

# FIVB™



ZVEZA ODBOJKARSKIH SODNIKOV SLOVENIJE

## POSTOPKI HITRE ZAMENJAVE IGRALCEV

strokovna komisija, september 2013



# Pospešen postopek hitre zamenjave igralcev

- 🏐 Za najbolj enostavno in hitro zamenjavo igralcev je nujno potrebno:
  - 🏐 ustrezne številke na tablicah za zamenjave,
  - 🏐 obvezna **(piščalka) sirena ali zvonček** pri zapisnikarju,
  - 🏐 razumevanje novega postopka pospešene in hitre zamenjave igralcev tako pri trenerjih, sodnikih in zapisnikarjih.



# Pravila zamenjave igralca

- 15.10.3 a Pravilen postopek zamenjave igralcev je vstop igralca (ali več njih) v prostor za zamenjavo igralcev v redni prekinitvi. Biti mora(jo) pripravljen(i) za igro.
- 15.10.3 b Če temu ni tako, bo zamenjava zavrnjena, ekipa opozorjena zaradi zavlačevanja.
- 15.10.3 c Zahteva za zamenjavo mora biti **prepoznana in najavljena** od zapisnikarja ali drugega sodnika, ki jo označi s piskom.

# Naloge zapisnikarja

- ZAPISNIKARJU so tako dodeljena večja pooblastila:
  - ves čas mora biti oprezen in spremljati dogajanja,
  - mora spremljati vstop igralca v prostor za zamenjave,
  - s (piščalko) sireno ali zvončkom opozori, ko igralec vstopi v prostor za zamenjave in je pripravljen za zamenjavo,
  - zamenjavo igralca mora vpisati v zapisnik,
  - z uradnim sodniškim znakom (obe roki dvigne v zrak) mora sporočiti, da je zamenjava opravljena

# Naloge zapisnikarja

- 🏐 **Ob redni prekinitvi, ko igralec vstopi v prostor za zamenjavo** ( “prostor med črto napada in zapisnikarjevo mizo”) **zapisnikar zapiska in s tem najavi zamenjavo.** Po vpisu zamenjave mora z uradnim sodniškim znakom (obe roki dvigne v zrak) sporočiti drugemu sodniku, da je zamenjava opravljena. Če zamenjava ni pravilna ali ni dovoljena s ponovnim piskom sporoči drugemu sodniku o napačni zamenjavi. **Drugi sodnik zamenjave ne dovoli, prvi sodnik ekipo kaznuje za zavlačevanje.**
- 🏐 Trenerju ni potrebno pokazati znaka za zamenjavo (razen pred začetkom niza, 0:0), **ne kaznujemo** ga, če to stori. Trenerju povemo, naj tega ne počne, da ne ustvarja nepotrebne zmede ob igrišču.

# Naloge zapisnikarja

- 🏐 Igralec, ki bo zamenjal:
  - 🏐 mora priti v prostor za zamenjave v pravem času,
  - 🏐 mora imeti ustrezno tablico in mora biti pripravljen za vstop v igro,
  - 🏐 če se opravlja zamenjava dveh ali več igralcev morajo vsi hkrati priti do prostora za zamenjave,
  - 🏐 v trenutku vstopa igralca v prostor za zamenjave je zahteva za zamenjavo veljavna.

# Trenerjeva naloga

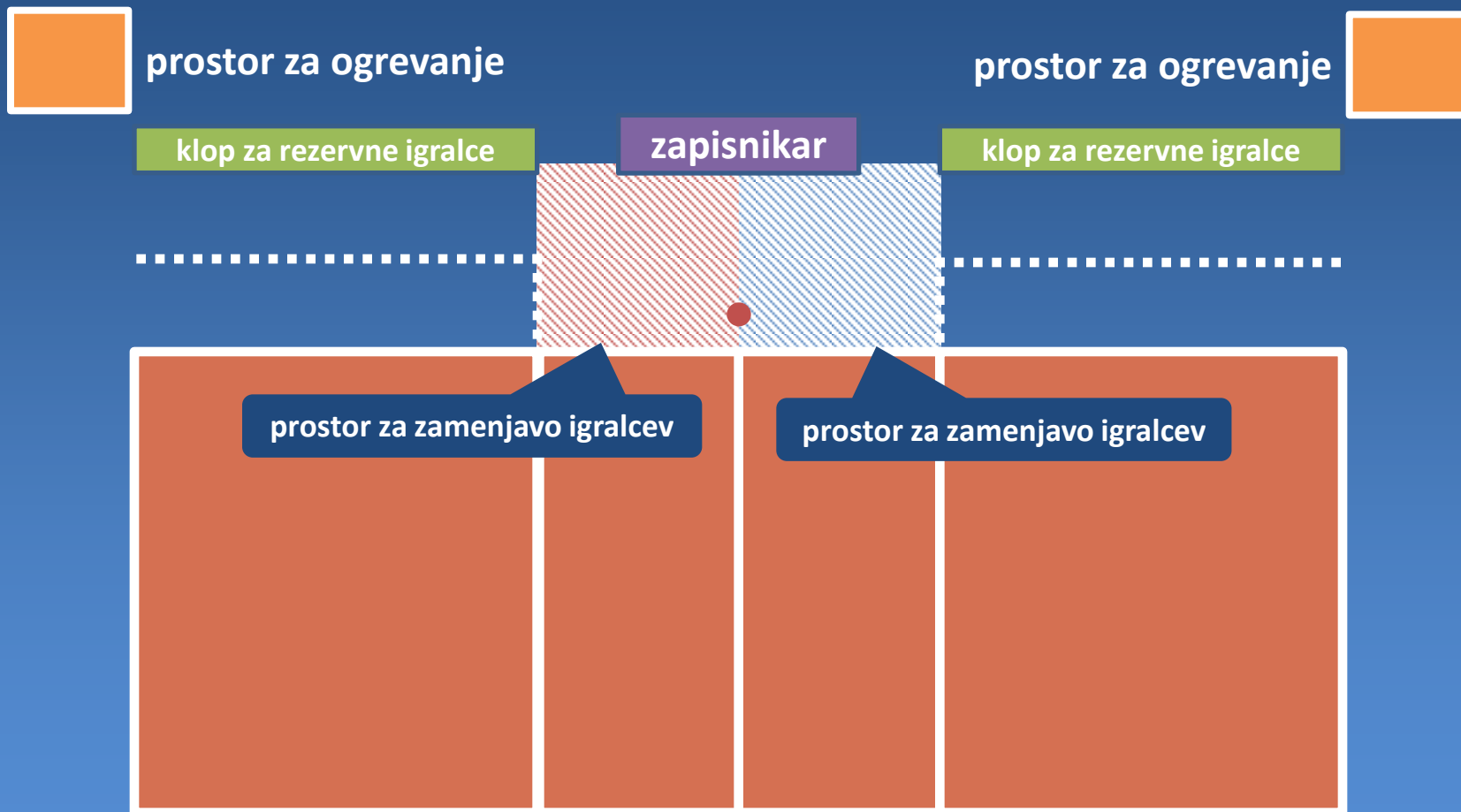
- 🏐 Trenerjeva **edina naloga je, da pošlje igralca(e) v prostor za zamenjavo.**
- 🏐 Trener **ne pokaže** znaka za zamenjavo.
- 🏐 Trener **ne govori.**
  - 🏐 Še več, trenerji naj se zavedajo, da med zamenjavo **ne naredijo ničesar**, saj tako ustvarjajo **manj težav.**

# Naloge drugega sodnika

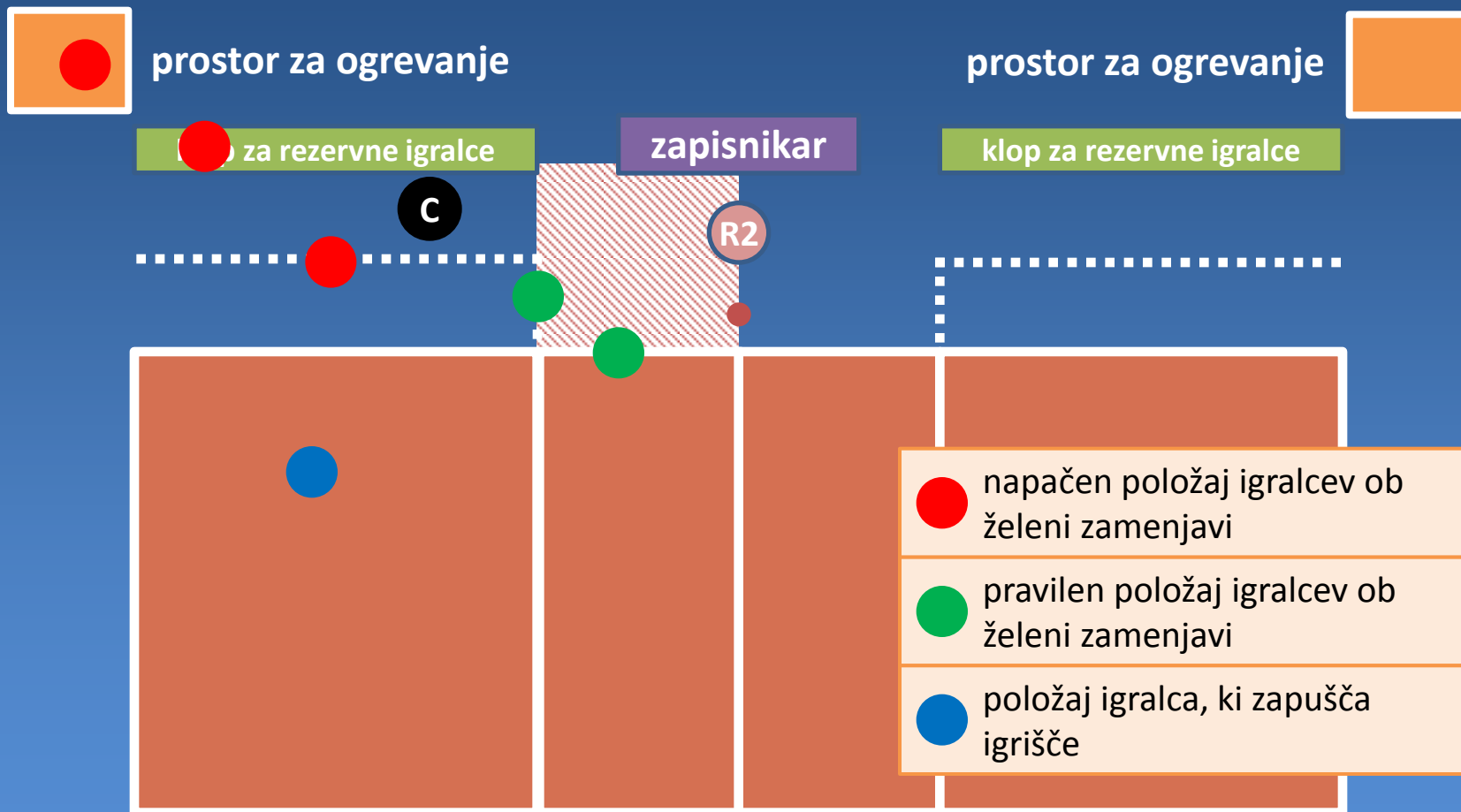
- 🏐 Položaj: Drugi sodnik **stoji med zapisnikarjevo mizo in stebrom.**
- 🏐 Z znaki z rokama spremlja in **kontrolira** igralce.
- 🏐 Odobrava zamenjave po parih (**eno za drugo**).
- 🏐 Ob spremljanju zamenjav, brez zavlačevanja prisluškuje **zapisnikarjevi piščalki**, če mu sporoča, da gre za nedovoljene zamenjave.
- 🏐 Z **znakom z rokama** dovoli vstop igralcev v igrišče.
- 🏐 **Pozorno opazuje zapisnikarjev znak** (obe roki dvigne v zrak), da lahko sporoči prvemu sodniku naj nadaljuje z igro.



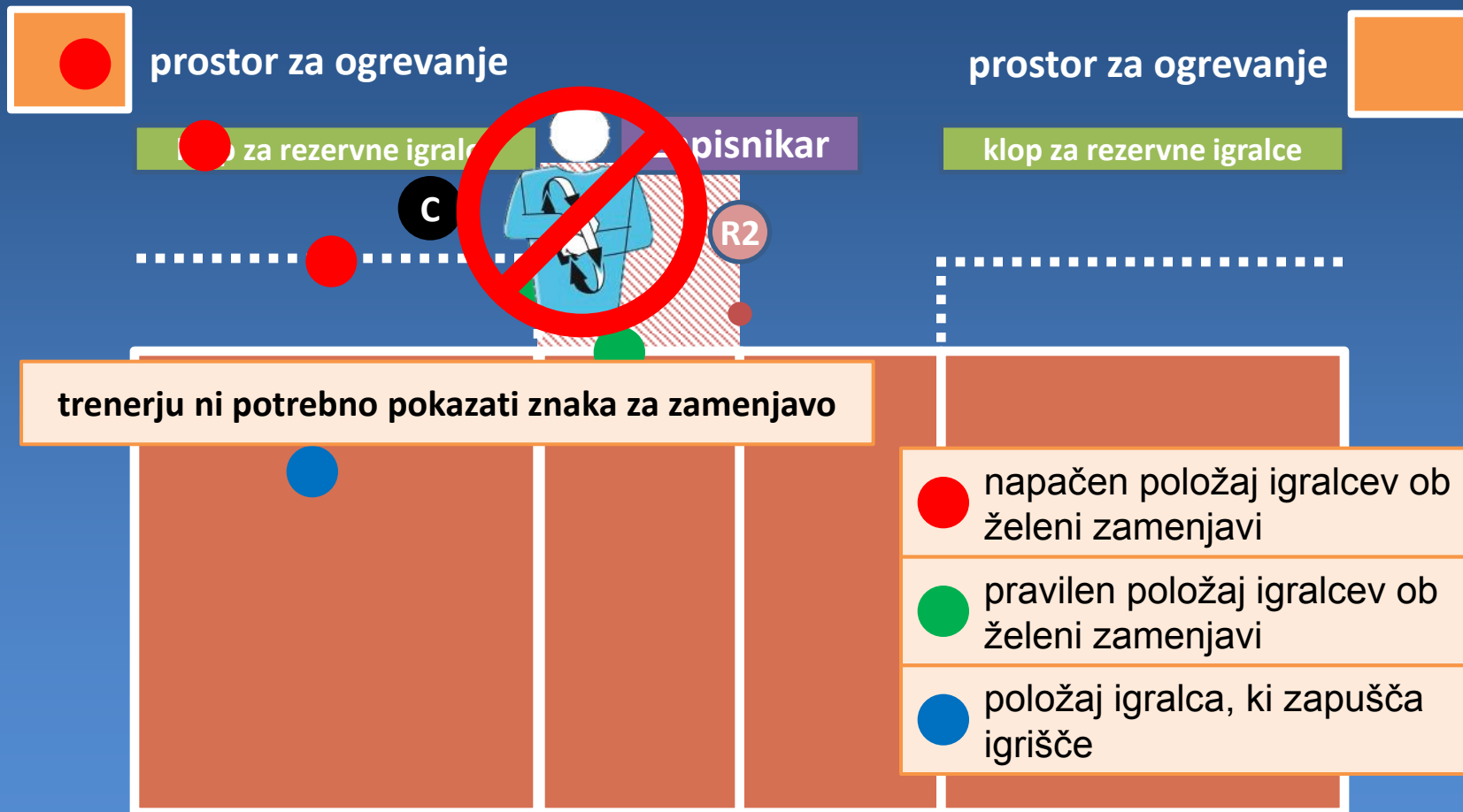
# Prostori ob igrišču



# Postopek zamenjave igralcev



# Postopek zamenjave igralcev

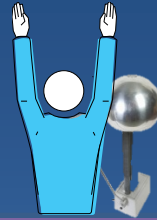


# Postopek zamenjave igralcev



prostor za ogrevanje

kl  za rezervne igra 



zapisnikar

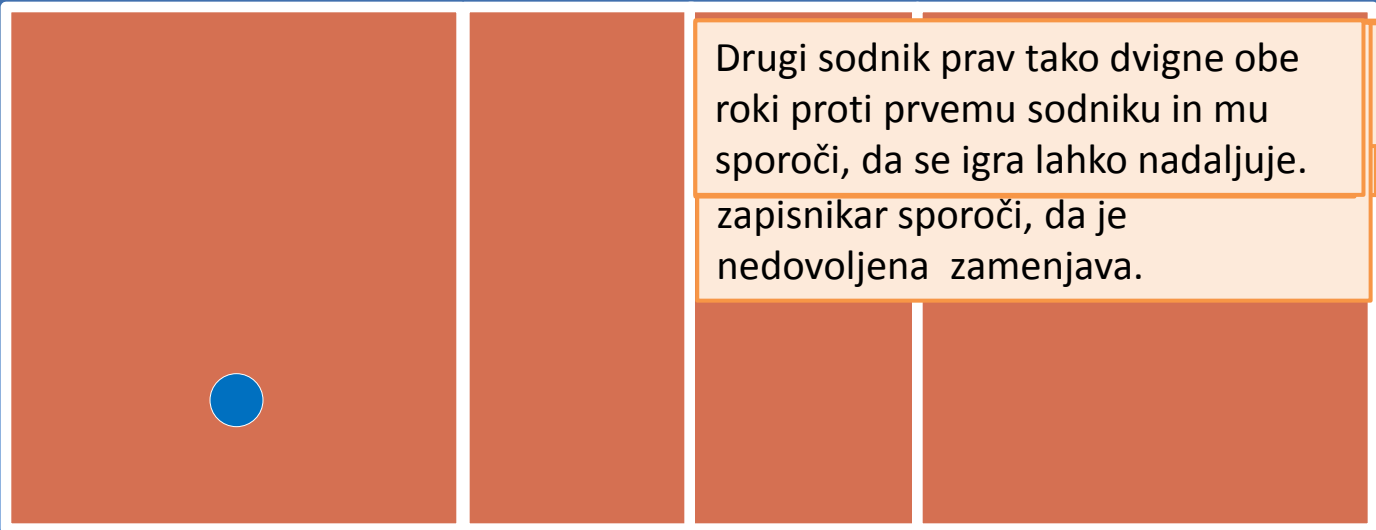
prostor za ogrevanje



klop za rezervne igralce



Drugi sodnik prav tako dvigne obe roki proti prvemu sodniku in mu sporoči, da se igra lahko nadaljuje. zapisnikar sporoči, da je nedovoljena zamenjava.



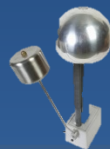
# Postopek zamenjave igralcev



prostor za ogrevanje



za rezervne igralce

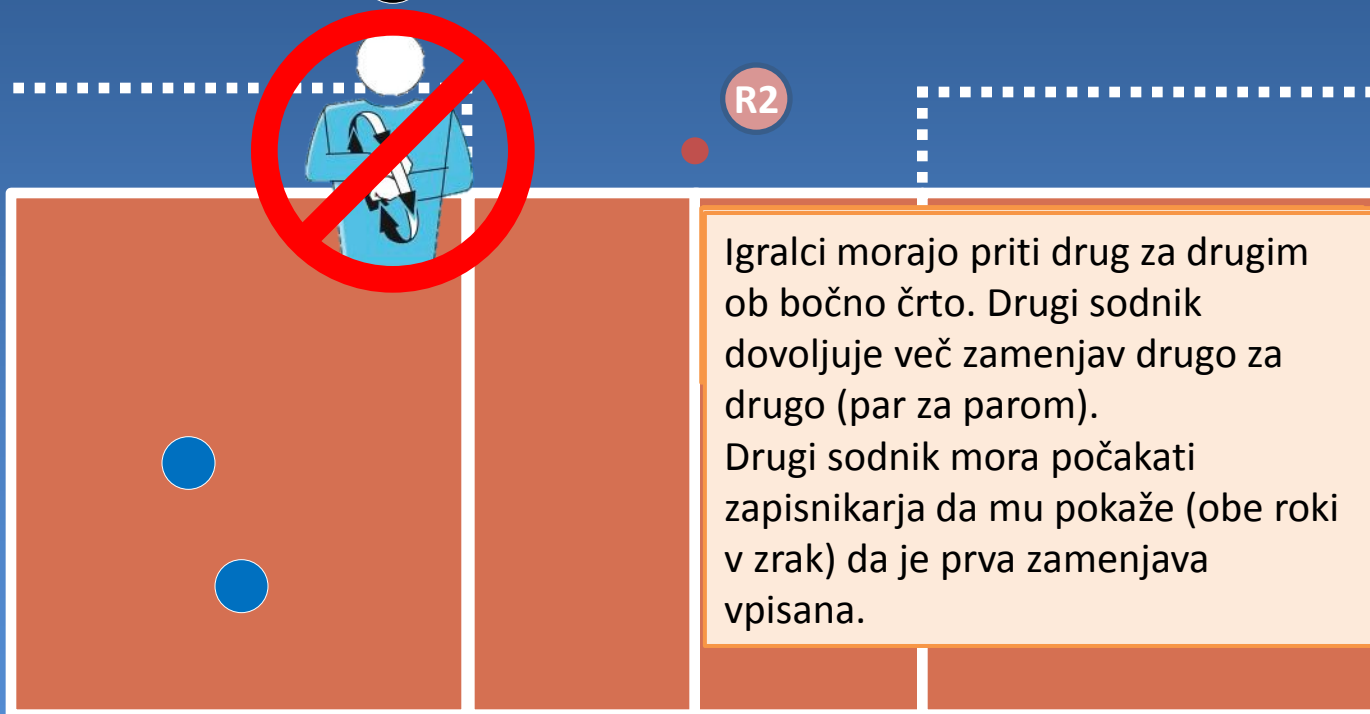


zapisnikar

prostor za ogrevanje



klop za rezervne igralce



# Spomnimo se



prostor za ogrevanje

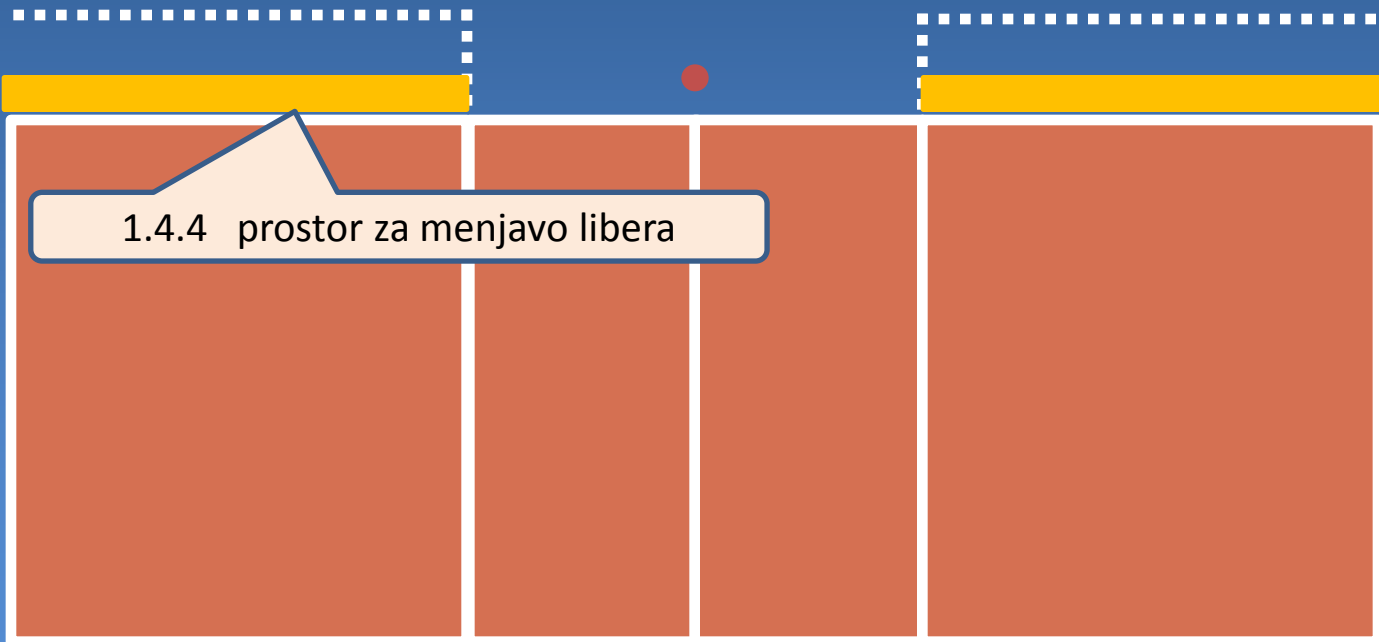
klop za rezervne igralce

zapisnikar



prostor za ogrevanje

klop za rezervne igralce



USPEŠNO OB ZAMENJAVAH

Vprašanja ?

