

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

2019

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 (Vokkero, 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 odmietne 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 zdržovanie 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 bzučiak 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 domnej chyby má družstvo opäť maximálne osem sekúnd. Tento dvojkrokový proces je vytvorený na to, aby uľahčil trénerom stlačiť správne tlačidlo pri výbere domnej 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 súťažiach, 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* druhý krát 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.

### **Podrobnejší výklad pre rozhodcov k používaniu systému *challenge*, elektronického zápisu a komunikačného systému**

1. Všetci rozhodcovia, ktorí sú delegovaní na stretnutia s používaním systému *challenge*, si musia starostlivo prečítať pokyny k jeho používaniu a riadiť sa nimi.

2. Video-rozhodca, pokiaľ bol delegovaný samostatne, musí mať počas výkonu svojej funkcie oblečenú rovnakú uniformu ako 1. a 2. rozhodca.

3. Počas komunikácie použitím komunikačného systému medzi rozhodcami je potrebné používať stručnú a jednoznačnú volejbalovú terminológiu, ktorej cieľom je jasne zdefinovať typ žiadosti *challenge* (čo sa ide preverovať, napr. lopta v ihrisku/mimo ihriska, dotyk siete, dotyk s anténkou, teč na bloku, prešlap pri podaní, prešlap na stredovej čiare, prešlap na útočnej čiare, dotyk s hracou plochou). Po akceptovaní žiadosti o *challenge* musí prvý rozhodca zapísať a použiť dohovorené znamenie pre *challenge* – ukazovákmi oboch rúk „obkreslí“ pred sebou obdĺžnik („virtuálnu obrazovku“) a následne ukáže na družstvo, ktoré požiadalo o *challenge*. Bezprostredne potom informuje video-rozhodcu o type preverovanej situácie. Odporúčané poradie informácie, ktorá

smeruje k video-rozhodcovi od prvého rozhodcu, a ktorá spúšťa proces video-verifikácie, by mal byť **kto-čo** (napr. *challenge* družstva Prievidza – dotyk so sieťou).

4. Pri posudzovaní dopadu lopty do ihriska/mimo ihriska je potrebné, aby sa video-rozhodca riadil definíciou z pravidiel o posudzovaní lopty v ihrisku. Hoci väčšia časť lopty môže byť mimo ihriska, dopad sa považuje za loptu v ihrisku, ak sa čo i len malá časť stlačenej lopty dotkne čiary vymedzujúcej ihrisko. Ak na záberoch (vhodné použiť priblíženie a spomalenie – pozeráť po jednotlivých snímkach kamery) nie je jednoznačne viditeľný kontakt stlačenej lopty s čiarou, takáto lopta sa považuje ako lopta mimo ihriska. Ak sa na základe záberov nedá rozhodnúť, video-rozhodca musí informovať prvého rozhodcu, že to technicky nie je možné a v platnosti zostáva pôvodné rozhodnutie prvého rozhodcu (v prípade, že rozhodca nerozhodol a on požiadal o *challenge*, rozohrávka sa bude opakovať).

5. Ak rozhodca prerušil rozohrávku odpísaním chyby (okrem lopty v ihrisku a mimo ihriska), ktorá sa následne ukáže ako nesprávne odpísaná, rozohrávka sa musí opakovať kvôli chybe rozhodcu. Ak napríklad rozhodca odpíska 4 odbitia alebo 2 odbitia po zasmečovaní lopty do hornej časti siete, ktorá sa následne odrazí a dotkne sa jej hráč rovnakého družstva, pričom si rozhodca nevšimol dotyk s rukami blokára, a neskôr sa v rámci preverovania žiadosti o *challenge* dotyku bloku zistí, že blokujúci hráč sa dotkol lopty, prvý rozhodca musí nariadiť opakovanie rozohrávky. Ak však dôjde pri žiadosti o *challenge* lopty v ihrisku alebo mimo ihriska k zmene pôvodného rozhodnutia prvého rozhodcu, rozohrávka sa neopakuje.

6. Video-rozhodca nesmie svoje rozhodnutie založiť na odporúčaní/rade operátora VCS a operátor VCS nemá právo radiť video-rozhodcovi (okrem odporúčania použitia kamery s najlepším uhlom pohľadu na preverovanú situáciu). Zároveň rozhodnutie video-rozhodcu nesmie byť ovplyvňované časom na analýzu záberov na obrazovke. Rozhodnutie video-rozhodcu sa nesmie zakladať na odhade, predpovedi alebo očakávaní. Svoje rozhodnutie môže oznámiť len v prípade, že si ním je na základe video-záznamu absolútne istý. Akékoľvek pochybnosti musia byť interpretované v prospech pôvodného rozhodnutia rozhodcov.

7. Video-rozhodca musí operátorovi VCS jasne špecifikovať, ktorá situácia sa ide preverovať, a to najmä pokiaľ bola žiadosť o *challenge* počas rozohrávky a nie až po jej skončení (v prípade žiadosti o *challenge* po skončení rozohrávky sa preveruje len posledná akcia hrania s loptou). Ak sa počas preverovania žiadosti zistí iná chyba (ktorá sa stala pred domnelou preverovanou chybou), video-rozhodca musí oznámiť túto skoršiu chybu ako rozhodujúcu v danej rozohrávke.

8. Video-rozhodca informuje prvého rozhodcu o type chyby (prostredníctvom komunikačného systému). Konečné rozhodnutie však urobí prvý rozhodca na základe poskytnutého dôkazu (po zobrazení príslušného videa na veľkoplošnej obrazovke, na ktorom je aj uvedené rozhodnutie video-rozhodcu). Neodporúča sa však, aby prvý rozhodca menil rozhodnutie video-rozhodcu pri prešľapoch na zadnej alebo útočnej čiare.

9. Ak k chybe došlo jednoznačne potom, ako sa lopta dostala mimo hry, a napriek tomu bola predmetom žiadosti o *challenge*, je potrebné, aby o tom video-rozhodca informoval oboch rozhodcov prostredníctvom komunikačného systému a aby sa zobrazil príslušný záber na obrazovke (napr. dotyk hráča so sieťou až po dopade lopty na ihrisko – zastaviť videozáznam v momente, kedy sa lopta dotkne hracej plochy).

10. Video-rozhodca pri analýze videa môže použiť záznamy z viacerých kamier a na žiadosť video-rozhodcu musí operátor VCS vybrať na zobrazenie ten, na ktorom je identifikovaná chyba najlepšie viditeľná. Zároveň môže operátor VCS používať funkcie priblíženia, spomalenia, podľa inštrukcií video-rozhodcu. V prípade dotyku lopty s blokom (teč) je vhodné ukázať spomalený záber snímok v čase,

kedy lopta letí ponad ruky blokára aj opakovane. V prípade posudzovania dotyku lopty s povrchom ihriska (*pancake*) je vhodné zastaviť záznam na snímke, ktorá ponúka jednoznačný dôkaz o tom, že sa lopta dotkla/nedotkla hracej plochy. V prípade posudzovania dopadu lopty do ihriska/mimo ihriska (*in/out*) je vhodné zastaviť záznam na snímke, ktorá ponúka jednoznačný dôkaz o tom, že sa lopta dotkla, resp. nedotkla čiar vymedzujúcej ihrisko (nemal by to byť však záber, kedy sa lopta nedotýka hracej plochy).

11. Pri posudzovaní žiadosti o preverenie chybného dotyku hráča so sieťou sa odporúča, aby video-rozhodca preskúmal moment dotyku (či je ešte lopta v hre), ako aj legálnosť/nelegálnosť dotyku (napr. dotyk vlasmi, dotyk siete mimo anténky, dotyk siete mimo akcie hrania s loptou).

12. Pri dotyku s anténkou musí video-rozhodca jasne informovať rozhodcov o tom, ktorý hráč sa ako posledný dotkol lopty pred jej dotykom s anténkou. Prvý rozhodca následne prijme konečné rozhodnutie na základe tejto informácie.

13. Pri posudzovaní tečovanej lopty na bloku pri súčasnom odbití protihráčov (resp. pri „pretláčaní“ nad sieťou) je potrebné, aby video-rozhodca jasne informoval rozhodcov o tom, ktorý hráč sa dotkol lopty ako posledný pred jej dopadom mimo ihriska, a aby použil jednoznačný záznam, ktorý túto skutočnosť dokazuje.

14. V prípade používania tabletov družstvami je potrebné overiť u trénera, či platí typ žiadosti uvedený na tablete. V prípade rozdielu je potrebné upozorniť zapisovateľa, aby opravil typ žiadosti v zápise (za rozhodujúce sa považuje vyjadrenie trénera).

15. Po zobrazení záznamu s výsledkom video-verifikácie na veľkoplošnej obrazovke prvý rozhodca zapíše a oznámi svoje konečné rozhodnutie, t.j. označí družstvo, ktoré bude podávať ako aj typ chyby. V prípade, že sa rozohrávka bude opakovať, použije príslušné dohovorené znamenie.

16. Po konečnom rozhodnutí prvého rozhodcu inštruuje druhý rozhodca zapisovateľa o tom, či malo družstvo pravdu (bolo úspešné) alebo nie (bolo neúspešné). Následne zapisovateľ zaznamená výsledok preverovania žiadosti o *challenge* a zvolí príslušný riadok s upraveným/nezmeneným skóre (podľa výsledku).

17. V prípade, že išlo o druhú neúspešnú žiadosť družstva o *challenge* v príslušnom sete, informuje o tom druhého rozhodcu a ten poskytne okamžite túto informáciu trénerovi družstva a prvému rozhodcovi.

18. Prvý rozhodca môže dovoliť pokračovať v hre, až keď sú ukončené všetky administratívne úkony súvisiace so zaznamenaním žiadosti o *challenge* do zápisu o stretnutí, vrátane príslušnej úpravy skóre.

19. Akákoľvek žiadosť o riadne prerušenie hry (oddychový čas, striedanie) alebo výmena strán po poslednej lopte v sete sa povolí až po oznámení konečného výsledku preverovania žiadosti o *challenge*. Počas samotného preverovania musia zostať všetci hráči aktuálnej základnej zostavy na ihrisku. Na ihrisko nesmú vstupovať ostatní členovia družstva a nesmú sa realizovať ani výmeny libera.

Spracoval: J. Mokrý, august 2019