травмы игрока: свистком остановить игру и показать жест переигровки; разрешить медицинскому персоналу выйти на площадку.
  - Проверить, что секретарь понял о переигровке.
  - 1<sup>ый</sup> судья, затем, должен показать команду, которая будет подавать / 2<sup>ой</sup> судья переходит на сторону принимающей команды.  
**Заметьте: 2<sup>ой</sup> судья должен повторить жест 1<sup>го</sup> судьи, указывающий подающую команду, только если именно 2<sup>ой</sup> судья свистком остановил игру.**



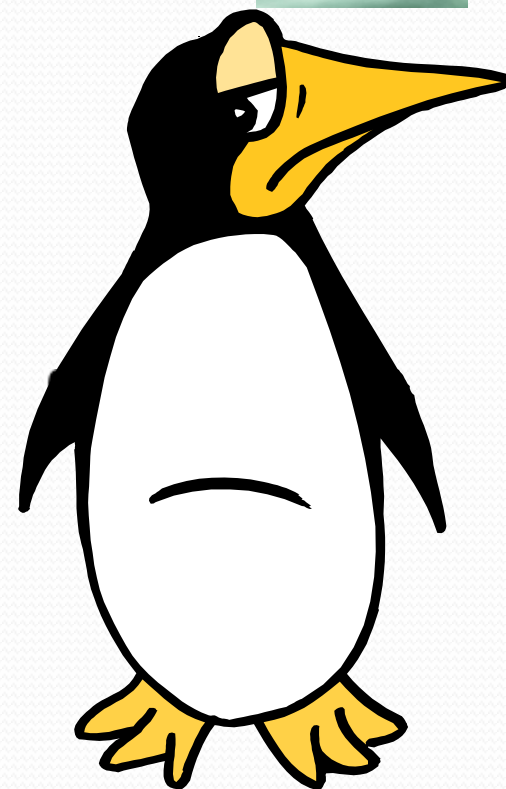
# Те обычные действия, которые мы непременно должны делать

Травмированный игрок

- Помните, нужно проверить ситуацию и сообщить обстоятельства 1<sup>му</sup> судье .



2<sup>ой</sup> судья



# Особые ситуации (2)

- Если есть обоюдная ошибка, зафиксированная каждым из судей за разные ошибки соперников, каждый судья должен показать игрока, совершившего ошибку, но только 1<sup>ый</sup> судья будет принимать решение, какая команда должна подавать.

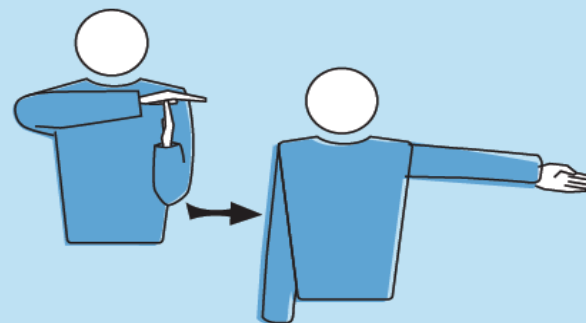
# Запрос тайм-аута: обычно это обязанность 2-го судьи

- 1<sup>му</sup> судье не нужно дублировать – но, если запрос не замечен, он может помочь

## 4 ТАЙМ-АУТ

Соответствующее Правило: 15.4.1

Расположить ладонь одной руки над пальцами другой, удерживаемой вертикально (в форме Т), и затем указать запрашивающую команду



В этом случае, 2<sup>ой</sup> судья должен дать свисток, показать Т-образный жест и указать запрашивающую команду (жест из двух действий). 1<sup>му</sup> судье не нужно повторять это.

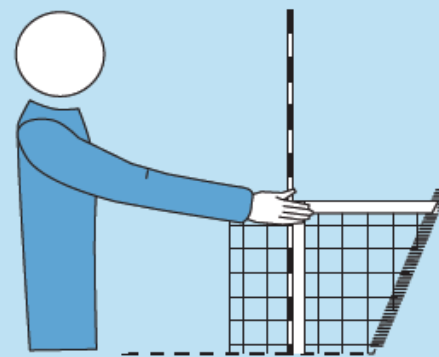
# Поданный мяч не перешел через сетку правильно

- 2<sup>му</sup> судье не нужно показывать или повторять жест 1<sup>го</sup> судьи – но, этот жест по-прежнему является жестом 2<sup>го</sup> судьи для обозначения ошибочного касания игроком сетки.

## 19 КАСАНИЕ СЕТКИ ИГРОКОМ - ПОДАННЫЙ МЯЧ НЕ ПЕРЕШЕЛ К СОПЕРНИКУ ЧЕРЕЗ ПЛОЩАДЬ ПЕРЕХОДА

Соответствующие Правила: 11.4.4, 12.6.2.1

Указать соответствующую сторону сетки соответствующей рукой



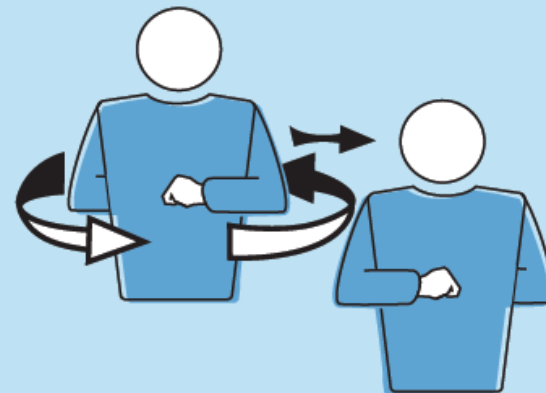
# Смена площадок

- 1<sup>ый</sup> судья только

## 3 СМЕНА ПЛОЩАДОК

Соответствующее Правило: 18.2

Поднять предплечья спереди и сзади  
и повернуть их вокруг корпуса



# Игрок подает слишком рано или подающий касается лицевой линии

- 1<sup>ый</sup> судья – 2<sup>ой</sup> судья жест не выполняет. Однако, этот же жест предназначен и для других ситуаций

**22 ПЕРЕХОД НА ПЛОЩАДКУ СОПЕРНИКА  
ПЕРЕСЕЧЕНИЕ МЯЧОМ НИЖНЕЙ ПЛОЩАДИ ИЛИ  
ПОДАЮЩИЙ КАСАЕТСЯ ПЛОЩАДКИ (ЛИЦЕВОЙ ЛИНИИ) ИЛИ  
ИГРОК ЗАСТУПАЕТ ЗА ПРЕДЕЛЫ СВОЕЙ ПЛОЩАДКИ В МОМЕНТ УДАРА НА ПОДАЧЕ**

Соответствующие Правила: 8.4.5, 11.2.2, 12.4.3,  
23.3.2.3a,f, 24.3.2.1

Указать на среднюю линию или  
на соответствующую линию



# Блок игроков задней линии и неразрешённые удары игроков задней линии

- Это сфера обязанностей обоих судей – поэтому, оба должны давать свисток и показывать жестом ошибку (и указать игроков, совершивших ошибку, если необходимо), но только 1<sup>ый</sup> судья показывает команду, которая будет подавать.

Завершенный атакующий удар,  
выполненный по мячу,  
находящемуся выше сетки,  
направленному игроком либеро  
пальцами сверху из своей  
передней зоны

- В настоящее время это только в компетенции 1<sup>го</sup> судьи.



# Мяч за антенной

- Каждый из судей ответственен давать свисток, когда мяч переходит на ПЛОЩАДКУ СОПЕРНИКА за пределами площади перехода. Необходимо жестом показать характер ошибки, но подающую команду показывает только 1<sup>ый</sup> судья.
- Поданный мяч пересекает плоскость сетки за пределами площади перехода; после 3<sup>го</sup> удара мяч пересекает плоскость сетки за пределами площади перехода – здесь также требуется жест.
- Когда 2<sup>ой</sup> судья дает свисток, он/она тоже показывает подающую команду.

# Окончание партии

- Сейчас это задача исключительно 1<sup>го</sup> судьи .....  
Но 2<sup>ой</sup> судья может вежливо жестом напомнить 1<sup>му</sup> судье, если это упущено.

## 9 КОНЕЦ ПАРТИИ (ИЛИ МАТЧА)

Соответствующие Правила: 6.2, 6.3

Скрестить предплечья с открытыми кистями  
перед грудью



**П В** – более не выполняет