

Federația Internațională de Volei dorește ca tehnologia să ajute arbitrii în procesul de luare a deciziilor astfel încât rezultatul fazei de joc să fie în spiritul fair-play-ului.

Astfel,

1. Echipele pot cere o verificare video a acțiunilor pe care le suspectează că au avut loc, dar nu au fost identificate și, prin urmare, nu au fost sancționate sau semnalizate de către arbitrii principali sau de către asistenții de linie

2. Echipele au dreptul de a solicita un Challenge, astfel:

(a) în timpul fazei de joc, oricând consideră că o greșeală a avut loc și nu a fost sancționată de către arbitri

Sau

(b) la sfârșitul fazei de joc, când acestea doresc o verificare a deciziei arbitrilor referitoare la **ultima acțiune a fazei de joc**

Echipele își vor păstra dreptul de a cere solicitări Challenge dacă cererea a fost reușită, până la două cereri nereușite în același set.

3. O solicitare Challenge poate fi făcută într-una din următoarele situații de joc:

a). **Minge în teren/afară** – pentru liniile laterale și cele de fund

Rezultat solicitare Challenge:

- Minge în teren
- Minge Aut

b). **Minge care atinge blocajul**

- mingea ajunge afară după atingerea blocajului

- mingea rămâne în joc (mingea atinge blocajul, urmată de trei lovituri ale echipei în atac

SAU mingea nu atinge blocajul și urmează a patra lovitură a echipei în atac sau o lovitură dublă a jucătorului în atac).

Rezultat solicitare Challenge:

- Mingea atinge blocajul
- Mingea nu atinge blocajul

c). **Atingerea fileului**

- contactul greșit al jucătorului cu fileul între antene în cursul acțiunii de jocare a mingii

- nu există un contact al jucătorului cu fileul sau contactul jucătorului cu fileul nu

constituie o greșeală

Rezultat solicitare Challenge:

- Contact greșit cu fileul: DA
- Contact greșit cu fileul: NU

d). Atingerea antenei

- jucătorul sau mingea atinge antena
- nu există un contact al antenei

Rezultat solicitare Challenge:

- Contact cu antena: DA
- Contact cu antena: NU

e). Greșeală de picior

- contactul jucătorului la serviciu cu terenul de joc, inclusiv linia de fund sau cu zona liberă laterală din afara zonei de serviciu
- contactul greșit al unui jucător cu linia de 3m
- depășirea completă a liniei de centru cu piciorul/picioarele

Rezultat solicitare Challenge:

- greșeală de picior
- nu există o greșeală de picior

f). Mingea atinge terenul de joc – ”pancake” – pentru a determina dacă contactul mingii cu terenul a existat sau nu în timpul fazei de joc

Rezultat solicitare Challenge:

- Terenul a fost atins
- Terenul nu a fost atins

g). Ultima atingere – ”Last touch” – pentru a identifica în cadrul contactelor simultane între adversari deasupra fileului, jucătorul care a fost ultimul în contact cu mingea înainte ca aceasta să ajungă în ”aut”

Rezultat solicitare Challenge:

- Ultima atingere echipa.....
- Decizie neconcludentă (se păstrează decizia arbitrilor)

4. Cererile Challenge pot fi solicitate doar prin intermediul tabletelor echipelor imediat după apariția unei posibile greșeli și îl va determina pe arbitrul 1 să oprească acțiunea de joc dacă presupusa greșeală apare în timpul fazei de joc. În acest sens, echipele pot apăsa buzzer-ul pentru a atrage atenția arbitrului 1 și astfel a întrerupe faza de joc, ulterior solicitarea fiind obligatoriu completată utilizându-se tabletele. Altfel, echipele au la dispoziție 8 (opt) secunde de la terminarea fazei de joc pentru a solicita verificarea ultimei acțiuni din cadrul fazei de joc. Pentru evitarea oricărui dubiu: la finalizarea fazei de joc, cererea se poate referi la ultima acțiune a fazei; acțiuni care au loc înainte nu pot fi contestate.

5. Solicitățile de Challenge pentru greșeli care nu pot fi contestate (de exemplu pentru atingerea mingii de un jucător în apărare – altul decât jucătorii de la blocaj) nu vor fi acceptate și tratate ca solicitări incorecte în prima fază. Repetarea solicitărilor de acest tip vor fi considerate întârzieri ale jocului și vor fi sancționate ca atare.

6. Solicitățile de Challenge au prioritate față de orice alte acțiuni ale meciului (înlocuiri, schimbări, TO), ținând cont că acestea pot fi afectate de rezultatul solicitării Challenge.

7. Software-ul va împiedica înregistrarea unei solicitări Challenge după 8 (opt) secunde de la inserarea punctului în foaia de joc electronică. Acest lucru este necesar pentru evitarea unei solicitări transmise la mult timp după finalizarea fazei de joc (cu excepția punctului 13).

8. Solicitarea Challenge va fi realizată în două etape consecutive (indiferent dacă a fost făcută la sfârșitul fazei de joc sau în timpul acesteia). Inițial, va fi un singur buton ”Challenge” care va fi apăsat pe tabletă, urmând ca după apăsarea acestuia faza de joc va fi oprită. În mod automat, vor apărea alte butoane cu opțiunile de Challenge pe care echipa le are la dispoziție pentru a indica motivul pentru care solicită verificarea. Echipa are la dispoziție maxim 8 (opt) secunde pentru indicarea greșelii suspectate. Această procedură în doi pași este realizată pentru a ajuta antrenorii să apese butonul corect când indică greșeala presupusă și pe care o contestă. În caz de întârziere, arbitrii pot aplica sancțiune de întârziere.

9. Când o echipă solicită Challenge, al doilea arbitru trebuie să confirme cu antrenorul principal natura solicitării, apoi, imediat, primul arbitru va confirma acest lucru arbitrului Challenge. Examinarea imaginilor trebuie realizată cât se poate de repede, dar corectitudinea deciziei este mai importantă decât viteza. Arbitrul Challenge va transmite rezultatul solicitării arbitrului 1, prin sistemul de comunicații. Imediat ulterior afișării imaginilor examinate, arbitrul 1 va anunța decizia lui finală și va indica echipa câștigătoare a punctului și care urmează să servească.

10. După transmiterea rezultatului solicitării de Challenge, jocul va continua cu scorul modificat în consecință.

11. Consecințele unei solicitări Challenge reușită/nereușită:

- a). a doua cerere nereușită a unei echipe în cadrul acelui set va împiedica echipa la noi solicitări de Challenge pentru tot restul setului
- b). acest lucru va fi indicat antrenorului de către arbitrul 2, va apărea pe tablete și va fi anunțat publicului din sală de către crainic
- c). în competițiile unde acest lucru este posibil, numărul de solicitări Challenge rămase ale fiecărei echipe va fi afișat pe afișajul electronic al sălii

12 (a) La sfârșitul fazei de joc, arbitrul 1 are dreptul de a solicita un Challenge dacă nu este sigur de decizia sa. În acest caz, arbitrul 1 va fluiera, va face semnalul de Challenge și va arăta cu ambele mâini faptul că el a solicitat Challenge-ul. Posibilitatea arbitrului 1 de a solicita Challenge este un mod suplimentar de a asigura că decizia finală este justă, în conformitate cu efortul depus de jucători, eliminându-se eroarea umană.

12(b) Dacă solicitarea de challenge este realizată de arbitru 1, echipa care pierde faza de joc ca urmare a vizionării imaginilor, are dreptul de a solicita un Challenge (în cursul aceleiași întreruperi) pentru verificarea unei alte posibile greșeli în cursul ultimei acțiuni de joc.

13. Este foarte important de subliniat faptul că prima greșeală observată în succesiunea de imagini care este verificată, chiar dacă nu este greșeala reclamată, va fi luată în considerare înaintea oricăror alte greșeli și va sta la baza deciziei finale a arbitrului 1, astfel acordarea punctului este ca urmare a unei decizii corecte și conforme cu realitatea.

14. În cazul în care echipa care câștigă faza de joc solicită Challenge, această solicitare va fi respinsă. Dacă un jucător advers recunoaște greșeala (atingerea blocajului, atingerea fileului) după ce a fost inițiat un Challenge, acesta va fi terminat automat ca nemaifiind necesar, iar echipa care a solicitat Challenge-ul va primi un punct și va urma să servească.

15. O echipă poate solicita Challenge o singură dată în aceeași întrerupere de joc, dar există posibilitatea ca ambele echipe să solicite Challenge în aceeași întrerupere de joc.

16. Dacă cele două echipe solicită Challenge în aceeași întrerupere de joc, pentru verificarea acțiunilor care au avut loc într-un timp foarte scurt (de exemplu: un atac neregulamentar din linia a II-a, respectiv o atingere greșită a fileului de către blocaj), întreaga secvență de acțiuni va fi verificată și prima greșeală, dacă există, va fi sancționată de arbitri. Dacă la analiza unui Challenge se constată că greșeala reclamată a avut loc, dar a fost precedată de altă greșeală, echipa va rămâne în continuare cu același număr de Challenge-uri. În concluzie, un Challenge reușit nu înseamnă automat câștigarea punctului de către echipa care l-a solicitat.

17. Toți jucătorii trebuie să rămână în teren până la finalizarea verificării video. Nu este permisă nicio înlocuire/schimbare deoarece rezultatul final al verificării video poate avea impact asupra acestora.

18. Ca o regulă generală, o presupusă greșeală care nu a fost confirmată după vizionarea imaginilor video se consideră că nu a avut loc, iar decizia inițială a arbitrilor rămâne valabilă.

19. În cazul în care tabletele nu funcționează, antrenorul sau antrenorul secund poate să facă solicitarea de Challenge folosind semnul ”dreptunghi” sau adresându-se verbal arbitrilor.

20. În cazul în care sistemul Challenge nu funcționează, arbitrul 2 va transmite acest lucru celor două echipe, iar jocul va continua conform regulamentului de volei (fără solicitări de Challenge). Dacă sistemul Challenge funcționează din nou, arbitrul 2 va transmite acest lucru celor două echipe, iar solicitările de Challenge vor fi permise începând din acel moment.

21. Rezultatul deciziei în urma vizionării imaginilor, de îndată ce este anunțat de arbitrul 1, este final și nu poate fi contestat.

22. Dacă o echipă apasă butonul de Challenge în timpul fazei de joc și nu selectează tipul de solicitare din meniu (în cele 8 (opt) secunde pe care le are la dispoziție), echipa va pierde unul dintre Challenge-uri, va pierde faza de joc și adversarul va câștiga un punct.

23. La sfârșitul fazei de joc, dacă o echipă solicită un Challenge, dar nu selectează tipul de solicitare din meniu (în cele 8 (opt) secunde pe care le are la dispoziție), va pierde dreptul la unul dintre Challenge-uri

24. Sistemul challenge va fi utilizat în cazul tuturor jocurilor care sunt transmise de partenerul TV al Federației Române de Volei. În acest caz, taxa de utilizare a sistemului challenge va fi suportată în mod egal de către echipele care susțin meciul. Aceste jocuri vor avea prioritate în utilizarea sistemului challenge față de oricare alte jocuri din competițiile interne.

25. Echipele pot solicita utilizarea sistemului challenge în cazul jocurilor pe care le dispută și care nu sunt televizate. În acest caz, taxa de utilizare a sistemului challenge va fi suportată de echipa care a solicitat acest lucru. Echipa adversă nu poate refuza disputarea jocului în aceste condiții.

26. În cazul în care două sau mai multe echipe solicită utilizarea sistemului challenge conform pct. (2), acesta va fi alocat în funcție de ordinea primirii solicitărilor de către Comisia Centrală de Competiții a Federației Române de Volei

27. În cazul jocurilor internaționale, acestea vor avea prioritate în utilizarea sistemului challenge (atunci când este obligatoriu sau la cerere) față de oricare alt joc.