



Использование Системы Видеопросмотра (СВП)



СВП: просмотр видеоматериала и принятие решения

Как только запрос на ВП принят 1-м судьей, и 2-м судьей получена информация от главного тренера о предмете и месте просмотра, сразу должно быть начато общение между оператором СВП и 2-м судьей для определения предмета запроса и начала просмотра для принятия решения:

- ✓ *Какой предмет запроса и в какой момент розыгрыша?*
- ✓ *В каком месте игрового поля произошел запрошенный игровой момент?*
- ✓ *Какими камерами и каким способом (увеличенное изображение, обратный ракурс, обзорная камера) будет лучше просмотреть этот момент?*

Например: запрос «четыре удара» нужно также просматривать не только с блочных камер, но и с сеточных (камеры касания сетки и игры в пространстве соперника); запрос «последнее касание» также определять не только с блочных камер, но и с сеточных (камеры касания сетки и игры в пространстве соперника); запрос мяч «поле/за» посмотреть с двух разных камер и выбрать наилучший ракурс и т.д.

2-й судья управляет процессом, оператор СВП в любом случае является тем, кто должен помочь Вам использовать СВП должным образом, но он/она не принимает окончательного решения.

Контролируйте и объясняйте какой фрагмент видеоматериала необходимо показать на большом экране вместе с результатом просмотра с наилучшей точки зрения/ракурса и в наименее спорном плане! Будьте умны и уверены в своих решениях, не допускайте ошибок!

Вы должны быть максимально быстрым и точным: люди должны доверять вашим решениям! Следите за выражением лица и эмоциями при обсуждении принятия решения...

ПРЕДМЕТЫ ЗАПРОСА

Пункт 5 Приложения № 8/1 ПОЛОЖЕНИЯ О ПОРЯДКЕ ПРИМЕНЕНИЯ ВИДЕОПРОСМОТРА: каждая команда в каждой партии имеет право на два запроса применения процедуры ВП.

Запрос может касаться только следующих игровых эпизодов:

1. места приземления мяча (только «мяч в поле» или «мяч за»);
2. касания мячом или игроком антенны; 3. заступа на подаче;
4. **ошибочного** заступа при атаке с задней линии (в том числе контроль выполнения п. 19.3.1.4. «Правил волейбола»);
5. четырех касаний; 6. перехода средней линии; 7. касания сетки между антеннами во время игрового действия с мячом; 8. касания мячом блока; 9. касания мячом игрового поля («floor touch»); 10. последнего касания мяча при игре над сеткой («last touch»); 11. игра в пространстве соперника («сеточный мяч»).

ВАЖНОЕ ПОЯСНЕНИЕ

- В процедуре ВП участвует 2-й судья. В некоторых случаях может назначаться специальный судья ВП, который в этом случае заменяет 2-го судью при процедуре ВП. 2-й судья (или специальный судья ВП) на имеющейся аппаратуре анализирует запрошенный игровой момент.
- 2-й судья (или специальный судья ВП) принимает решение **САМОСТОЯТЕЛЬНО**.
- В случае, если 1-й судья при выводе итогового решения на большой экран в зале **не согласен** с решением 2-го судьи (или специального судьи ВП), он сам направляется к монитору СВП и рассматривает данный момент, после чего принимает окончательное решение по данному запросу.

- Во время просмотра спорного момента команды не покидают площадку, и тренеры не имеют права выходить на площадку. Никто из запасных/замещаемых игроков/ либеро также не может выходить на площадку, поскольку результат ВП может повлиять на необходимость замены или замещения.
- Игрокам на площадке запрещается использование воды во время процедуры ВП.



- В случае невозможности вывода на большой экран решения по данному запросу, а также в иных спорных ситуациях по предложению 2-го судьи (судьи ВП) ИНСПЕКТОР принимает решение о приглашении к монитору главного тренера команды. Информатор должен сделать соответствующее объявление об этом.
- По итогам ВП принимается решение, о котором 2-й судья (судья ВП) по системе радиосвязи информирует 1-го судью (или показывает ему жестом), в случае если последний не принимал участие в процедуре просмотра. 1-й судья дает свисток и показывает жестом окончательно принятое решение.

РАЗЪЯСНЕНИЕ по процедуре ВП «сеточного мяча»

Название ВП – «сеточный мяч». При получении такого запроса от команды 2-й судья должен уточнить у главного тренера команды, какой аспект игры над сеткой подлежит проверке (игра на стороне соперника при пасах или атаке, блокирование в пространстве соперника до выполнения им атакующего удара, атакующий удар или блокирование игроком задней линии и т.п.).

2-й судья анализирует видеоряд, предоставленный оператором ВП, для оценки следующих параметров:

- **положения мяча над сеткой (полностью или частично выше, или ниже верхнего края сетки);**
- **положения мяча относительно плоскости сетки (полностью или частично на одной из сторон);**
- **места контакта игрока с мячом (на своей стороне или на стороне соперника) и очередности контактов с мячом разных игроков.**

Разъяснение об оценке «игры на стороне соперника» при атаке во время рассмотрения видеозапроса на «сеточный мяч» (ред.09.03.2025)

В связи с поступающими запросами Всероссийская коллегия судей разъясняет:

- Согласно действующим волейбольным правилам касание мяча (точка касания) **в игровом пространстве соперника при атаке является ошибкой** (см. правило 13.3.1).
- В отдельных случаях, когда первоначальная точка контакта мяча и атакующего игрока находится на стороне атакующего игрока, судьям не следует расценивать как ошибку тот факт, что иногда после удара (контакта) рука атакующего игрока может по инерции перейти уже **без мяча** в пространство соперника. **Такой перенос руки ошибкой не является, если мяч не схвачен или брошен.**

Вывод видеоматериала на большой экран

Выбор правильного видеоматериала с первого раза является фундаментальной частью поддержки доверия к СВП и судьям, которые принимают решения, была или нет ошибка.

Вывод видеоматериала при запросе **«мяч в поле/за»** должен производиться в **«статике»**, используя кадр с максимальной компрессией мяча.

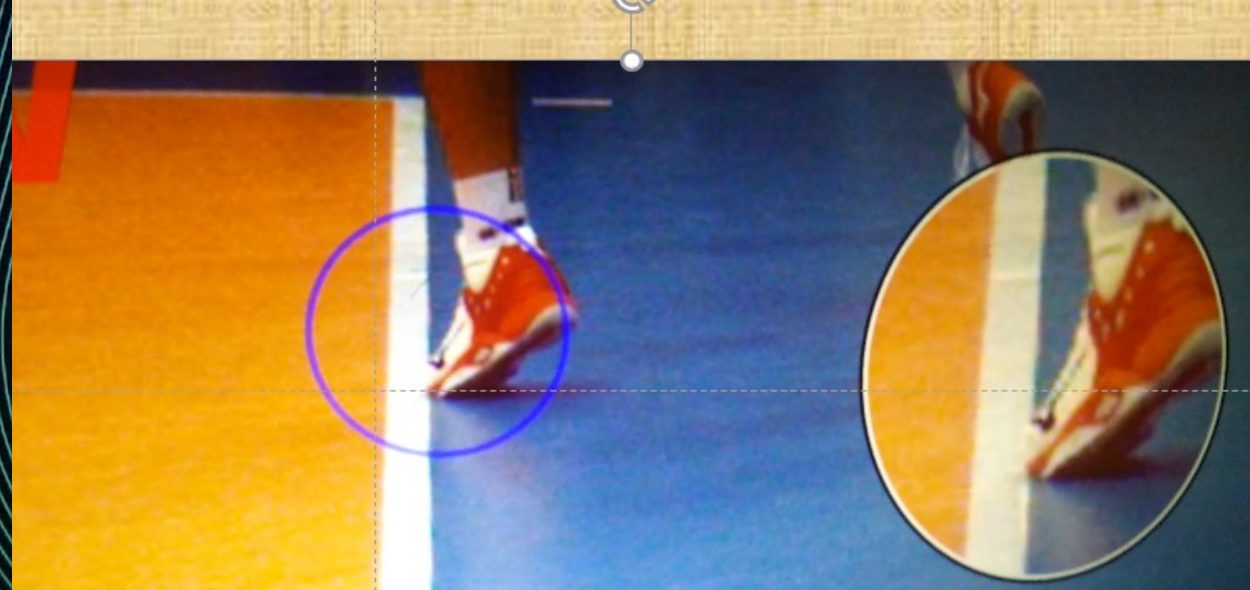
Также, в основном, в **«статике»** должен производиться вывод видеоматериала при запросах **заступа при подаче, ошибочного заступа при атаке с задней линии и позиции Либеро при выполнении передачи пальцами сверху, перехода средней линии** за исключением сложных случаев, когда переход средней линии не фиксируется (здесь целесообразно показать весь процесс в «динамике») с использованием увеличенного изображения.

МЯЧ В ПОЛЕ



ПОЛЕ

Заступ на подаче



ЗАСТУП ПРИ ПОДАЧЕ

ДА



Вывод видеоматериала при запросах касания мячом или игроком антенны, касания сетки между антеннами во время игрового действия с мячом, касания мячом блока, четырех касаний и последнего касания мяча при игре над сеткой («last touch») производится только в «динамике».

Будьте внимательны при запросах на последнее касание при игре над сеткой, необходим просмотр всего видеоряда от начала и до полного завершения эпизода, чтобы не ошибиться с решением.

Возможно применение обзорной камеры для просмотра с целью синхронизации приземления мяча и ошибочного касания сетки или антенны игроком при приземлении при запросах на касание сетки или антенны игроком.

Вывод видеоматериала при запросе **касания мячом игрового поля («floor touch»)** должен производиться в **«динамике»** в случае, если не фиксируется касание мячом игрового поля и в **«статике»**, если данный кадр видеоряда полностью подтверждает факт касания мячом игрового поля (в этом случае просмотр момента сразу прекращается, т.к. дальше он не имеет смысла).

Использование обзорной камеры для принятия решения по этому запросу категорически запрещается. Если используемые официальные камеры не дают возможность подтвердить/опровергнуть принятое решение, то решение судей остается в силе, однако команда сохраняет право запроса на просмотр спорного момента.

КАСАНИЕ ПЛОЩАДКИ

НЕТ

FLOOR TOUCH

YES



Верхний скриншот: не останавливайте видеоряд в этот момент, покажите весь момент отскока мяча от руки в «динамике»!

Второй скриншот: правильный вывод видеоряда в «статике» в момент касания мячом игрового поля.

Вывод видеоматериала при запросе **игры в пространстве соперника («сеточный мяч»)** происходит в **«динамике»** при игре на стороне соперника при пасах или атаке, блокировании в пространстве соперника до выполнения им атакующего удара, атакующем ударе или блокировании игроком задней линии с момента первоначальной точки контакта мяча и игрока до его полного завершения, **если не совершается ошибка** (обращайте внимание на редакцию разъяснения от 09.03.2025 слайд 8).

Показ видеоряда необходимо завершить, вывести последний кадр в статическом положении, **если в этом моменте определяется ошибка** – игра в пространстве соперника (особенно при выполнении паса на сетку и блокирования в пространстве соперника, см. скриншоты ниже).

СТРАНСТВЕ СОПЕРНИКА



ДА СТРАНСТВЕ СОПЕРНИКА



ДА

Это важно знать и использовать

Подходящим моментом для запроса ВП для 1-го судьи может быть:

- критический/решающий момент партии/матча,
- если больше нет командных запросов,
- очень сложный и необычный случай.

Не стесняйтесь использовать судейский запрос просмотра спорного момента, если он действительно Вам необходим, **но не злоупотребляйте ЭТИМ.**

В случае одновременного запроса разными командами на ВП и на тайм-аут/замену, **запросы на ВП имеют приоритет.** Если в одном промежутке между розыгрышами происходит запрос ВП и накладывается санкция «замечание» на члена команды, то запрос ВП имеет приоритет вне зависимости от того, что имело место первым: санкция или запрос ВП.

- **Запросы на ВП ошибок, которые не входят в список п.5 настоящего Положения (например, запрос на «касание мяча» защитником/неблокирующим игроком соперника), не принимаются и рассматриваются, как неправильные запросы. Последующие/повторные запросы такого рода классифицируются как задержка игры.**
- **В случае, если команда, потерявшая право на ВП в текущей партии обращается с запросом на применение еще одного просмотра, то к команде применяются санкции за задержку игры в соответствии с «Правилами волейбола».**
- **Предполагаемая ошибка, которая достоверно НЕ ПОДТВЕРЖДАЕТСЯ видеозаписью, считается НЕ имевшей места, и первоначальное решение судей остается в силе.**
- **Запрос на ошибку своей команды, не зафиксированной судьей, не принимается.**

Разъяснение ФИВБ

- Если розыгрыш прерван судейским свистком об ошибке, но запрос ВП любой командой доказывает, **что ошибки не было**, розыгрыш должен быть переигран только тогда, **если вмешательство помешало команде воспользоваться реальной возможностью игры с мячом и продолжения розыгрыша.**
- Если судейский свисток не помешал естественному результату розыгрыша, игра считается завершенной в момент, когда мяч фактически вышел из игры. **В таких случаях розыгрыш не должен быть переигран.**

Пример: После выполнения подачи линейный сигнализирует 1-му судье о небольшом заступе подающего на лицевую линию. 1-й судья соглашается, свистком фиксирует эту ошибку, мяч после подачи попадает в сетку или выходит за пределы площадки. Подающая команда запрашивает ВП этого момента и оказывается права – заступа не было. Решение 1-го судьи – **не переигровка розыгрыша, а проигрыш подававшей команды**, и подававшая команда не теряет право на запрос просмотра спорного момента (т.к. она была права).