



**POKYNY K POUŽÍVANIU SYSTÉMU  
VIDEOVERIFIKÁCIE  
(VIDEO CHALLENGE SYSTEM, VCS)  
PRE VOLEJBAL 2019**



Aktualizácia ver 1.0  
22.10.2019  
Vypracoval: Juraj Mokry

Cieľom SVF je rovnako ako v prípade FIVB a CEV využívať nové technológie za účelom pomôcť rozhodcom pri rozhodovaní a zaistiť, aby ich rozhodnutia o herných akciách boli absolútne spravodlivé a férové.

VCS sa v slovenských súťažiach používa vo vybraných vrcholných, najmä televíznych stretnutiach, na ktorých bude zabezpečená inštalácia a obsluha systému a veľkoplošná obrazovka umožňujúca vidieť výsledok video-verifikácie (*challenge*) účastníkmi stretnutia i divákmi v hale.

Rozhodca, ktorý bude posudzovať videozáznam za asistencie technika (operátora VCS), bude spravidla druhým rozhodcom v stretnutí. SVF môže po dohode s AVR delegovať aj špeciálne určeného video-rozhodcu. Všetci zainteresovaní rozhodcovia musia mať k dispozícii komunikačný systém (Vokero, zabezpečuje SVF) a odporúčané sú aj tablety pre rozhodcov a pre družstvá prepojené s elektronickým zápisom o stretnutí, prostredníctvom ktorých sa uplatňujú jednotlivé žiadosti družstiev o *challenge*. Usporiadateľ musí zabezpečiť zvukovú signalizáciu (klaksón, bzučiak) pre obe lavičky, ktorá sa bude používať v prípade, že nebudú k dispozícii tablety pre družstvá, dôjde k ich výpadku, resp. pri žiadostiach o *challenge* počas rozohrávky.

### **Záväzné pokyny (prevzaté z FIVB a CEV):**

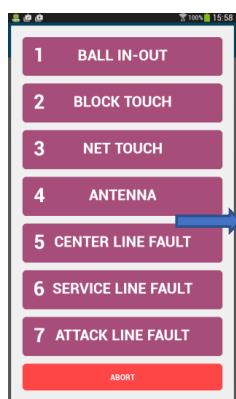
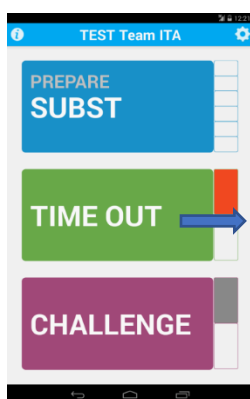
1. Družstvá môžu požiadať o verifikáciu akcie (*challenge*), v ktorej podľa ich názoru nebola správne identifikovaná, odpísaná alebo signalizovaná chyba rozhodcami alebo čiarovými rozhodcami.
2. Družstvá majú právo požiadať o *challenge* nasledovne:
  - a) **počas rozohrávky**, kedykoľvek sú presvedčení, že došlo k chybe, ktorú rozhodcovia neodpískali (aby sa celý proces zrýchlil, žiadosť sa môže realizovať stlačením bzučiaka členom družstva sediacim na lavičke), alebo
  - b) **po skončení rozohrávky**, ak chcú požiadať o preskúmanie rozhodnutia rozhodcu týkajúce sa **poslednej hernej akcie v rámci príslušnej rozohrávky**.

Družstvám zostáva právo požiadať o *challenge*, ak ich žiadosť bola posúdená ako správna, a to maximálne do dvoch neúspešných žiadostí o *challenge* v príslušnom sete.

3. O *challenge* je možné požiadať v jednej z nasledovných situácií:
  - a) **lopta v ihrisku/mimo ihriska (*in/out*)** – pre postranné a zadné čiary
  - b) **dotyk bloku** - kontakt hráča (t.j. blokára) s loptou
    - i. lopta letí po akcii blokovania mimo ihriska;
    - ii. lopta zostáva v hre (t.j. blok je nasledovaný ďalšími tromi odbitiami, resp. k dotyku na bloku nedošlo a družstvo sa dotklo lopty štyrikrát alebo ten istý hráč dvakrát);
  - c) **chybný dotyk so sieťou** – dotyk siete medzi anténkami hráčom v akcii hrania s loptou
    1. chybný dotyk siete, alebo
    2. žiadny dotyk siete alebo dotyk siete, ktorý nie je chybou
  - d) **dotyk anténky** – dotyk anténky hráčom alebo loptou
    1. dotyk anténky, alebo
    2. žiadny dotyk anténky
  - e) **prešľap** –
    - i. dotyk podávajúceho hráča s ihriskom (vrátane zadnej čiary) alebo voľnej zóny mimo zóny podania,
    - ii. chybný dotyk hráča s útočnou čiarou/prednou zónou, iii) úplný prešľap stredovej čiary nohou alebo nohami hráča.
      1. prešľap, alebo
      2. žiadny prešľap
  - f) **dotyk lopty s povrchom ihriska - “*pancake*”** – posúdenie, či sa lopta dotkla alebo nedotkla ihriska počas hry (počas rozohrávky).
    1. dotyk podlahy, alebo
    2. žiadny dotyk podlahy.
4. *Challenge* sa musí žiadať prostredníctvom predprogramovaných tabletov pre družstvá, ktoré sú priamo prepojené s elektronickým zápisom. Žiadosť si musí družstvo uplatniť bezprostredne potom, ako k domnejšej chybe došlo. Žiadosť o *challenge* domnejšej chyby počas rozohrávky vedie k tomu, že 1. rozhodca okamžite preruší hru. Družstvá môžu namiesto tabletu okamžite stlačiť bzučiak a ukázať príslušné dohovorené znamenie (prstami oboch rúk naznačiť štvorec – virtuálnu TV obrazovku), čím upozornia 1. rozhodcu na to, že chcú *challenge* a on môže prerušiť hru; následne požiadajú o *challenge* aj prostredníctvom tabletu.

Po skončení rozohrávky majú družstvá osem (8) sekúnd na to, aby požiadali o *challenge* výhradne rozhodujúcej hernej akcie, ktorá viedla k ukončeniu rozohrávky. Aby sa predišlo nedorozumeniam – po skončení rozohrávky je možné žiadať o *challenge* len takej chyby, ktorá sa stala počas poslednej hernej akcie, t.j. ktorá viedla k ukončeniu rozohrávky; akékoľvek akcie, ktoré sa stali predtým počas rozohrávky, už nemôžu byť po jej skončení preverované.

5. Žiadosť o preverenie (*challenge*) chyby, ktorá nemôže byť preverovaná video-verifikáciou (nie je na zozname uvedenom v bode 3; napr. žiadosť o teč hráčom v poli/neblokujúcim hráčom), sa odmieta a v prvom prípade sa považuje za neoprávnený *challenge* (pozn. – žiadať o *challenge* dotyku na bloku je však povolené). Následné/opakované žiadosti takého charakteru sa môžu posúdiť ako zdržiavanie hry a podľa toho aj potrestať.
6. *Challenge* má prednosť pred všetkým ostatným – napr. pred oddychovým časom alebo striedaním, nakoľko tieto môžu byť ovplyvnené výsledkom video-verifikácie.
7. Softvér elektronického zápisu automaticky predchádza žiadostiam (deaktivuje sa príslušné tlačidlo na tablete), ktoré sú vznesené po uplynutí 8 sekúnd od pridelenia bodu družstvu po ukončení rozohrávky v elektronickom zápise. Tým sa predchádza žiadostiam o *challenge* dlho po skončení rozohrávky (okrem prípadu uvedenom v bode 13, kedy je potrebné predísť nespravodlivej situácii).
8. Žiadosť o *challenge* sa realizuje v dvoch následných krokoch (bez ohľadu na to, či ide o žiadosť po skončení rozohrávky alebo po stlačení bzučiaka počas rozohrávky). Najskôr je potrebné stlačiť na tablete tlačidlo „CHALLENGE“. Tým sa spustí proces žiadosti, zaznie siréna a automaticky sa objaví na tablete séria tlačidiel, ktoré označujú jednotlivé typy žiadosti o *challenge* a družstvo musí označiť jednu z uvedených domnelých chýb, ktorú chce preveriť. Na označenie typu domnejšej chyby má družstvo opäť maximálne osem sekúnd. Tento dvojkrokový proces je vytvorený na to, aby uľahčil trénerom stlačiť správne tlačidlo pri výbere domnejšej chyby, ktorú chcú preveriť. V prípade zdržiavania môže rozhodca použiť príslušný trest za zdržiavanie.



9. Po žiadosti družstva o *challenge* si musí overiť 2. rozhodca u trénera typ chyby. Následne prvý rozhodca potvrdí video-rozhodcovi domnelú chybu, ktorú má preveriť. Preverovanie jednotlivých záberov musí byť čo najrýchlejšie, avšak presnosť rozhodnutia musí mať prioritu pred rýchlosťou. Video-rozhodca následne informuje prostredníctvom komunikačného systému 1. rozhodcu o výsledku video-verifikácie. Bezprostredne po zobrazení záberov *challenge* na veľkoplošnej obrazovke v hale oznámi 1. rozhodca konečné rozhodnutie a označí družstvo, ktoré získava bod a bude podávať.
10. Po informovaní o výsledku preverenia žiadosti *challenge* a prípadnej úprave stavu stretnutia (skóre) sa pokračuje v stretnutí.
11. Dôsledky úspešnej/neúspešnej žiadosti o *challenge*:
  - a) Druhá neúspešná žiadosť o *challenge* družstva v sete vedie k tomu, že toto družstvo už nemôže do konca v príslušného setu požiadať o *challenge*.
  - b) Túto informáciu oznámi 2. rozhodca trénerovi (zobrazená je to aj na tablete) a hlásateľ o tom informuje publikum.
  - c) V súťažiacich, kde to technológia umožňuje, počet zostávajúcich žiadostí o *challenge* bude zobrazený aj na informačnej tabuli/ukazovateli skóre v hale.
12. a) Na konci každej rozohrávky má právo 1. rozhodca požiadať o *challenge*, ak si nie je istý svojim konečným rozhodnutím. 1. rozhodca zapíska, urobí dohovorené znamenie žiadosti o *challenge* a oboma rukami ukáže na seba, že on osobne žiada o *challenge* rozhodcu. Toto spustí

proces video-verifikácie. Možnosť 1. rozhodcu požiadať o *challenge* je ďalším spôsobom, ako zabezpečiť, aby konečné rozhodnutie prideliť bod družstvu bolo spravodlivé a zodpovedalo snahe športovcov a nebolo ovplyvnené ľudskou chybou.

12. (b) Po dokončení preverovania žiadosti o *challenge* prvým rozhodcom má právo družstvo, ktoré prehralo na základe tejto verifikácie, požiadať o *challenge* v tom istom prerušení hry, ak sa domnieva, že v poslednej hernej akcii, ktorá viedla k ukončeniu rozohrávky, došlo k inej skoršej chybe.
13. Je dôležité zdôrazniť, že pri verifikácii záberov sa za rozhodujúcu chybu podmieňujúcu konečné rozhodnutie 1. rozhodcu považuje prvá spozorovaná chyba, a to aj taká, ktorá nebola predmetom žiadosti o *challenge*. Zabezpečí to spravodlivé a správne udelenie bodu za danú rozohrávku.
14. Ak družstvo, ktoré žiada o *challenge*, vyhralo rozohrávku, žiadosť o *challenge* sa automaticky odmietne (ako nepotrebná).
15. Družstvo môže požiadať o *challenge* len raz v rámci jedného prerušenia hry - t.j. nemôže žiadať o *challenge* druhýkrát v rovnakom prerušení hry. Obe družstvá však majú právo požiadať o *challenge* v tom istom prerušení hry.
16. Ak požiadajú obe družstvá v tom istom prerušení o preskúmanie akcie vo veľmi krátkom časovom intervale – v jednej akcii (napr. žiadosť o *challenge* družstva A na dokončený útok zadného hráča družstva B s prešľapom na útočnej čiare a žiadosť o *challenge* družstva B na dotyk blokujúceho hráča družstva A so sieťou, ktoré sú súčasťou jednej akcie), je potrebné preveriť videozáznam celej akcie a rozhodujúca bude spozorovaná chyba, ktorá sa stala ako prvá.  
Napriek tomu, že družstvo „prehrá“ *challenge*, pretože nimi preverovaná chyba nebola prvá v rámci hernej akcie, ak videozáznam preukáže, že sa družstvom preverovaná chyba stala, zostáva mu počet použiteľných žiadostí o *challenge* v príslušnom sete nezmenený. To znamená, že „úspešný *challenge*“ neznamená automaticky, že družstvo vyhrá rozohrávku.
17. Počas analýzy videozáznamu musia všetci hráči zostať na ihrisku. Do ihriska nesmú vstupovať náhradníci, liberovia alebo nimi vymenení hráči, ani členovia družstva na lavičke, nakoľko výsledok posudzovania žiadosti o *challenge* môže mať vplyv na potrebu striedania hráčov alebo výmeny libera.
18. Platí všeobecný princíp, že preverovaná chyba, ktorá sa NEPOTVRDÍ na videozázname, sa posudzuje ako keby sa nestala a v platnosti ostáva pôvodné rozhodnutie rozhodcov.
19. V prípade, že nefungujú (alebo nie sú k dispozícii) tablety pre družstvá prepojené s elektronickým zápisom, tréner alebo asistent trénera môžu požiadať o *challenge* stlačením bzučiaka, dohovoreným znamením o *challenge* a typ *challenge* oznámia slovne priamo rozhodcom (prednostne druhému rozhodcovi).
20. V prípade, že dôjde k celkovej poruche VCS, druhý rozhodca o tom musí ihneď informovať obe družstvá a v stretnutí sa pokračuje štandardným spôsobom rozhodovania podľa pravidiel hry (bez možnosti žiadať o *challenge*). Ak je VCS opäť funkčný, rozhodca o tom informuje družstvá a od toho momentu je opäť možné žiadať o *challenge*.
21. Výsledok video-verifikácie je po oznámení prvým rozhodcom konečný a nedá sa voči nemu namietat'.
22. Ak družstvo stlačí bzučiak a následne tlačidlo *challenge* na tablete počas rozohrávky a následne nevyberie včas (t.j. v limite 8 sekúnd) typ situácie, ktorá sa má posúdiť, automaticky „prehrá *challenge*“, družstvo prehrá rozohrávku a súper získa bod.
23. Ak družstvo stlačí po skončení rozohrávky tlačidlo *challenge*, ale nevyberie včas, t.j. v limite 8 sekúnd, typ situácie, ktorá sa má posúdiť, stratí jednu zo svojich žiadostí o *challenge* pre príslušný set.