

Video Challenge System Szabályzat

a Magyar Röplabda Szövetség által rendezett versenyekre

(az FIVB és a CEV VIDEO CHALLENGE SYSTEM REGULATIONS 2018 anyagának felhasználásával)

A. Általános elv

Az új video ellenőrzési technológia (Video Challenge System) alkalmazásával lehetőség nyílik arra, hogy a játékvezetők további segítséget kapjanak egyes játékakciókkal kapcsolatos helyes döntéseinek meghozatalában, csökkentve az emberi (játékvezetői) hiba kockázatát a röplabda mérkőzéseken. Ennek keretében bizonyos, jól körülhatárolt játékakciók videó ellenőrzésére van lehetőség, elsősorban a csapatok részéről, ha feltételezik, hogy a játékvezetők/vonalbírók nem vettek észre és emiatt nem fújtak le hibát.

Egy csapatnak egy játszmában két Challenge kérési lehetősége van, mely mindaddig megmarad, míg a kikért Challenge javára megítéltnek bizonyul. Hibás Challenge kérés esetén a csapat elveszít egy lehetőséget az adott játszóra vonatkozóan, s ha a második kérés is sikertelen, akkor abban a játszmában már nem lesz lehetősége Challenge kérésére. (lásd C/5 pont rendelkezései)

B. Játékakciók, amelyekre ellenőrzés kérhető

- **Labda BENT/KINT** – oldal vagy alapvonal (*értsd: a labda a vonalak közelében ért talajt*)

az ellenőrzés eredménye lehet:

1. Labda BENT vagy
2. Labda KINT

- **Sáncérintés** – (*értsd: a labda érintette a sáncoló játékost(okat)*)

az ellenőrzés eredménye lehet:

1. a labda érintette a sáncolót;
2. a labda nem érintette a sáncolót

- **Hálós hiba** – a játékos megérinti a hálót az antennák között és az hibásnak minősül

az ellenőrzés eredménye lehet:

1. Hibás hálóérintés, vagy
2. Nem hibás hálóérintés (*értsd: a játékos nem érintette a hálót, vagy az érintés nem minősült hibásnak*)

- **Antenna érintése** – vagy a játékos, vagy a labda érintette az antennát

az ellenőrzés eredménye lehet:

1. Érintette az antennát, vagy
2. Nem érintette az antennát

o **Lábhiba –**

- a nyitó játékos lába érintette a játékozót, az alapvonalat beleértve, vagy az oldalsó kifutót a nyitó zónán kívül
- a támadó vonal hibás érintése *(értsd: a támadó vonal érintése a hátsó játékos elrugaszkodása közben és a labda az ellentérfélbe kerül)*
- a középvonalon való hibás áthatolás *(értsd: teljes talppal az ellenmezőbe lépés)*

az ellenőrzés eredménye lehet:

1. Lábhiba, vagy
2. Nem lábhiba

C. A video ellenőrzés menete

C.1. A csapatok jogosultak videó ellenőrzést, „Challenge”-t kérni a következők szerint:

a labdamenetet követően, a labdamenet bármely akciójára vonatkozó játékvezetői döntés ellenőrzésére, ha a hiba, ami a játékvezetők döntésének alapjául szolgált, a B. pontban szerepel.

Ha a csapat „Challenge” kérése helyesnek bizonyul, akkor a csapat megtartja jogát arra, hogy az adott játszmában két további „Challenge”-t kérjen.

C.2. Challenge-t az edzők rendelkezésére bocsátott csapat tableten lehet kérni.

Miután a labdamenet végén a pontot bejegyezték az elektronikus jegyzőkönyvbe, a tablet szoftver 8 másodperc időt ad arra, hogy egy csapat Challenge kérést küldjön el a rendszernek. Ezzel elkerülhető, hogy túl hosszú idő teljen el a labdamenetet követően a Challenge kérés bejelentéséig. Az edzőnek minden esetben mutatnia kell karjával a képernyőt jelképező téglalapot, hogy egyértelmű legyen mindenki számára a kérése.

C.3. A Challenge kérés két lépésből áll. Először a tableten lévő „CHALLENGE” gombot kell megnyomni. Megnyomásával automatikusan megszólal a dudu. Ezután a tableten egy gombsor jelenik meg, a Challenge opciókat megmutatva, azaz milyen akciók ellenőrzését lehet kérni. Az első gomb megnyomását követően a csapatnak 8 másodperc áll rendelkezésre, hogy a feltételezett hiba típusát jelző gombot megnyomja. Ez a kétlépéses folyamat segíti az edzőket, vagy a tabletet kezelő személyt, hogy az ellenőrizendő akció típusát helyesen adja meg. Amennyiben a második gomb megnyomásával késlekedik a csapat, játékkésleltetést követ el és ennek megfelelően szankcionálásra kerül.

C.4. Amikor egy csapat Challenge-t kér, a II. játékvezetőnek azonnal tisztázni kell annak típusát az érintett edzővel és ezt az I. játékvezetővel közölnie kell. Amennyiben a kérés olyan hibára vonatkozik, amelyre lehet ellenőrzést kérni, az I. játékvezető elfogadja a kérést és ezt megerősítendő, megismétli a képernyőt jelképező téglalapot. Ezt követően a video ellenőrzést azonnal meg kell kezdeni, de az ellenőrzés pontossága megelőzi a gyorsaság igényét. Az ellenőrzés alatt a helyszíni nagy kijelzőn/elektronikus eredményjelzőn informálni kell a nézőket arról, hogy az adott csapat részéről Challenge kérés történt és annak mi a típusa.

A Challenge Játékvezető a vizsgált akció ellenőrzésének végén közli annak eredményét az I. játékvezetővel a kommunikációs rendszeren (head-set) keresztül. A nagy kijelzőn/elektronikus eredményjelzőn haladéktalanul meg kell mutatni a döntés alapjául szolgáló videoképet, jelezni kell, hogy a kérés sikeres volt vagy sikertelen, az I. játékvezető közli a döntését, jelezve a következő nyitó csapatot és a megítélt hiba természetét.

C.5. A sikeres/sikertelen Challenge következményei:

- Egy csapat azonos játszma belüli második sikertelen Challenge-t követően a csapat elveszíti a jogát újabb Challenge-t kérni ugyanabban a játszmában.
- Ezt a II. játékvezető jelzi az érintett edzőnek (ugyanakkor az információ a tableten is megjelenik és a Challenge gomb sem használható többet a játszmában) és a bementő a közönséget tájékoztatja.
- Amennyiben a helyszínen az eredményjelző lehetővé teszi, jelezni kell, hogy a csapatok az adott játszmában még hány Challenge kérésére jogosultak.

C.6. Egy csapat ugyanabban a holtidőben csak egy Challenge-t kérhet. Ugyanakkor mindkét csapat kérhet Challenge-t ugyanabban a holtidőben.

C.7. Ha két csapat ugyanabban a holtidőben kér Challenge-t olyan akciókra, amelyek nagyon rövid időn belül, a labdamenet azonos fázisában követték egymást, (pl. „A” csapat szabálytalan hátsó sorköteles támadásra, „B” csapat az ellenfél sáncának hálóérintésére) a labdamenetnek ezt a fázisát teljes egészében ellenőrizni kell és az első elkövetett hibát kell büntetni.

Fontos, hogy a video ellenőrzés során először észlelt hiba számít elsődlegesnek még akkor is, ha annak ellenőrzését nem kérték. Az I. játékvezető végleges döntését arról, hogy melyik csapat nyeri a labdamenetet, ennek figyelembevételével kell meghoznia.

Ilyen esetben, ha egy csapat sikertelennek bizonyuló Challenge-t kér olyan hibára, amelyet egy másik hiba megelőzött, akkor egy Challenge lehetőséget elveszít. Ha a videó alapján a hiba megállapítható ugyan, de nem az történt elsőnek, akkor megmarad a csapat rendelkezésére álló Challenge lehetőségeinek száma. A „Sikeres Challenge” nem jelenti automatikusan azt, hogy a csapat megnyeri a labdamenetet.

C.8. Ha egy labdamenetet megnyerő csapat kér Challenge-t, a kérés automatikusan elutasításra kerül, mert feleslegessé válik.

C.9. Az I. játékvezető is jogosult Challenge-t kérni, amennyiben bizonytalannak érzi magát döntése meghozatalában. Ekkor az I. játékvezető sípol, és még mielőtt bármilyen döntést hozna, két kezével jelzi, hogy saját maga kér Challenge-t és jelzi a téglalapot. A kommunikációs rendszeren keresztül tájékoztatja a II. játékvezetőt és a Challenge Játékvezetőt, hogy melyik játékakció ellenőrzését kéri. A jelzésre a video ellenőrzési folyamatot azonnal meg kell kezdeni.

C.10. Amennyiben az I. játékvezető ilyen módon kér Challenge-t, az ennek következtében a labdamenetet elveszítő csapat még jogosult olyan hibára Challenge-t kérni ugyanabban a holtidőben, amely büntetlen maradt és a labdamenet utolsó akciója volt.

C.11. A video ellenőrzés során minden játékosnak a pályán kell maradnia. Játékoscsere/Libero helyettesítés nincs, a cserepadon ülők nem mehetnek be a pályára, hiszen a Challenge eredménye befolyásolhatja a játékoscsere/Libero helyettesítés szükségességét.

C.12. Ha egy csapat Challenge-t kér, de vagy a rendszer hibája miatt, vagy ha egy személy kitakarja a kamerát, a felvételek alapján nem lehet elbírálni az esetet, akkor a játékvezetők eredeti döntése marad érvényben. Ebben az esetben a csapat nem veszít a Challenge lehetőségeinek számából.

C.13. A Challenge eredménye alapján hozott döntését az I. játékvezető azonnal közölje, döntése végleges és nem vitatható.

C.14. A Challenge megelőz minden játékmegszakítást, például pihenő időt, vagy játékoscserét, amelyet befolyásolhat a Challenge kimenetele.

C.15. Miután a Challenge eredménye bekerült az elektronikus jegyzőkönyv rendszerbe, ha esetlegesen szükséges, az eredmény módosításra kerül és a mérkőzés folytatódik.

D. Hibás Challenge kérések és következményei

D.1. Amennyiben egy csapat olyan hibára kér Challenge-t, amire nem kérhető, (például egy hátsó sorban védekező játékos érintette a labdát vagy sem) a kérést nem lehet elfogadni és a mérkőzésen **első alkalommal** „jogtalan Challenge kérés” címen el kell utasítani mindenfajta szankció nélkül. Minden további esetben azonban játékkésleltetésnek kell minősíteni és ennek megfelelően kell szankcionálni.

D.2. Ha egy csapat a Challenge gombot megnyomja, de egyáltalán nem választja ki a típust a megfelelő gombot megnyomva, akkor játékkésleltetésnek kell minősíteni és ennek megfelelően kell szankcionálni.

E. Egyebek

E.1. Ha az edzői tablet rendszer meghibásodik, alapvetően a csapatok karjellel és szóban is kérhetnek Challenge-t közvetlenül a játékvezetőktől, de az alkalmazásra kerülő megoldásról a helyszíni Versenybíróóság dönt.

E.2. Ha a teljes Challenge rendszer meghibásodik, erről a csapatokat a II. játékvezető tájékoztatja és a továbbiakban Challenge nélküli játékszabályokkal folytatódik a mérkőzés. Amennyiben a Challenge rendszer ismét működik, erről a csapatokat tájékoztatni kell és ettől kezdve ismét lehet Challenge-t kérni.

Jóváhagyva az MRSZ Elnöksége által 2019.02.01-i hatállyal.