

ΚΑΝΟΝΙΣΜΟΙ ΤΟΥ VIDEO CHALLENGE SYSTEM

Έκδοση 2024



Μετάφραση & Επιμέλεια:

Χρίστος Μαϊφόσης

Διεθνής Διαιτητής Πετοσφαίρισης

Μέλος του Συνδέσμου Διαιτητών Πετοσφαίρισης Σάλας και Παραλίας Κύπρου

Κυπριακή Ομοσπονδία Πετοσφαίρισης

ΚΑΝΟΝΙΣΜΟΙ ΤΟΥ VIDEO CHALLENGE SYSTEM – 2024

Η FIVB δεσμεύεται να χρησιμοποιεί τις νέες τεχνολογίες με σκοπό να βοηθήσει τους διαιτητές στη διαδικασία λήψης της απόφασης, ούτως ώστε να καταστήσει το άθλημα απολύτως δίκαιο σε σχέση με τις ενέργειες των αθλητών.

Για τον λόγο αυτό:

1. Οι ομάδες έχουν το δικαίωμα να ζητούν ανασκόπηση ενεργειών, για τις οποίες υποψιάζονται ότι κάποια σφάλματα δεν έχουν γίνει αντιληπτά και συνεπώς δεν έχουν σφυριχτεί από τους διαιτητές.
2. Οι ομάδες έχουν το δικαίωμα να ζητήσουν «Challenges» ως εξής:

(α) κατά τη διάρκεια της φάσης (π.χ. προτού ολοκληρωθεί η φάση) κάθε φορά που θεωρούν ότι έχει συμβεί κάποιο σφάλμα, το οποίο δεν έγινε αντιληπτό από τους διαιτητές (προς επίσπευση της διαδικασίας, αυτό θα γίνεται από κάποιο μέλος της ομάδας, το οποίο θα πατά την κόρνα που θα βρίσκεται στον πάγο της ομάδας). Το αίτημα για το Challenge αυτό μπορεί να γίνει σε οποιοδήποτε χρονικό σημείο κατά τη διάρκεια της φάσης, ακόμη και για ανασκόπηση της πρώτης ενέργειας της φάσης (π.χ. του σέρβις).

ή

(β) στο τέλος της φάσης όταν οι ομάδες επιθυμούν να ζητήσουν επισκόπηση της απόφασης των Διαιτητών σε σχέση με **την τελευταία ενέργεια της φάσης**.

Οι ομάδες διατηρούν το δικαίωμα να ζητήσουν επιπλέον «Challenge» εάν το αίτημα τους ήταν επιτυχημένο, μέχρι να έχουν 2 αποτυχημένα «Challenges» σε κάθε σετ.

3. (α) Στην περίπτωση που το αυτοματοποιημένο Video Challenge System για Μπάλα μέσα / Μπάλα έξω χρησιμοποιείται, τότε η επιλογή Challenge ball In/Out δεν θα είναι πλέον διαθέσιμη και η απόφαση θα ισχύει ως εξής:
 - i. Το tablet του 1^{ου} Διαιτητή – στέλνει όλες τις αποφάσεις που σχετίζονται με Μπάλα μέσα / Μπάλα έξω και που συμβαίνουν 1.5 μέτρο από τη γραμμή.
 - ii. Η γιγαντοοθόνη - στέλνει όλες τις αποφάσεις που σχετίζονται με Μπάλα μέσα / Μπάλα έξω και που συμβαίνουν 20 εκατοστά από τη γραμμή.
 - iii. Η Τηλεόραση - στέλνει όλες τις αποφάσεις που σχετίζονται με Μπάλα μέσα / Μπάλα έξω και που συμβαίνουν λιγότερο από 7 εκατοστά από τη γραμμή.

(β) Στην περίπτωση που το αυτοματοποιημένο Video Challenge System για Μπάλα μέσα / Μπάλα έξω δεν χρησιμοποιείται, τότε η ομάδα μπορεί να κάνει αίτημα για Challenge στις ακόλουθες περιπτώσεις:

Το αίτημα για Challenge μπορεί να γίνει στις ακόλουθες περιπτώσεις:

- (α) **Μπάλα Μέσα / Μπάλα Έξω** – για τις πλάγιες και τις τελικές γραμμές
1. Μπάλα Μέσα ή
 2. Μπάλα Έξω
- (β) **Block touch** – επαφή της μπάλας με τον παίχτη (π.χ. τον μπλοκέρ)
- i. με την μπάλα να πηγαίνει έξω μετά την προσπάθεια για μπλοκ
 - ii. με την μπάλα να παραμένει εν παιδιά (π.χ. επαφή στο μπλοκ και στη συνέχεια η ομάδα να πραγματοποιεί ακόμη 3 κτυπήματα ή χωρίς επαφή στο μπλοκ με την ομάδα να πραγματοποιεί τέταρτο κτύπημα ή ο ίδιος παίχτης να πραγματοποιεί δεύτερο κτύπημα)
1. Block Touch ή
 2. No Block Touch
- (γ) **Σφάλμα στο φιλέ** – επαφή με το φιλέ ανάμεσα στις αντένες από παίχτη στην προσπάθειά του να παίξει την μπάλα.
1. Net Fault ή
 2. No Net Fault
- (δ) **Επαφή με την αντένα** – επαφή με την αντένα από κάποιο παίχτη ή από την μπάλα.
1. Antenna Touch ή
 2. No Touch
- (ε) **Σφάλμα στο πάτημα** – i) επαφή από τον παίχτη που σερβίρει στο γήπεδο (συμπεριλαμβανομένης και της τελικής γραμμής) ή με την ελεύθερη ζώνη έξω από την προέκταση της πλάγιας γραμμής, ii) εσφαλμένο πάτημα παίχτη με τη γραμμή των 3 μέτρων και iii) εξ' ολοκλήρου πέρασμα της κεντρικής γραμμής από το πέλμα κάποιου παίχτη.
1. Foot Fault ή
 2. No Fault
- (στ) **Επαφή της μπάλας με το δάπεδο.** Η μπάλα ακουμπά την επιφάνεια του γηπέδου - «pancake» - με σκοπό να διερευνήσουμε κατά πόσον η μπάλα ακούμπησε το δάπεδο ή όχι κατά τη διάρκεια της φάσης.
1. Floor Touch ή
 2. No Floor Touch
- (ζ) **Τελευταία επαφή** – για να διερευνήσουμε κατά τη διάρκεια «ταυτόχρονων» επαφών της μπάλας από αντίπαλους πάνω από το φιλέ, ποιος παίχτης έκανε την τελευταία επαφή προτού η μπάλα καταλήξει «έξω».
1. Τελευταία επαφή από τον ... ή
 2. Αδύνατον να παρθεί απόφαση (διατηρείται η απόφαση του διαιτητή).

4. Τα αιτήματα για Challenge θα πρέπει να γίνονται μόνο μέσω των προγραμματισμένων εκ των προτέρων ETT αμέσως μετά που θα συμβεί το πιθανό σφάλμα που η ομάδα επιθυμεί να κάνει Challenge. Αυτό θα οδηγήσει τον 1^ο διαιτητή να σταματήσει τη φάση όταν το σφάλμα για το οποίο γίνεται αίτημα Challenge λαμβάνει χώρα κατά τη διάρκεια της φάσης. Παρόλ' αυτά, η ομάδα μπορεί να πατήσει την κόρνα για να τραβήξει την προσοχή του 1^{ου} διαιτητή, ούτως ώστε αυτός να σταματήσει τη φάση, και στη συνέχεια να κάνει το αίτημα για Challenge Μέσω του ETT.

Σε διαφορετική περίπτωση, οι ομάδες έχουν στη διάθεσή τους επτά (7) δευτερόλεπτα μετά τη λήξη της φάσης για να κάνουν αίτημα για Challenge αποκλειστικά για την καθοριστική ενέργεια με την οποία έχει λήξει η φάση. Προς αποφυγή αμφιβολιών: μετά τη λήξη της φάσης, ένα πιθανό σφάλμα μπορεί να γίνει Challenge μόνο όταν έχει πραγματοποιηθεί κατά την τελευταία ενέργεια η

οποία έληξε τη φάση. Ενέργειες που έγιναν νωρίτερα κατά τη διάρκεια της φάσης δεν μπορούν να γίνουν Challenge εφόσον η φάση έχει ολοκληρωθεί.

5. Challenges για σφάλματα για τα οποία δεν επιτρέπεται να ζητηθεί Challenge, δεν θα γίνονται αποδεκτά και θα θεωρούνται την πρώτη φορά σαν «Incorrect Challenges». Επανάληψη παρόμοιου αιτήματος θα θεωρείται σαν καθυστέρηση και η ομάδα θα τιμωρείται με την ανάλογη κύρωση.
6. Τα Challenges προηγούνται οποιασδήποτε άλλης αγωνιστικής ενέργειας – π.χ. τάιμ-άουτς ή αιτημάτων για αλλαγή, στα οποία μπορεί να έχει επίπτωση η έκβαση του Challenge.
7. Το λογισμικό αποτρέπει το αίτημα Challenge εφτά (7) δευτερόλεπτα μετά που ο πόντος έχει καταχωρηθεί στο ηλεκτρονικό φύλλο αγώνα. Αυτό έχει σκοπό να μην επιτρέπεται το αίτημα μεγάλο χρονικό διάστημα μετά την ολοκλήρωση της φάσης (με εξαίρεση τις περιπτώσεις 13 και 17 πιο κάτω, όπου είναι αναγκαίο για να αποφευχθεί μια αδικία).
8. Το αίτημα για Challenge γίνεται μέσω δύο διαδοχικών ενεργειών (ασχέτως εάν αυτό γίνεται μετά την ολοκλήρωση της φάσης ή εάν γίνεται κατά τη διάρκεια της φάσης). Πρώτα, πρέπει μέλος της ομάδας να πατήσει το μοναδικό κουμπί «CHALLENGE» που υπάρχει στο tablet της ομάδας. Πατώντας το, θα γίνει το αίτημα για Challenge, θα ηχήσει η κόρνα του Challenge και η αγωνιστική δράση θα σταματήσει. Αυτόματα, μια νέα σειρά από κουμπιά θα εμφανιστεί, η οποία θα παρουσιάζει τις επιλογές του Challenge από τις οποίες μπορεί να επιλέξει η ομάδα, σχετικά με το σφάλμα που επιθυμεί να κάνει Challenge. Η ομάδα δεν επιτρέπεται να χρησιμοποιήσει περισσότερα από εφτά (7) δευτερόλεπτα για να υποδείξει το σφάλμα που επιθυμεί να κάνει Challenge. Αυτή η διαδικασία των δύο βημάτων έχει σχεδιαστεί για να διευκολύνει τους προπονητές να πατήσουν το σωστό κουμπί όταν επιθυμούν να υποδείξουν το σφάλμα που θα κάνουν Challenge. Σε περίπτωση καθυστέρησης, ο Διαιτητής μπορεί να δώσει «προειδοποίηση καθυστέρησης».
9. Όταν μια ομάδα κάνει αίτημα για Challenge, ο 2^{ος} Διαιτητής ή ο 3^{ος} Διαιτητής εάν υπάρχει, θα πρέπει να ξεκαθαρίσει τη φύση του αιτήματος με τον αντίστοιχο προπονητή. Στη συνέχεια ο 1^{ος} Διαιτητής θα πρέπει αμέσως να επιβεβαιώσει με τον Challenge Διαιτητή το σφάλμα για το οποίο γίνεται το αίτημα για Challenge. Η εξέταση των εικόνων θα πρέπει να γίνεται όσο το δυνατόν πιο γρήγορα, όμως η ακρίβεια στην κρίση μας πρέπει πάντοτε να υπερισχύει της ταχύτητας. Ο Challenge Διαιτητής, στη συνέχεια, θα πρέπει να μεταβιβάσει ό,τι είδε από την εξέταση της ενέργειας για την οποία έγινε το αίτημα για Challenge, μέσω της ασύρματης επικοινωνίας, στον 1^ο Διαιτητή. Μόλις η εικόνα του Challenge μεταδοθεί στη γιγανθοθόνη του γηπέδου, ο 1^{ος} Διαιτητής θα ανακοινώσει την τελική του απόφαση και θα υποδείξει την ομάδα που κερδίζει τον πόντο και συνεπώς θα έχει σειρά να σερβίρει.
10. Αφού το αποτέλεσμα του Challenge ανακοινωθεί, ο αγώνας συνεχίζεται με το σκορ να προσαρμόζεται αναλόγως.

11. Συνέπειες επιτυχημένου / αποτυχημένου Challenge:
- α. Ένα δεύτερο αποτυχημένο Challenge από μια ομάδα σε ένα σετ θα έχει ως αποτέλεσμα η συγκεκριμένη ομάδα να μην μπορεί να ζητήσει επιπλέον Challenge κατά τη διάρκεια του συγκεκριμένου σετ.
 - β. Αυτό θα υποδειχθεί στον προπονητή από τον 2^ο Διαιτητή ή από τον 3^ο Διαιτητή εάν υπάρχει (φαίνεται επίσης στο ΕΤΤ) και ανακοινώνεται από τον εκφωνητή ή από τον 1^ο Διαιτητή στο κοινό μέσω του PA system.
 - γ. Κατά τη διάρκεια διοργανώσεων όπου το επιτρέπει η τεχνολογία, ο αριθμός των Challenges που απομένει σε κάθε ομάδα θα φαίνεται στις οθόνες του σταδίου.
12. (α) Στο τέλος της φάσης ο 1^{ος} Διαιτητής έχει το δικαίωμα να ζητήσει να δει το σχετικό βίντεο εάν δεν είναι σίγουρος για την τελική του απόφαση. Ο 1^{ος} Διαιτητής θα σφυρίξει, θα κάνει τη χειροσήμανση του Challenge και επίσης θα υποδείξει χρησιμοποιώντας και τα δύο χέρια του ότι ο ίδιος προσωπικά ζητάει το βίντεο. Αυτή η ενέργεια αμέσως ενεργοποιεί τη διαδικασία του βίντεο. Το δικαίωμα του 1^{ου} Διαιτητή να ζητήσει να δει το βίντεο αποτελεί έναν ακόμη τρόπο με τον οποίο διασφαλίζουμε ότι η τελική απόφαση σχετικά με το ποια ομάδα θα κερδίσει τον πόντο θα είναι δίκαιη, θα ανταποκρίνεται στις προσπάθειες των αθλητών και δεν θα αλλοιώνεται από ανθρώπινο λάθος. Στην περίπτωση που ο Διαιτητής αναγνωρίσει ότι σφύριξε κατά λάθος, και στη συνέχεια υποδείξει επανάληψη της φάσης, ο 1^{ος} Διαιτητής μπορεί να ζητήσει το βίντεο της φάσης για να επιβεβαιώσει σε όλους τους εμπλεκόμενους ότι η επανάληψη της φάσης είναι η πιο δίκαιη κατάληξη. Στην περίπτωση που ο 1^{ος} Διαιτητής δεν ζητήσει το επιβεβαιωτικό βίντεο για την απόφασή του να επαναλάβει τη φάση, μια ομάδα έχει το δικαίωμα να ζητήσει Challenge.
- (β) Στην περίπτωση που ο 1^{ος} Διαιτητής ζητήσει να δει το βίντεο της φάσης μετά το τέλος της φάσης, η ομάδα που χάνει τον πόντο έχει το δικαίωμα κατά τη διάρκεια της ίδιας διακοπής να ζητήσει Challenge για πιθανό προηγούμενο σφάλμα που δεν τιμωρήθηκε κατά τη διάρκεια της τελευταίας ενέργειας που ολοκλήρωσε τη φάση.
13. Είναι σημαντικό να τονίσουμε ότι το πρώτο σφάλμα που παρατηρείται στην αλληλουχία των εικόνων που θα δούμε, ακόμη και αν δεν είναι το σφάλμα για το οποίο έγινε το αίτημα για Challenge, ή ακόμη και αν το συγκεκριμένο σφάλμα δεν βρίσκεται στη λίστα των αιτημάτων για Challenge, θα υπερισχύσει έναντι οποιονδήποτε άλλων μεταγενέστερων σφαλμάτων και αυτό θα αποτελέσει τη βάση πάνω στην οποία θα παρθεί η απόφαση του 1^{ου} Διαιτητή. Με τον τρόπο αυτό, εξασφαλίζουμε τη δίκαιη και σωστή απονομή του πόντου στη συγκεκριμένη φάση.
14. Στην περίπτωση που η ομάδα που ζήτησε Challenge για την τελευταία ενέργεια πριν την ολοκλήρωση της φάσης ΚΕΡΔΙΣΕΙ τον πόντο ούτως ή άλλως, το Challenge αυτόματα θα απορρίπτεται (σαν μη αναγκαίο). Στην περίπτωση που ο αντίπαλος παίχτης παραδεχθεί την επαφή (π.χ. επαφή στο μπλοκ, επαφή με το φιλέ) αφού έχει ξεκινήσει η διαδικασία του Challenge, αυτή αυτόματα θα τερματίζεται σαν μη αναγκαία και η ομάδα που ζήτησε το Challenge θα κερδίζει τον πόντο και το δικαίωμα να σερβίρει.

15. Όπου υπάρχει αμφιβολία, κατά τη διάρκεια της εξέτασης του αιτήματος για Challenge, η ομάδα του Video Challenge (ο Challenge Διαιτητής και ο χειριστής του Video Challenge) θα πρέπει να χρησιμοποιήσουν όλες τις διαθέσιμες εικόνες από την τηλεόραση, ούτως ώστε να εξασφαλίσουν ότι όλες οι αποφάσεις που θα παρθούν θα είναι δίκαιες.
16. Μια ομάδα μπορεί να κάνει αίτημα για Challenge μόνο μια φορά κατά τη διάρκεια της ίδιας διακοπής του αγώνα – δηλαδή δεν επιτρέπεται να κάνει δεύτερο αίτημα κατά τη διάρκεια της ίδιας διακοπής του αγώνα. Παρόλ' αυτά, αμφότερες οι ομάδες μπορούν να κάνουν αίτημα για Challenge κατά τη διάρκεια της ίδιας διακοπής του αγώνα.
17. Στην περίπτωση που δύο ομάδες κάνουν αίτημα για Challenge κατά τη διάρκεια της ίδιας διακοπής του αγώνα για ενέργειες που έγιναν σε πολύ μικρό χρονικό διάστημα – κατά τη διάρκεια της ίδιας αγωνιστικής ενέργειας – π.χ. η ομάδα Α κάνει αίτημα Challenge για ολοκληρωμένο κτύπημα από τη ζώνη επίθεσης αλλά η ομάδα Β κάνει αίτημα Challenge για επαφή με το φιλέ από τον μπλοκέρ της ομάδας Α. Αυτά συνέβησαν κατά τη διάρκεια της ίδιας αγωνιστικής ενέργειας. Σε αυτή την περίπτωση ολόκληρη η αλληλουχία της φάσης θα εξεταστεί και το πρώτο σφάλμα που θα παρατηρηθεί, εάν υπάρχει, αυτό θα υπερισχύσει. Στην περίπτωση που μια ομάδα κάνει αίτημα για Challenge μετά από το αίτημα για Challenge της αντίπαλης ομάδας, το αίτημα αυτό θα γίνει αποδεκτό (εφόσον το αίτημα για Challenge ανήκει στη λίστα των αιτημάτων για Challenge), ακόμη και αν έχουν περάσει επτά (7) δευτερόλεπτα από την ολοκλήρωση της φάσης (για τον λόγο ότι η διαδικασία εξέτασης του πρώτου Challenge θα πρέπει να ολοκληρωθεί προτού το λογισμικό μας επιτρέψει να εξετάσουμε ένα νέο Challenge).
18. Μια ομάδα μπορεί να χάσει τον πόντο λόγω του ότι το πιθανό σφάλμα για το οποίο έκανε αίτημα για Challenge δεν ήταν το πρώτο σφάλμα που παρατηρήθηκε κατά την εξέταση της αλληλουχίας των ενεργειών. Εάν διαφανεί τελικά ότι το πιθανό σφάλμα για το οποίο έκανε αίτημα για Challenge η ομάδα έχει όντως επισυμβεί, τότε η ομάδα διατηρεί τα εναπομείναντα αιτήματά της για Challenge. Συνεπώς η απόφαση «Challenge successful» δεν σημαίνει αυτομάτως ότι η συγκεκριμένη ομάδα που έκανε το αίτημα θα κερδίσει τον πόντο.
19. Όλοι οι παίκτες πρέπει να παραμένουν στο γήπεδο για όσο χρόνο χρειάζεται να εξεταστεί το σχετικό βίντεο. Δεν επιτρέπεται να μπει στο γήπεδο παίκτης για αλλαγή, Λίμπερο, παίκτης που αντικαθιστά τον Λίμπερο ή μέλος της προπονητικής ομάδας, καθώς το αποτέλεσμα της διαδικασίας μπορεί να έχει επίδραση στην αναγκαιότητα πραγματοποίησης της αλλαγής ή της αντικατάστασης.
20. Σαν γενική αρχή, ένα πιθανό σφάλμα που ΔΕΝ ΕΠΙΒΕΒΑΙΩΝΕΤΑΙ από τις εικόνες του βίντεο, θεωρείται ως ΜΗ γενόμενο και παραμένει σε ισχύ η αρχική απόφαση του Διαιτητή. Η ομάδα όμως σε αυτή την περίπτωση δεν χάνει ένα από τα Challenges της.
21. Στην περίπτωση που το Ηλεκτρονικό Τάμπλετ της Ομάδας (Electronic Team Tablet – ETT) σταματήσει να λειτουργεί, ο προπονητής ή ο βοηθός προπονητής της ομάδας έχουν το δικαίωμα να κάνουν αίτημα για Challenge με χειροσήμανση και προφορικά προς τους Διαιτητές.

22. Στην περίπτωση που υπάρχει γενικευμένο πρόβλημα στη λειτουργία του Challenge System, ο 2^{ος} Διαιτητής θα ενημερώσει τις ομάδες για το πρόβλημα και ο αγώνας θα διεξαχθεί κανονικά από την πλευρά των Διαιτητών σύμφωνα με τους Κανονισμούς Παιδιάς (χωρίς αιτήματα Challenge). Εάν το Challenge System διορθωθεί, οι ομάδες θα πρέπει να ενημερωθούν σχετικά και τα αιτήματα για Challenge να επιτρέπονται από εκείνο το σημείο και έπειτα.
23. Το αποτέλεσμα της επισκόπησης του Video Challenge είναι τελεσίδικο μόλις ανακοινωθεί από τον 1^ο Διαιτητή και δεν μπορεί να εφεσιβληθεί.
24. Στην περίπτωση που μια ομάδα πατήσει την κόρνα και στη συνέχεια το κουμπί του Challenge κατά τη διάρκεια της φάσης, και στη συνέχεια δεν επιλέξει κάποιο σφάλμα από τη λίστα των Challenges μέσα σε επτά (7) δευτερόλεπτα, η διαδικασία Challenge θα σταματήσει, η ομάδα θα χάσει τη φάση και, συνεπώς, η αντίπαλη ομάδα θα κερδίσει τον πόντο.
25. Στην περίπτωση που μια ομάδα μετά τη λήξη της φάσης πατήσει το κουμπί για Challenge και δεν επιλέξει για ποιο σφάλμα κάνει το αίτημα καθόλου ή μέσα στα επτά (7) δευτερόλεπτα, τότε η ομάδα θα χάσει ένα από τα Challenges της.
26. Ο 1^{ος} Διαιτητής θα πρέπει να διευθύνει τη διαδικασία του Challenge και αυτός είναι υπεύθυνος για την τελική απόφαση. Εάν παρατηρήσει ξεκάθαρα λάθη – π.χ. οι εικόνες που παρουσιάζονται είναι λανθασμένες, υπάρχει λανθασμένη ερμηνεία από τον Challenge Διαιτητή ή κάποια νέα πληροφορία παρουσιάζεται στη γιγαντοοθόνη – τότε ο 1^{ος} Διαιτητής θα πρέπει να επιμείνει όπως εξεταστούν περαιτέρω διαφορετικές γωνίες της φάσης και από διαφορετικές κάμερες.