

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 **utilizând tableta oficială pusă la dispoziție**

2. Echipele au dreptul de a solicita Challenge, DOAR la sfârșitul fazei, pentru o verificare a deciziei arbitrilor, cu privire la orice acțiune de pe parcursul fazei de joc, inclusiv serviciul. **Solicitările de Challenge se împart în două categorii:**

2.1 Challenge la sfârșitul fazei de joc (în maximum șapte (7) secunde de la terminarea fazei). Pentru această categorie, solicitarea trebuie formulată în cel mult șapte (7) secunde de la sfârșitul fazei și poate face referire doar la ultima acțiune care a avut loc.

2.2 Challenge pentru acțiuni din timpul fazei de joc – TESTARE REGULĂ NOUĂ

2.2.1 O echipă poate solicita verificarea oricărei acțiuni care a avut loc în timpul fazei de joc. În acest caz, în timpul fazei, echipa trebuie să marcheze pe tabletă o situație („bookmark”)

2.2.2 Pentru a solicita verificarea unei acțiuni din timpul fazei, echipa trebuie să marcheze cel puțin o situație în timpul fazei și să confirme tipul de Challenge după finalizarea fazei. Dacă nu a fost marcată nicio situație, acțiunile din timpul fazei nu pot fi contestate; poate fi contestată numai ultima acțiune a fazei, în intervalul de 7 secunde de la sfârșitul fazei.

2.2.3 Dacă echipa care pierde faza a marcat o situație, aceasta poate anula marcajul în orice moment în timpul fazei. La finalul fazei, după acordarea punctului, dacă bookmark-ul nu a fost anulat, echipa trebuie să continue procedura Challenge și să confirme tipul solicitării. Un Challenge nereușit determină pierderea unui Challenge.

2.2.4 Dacă echipa care a pierdut faza are un Challenge reușit, echipa adversă poate contesta numai o acțiune anterioară din aceeași fază pentru care a fost plasat în prealabil un marcaj.

2.2.5 Înainte de începerea verificării, dacă tipul de Challenge nu a fost confirmat prin tabletă, arbitrul 2 va confirma cu antrenorul tipul solicitării.

2.3 Neselectarea tipului de Challenge în 7 secunde duce la pierderea Challenge-ului.

Echipele au dreptul la două Challenge-uri pe set. Dacă o echipă solicită Challenge și are dreptate, își va păstra acest drept. O echipă pierde un Challenge dacă acesta este nereușit. Dacă Challenge-ul este neconcludent, echipa își păstrează acest drept.

Echipele își vor păstra dreptul de a solicita Challenge dacă cererea a fost reușită, până la două cereri nereușite în același set. **Dacă o echipă solicită Challenge, dar câștigă oricum faza de joc, solicitarea de Challenge este respinsă automat, iar Challenge-ul este păstrat.**

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

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

Rezultat solicitare Challenge:

- Mingea în teren
- Mingea Aut

b). Mingea 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 joc 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, **inclusiv în situațiile în care mingea poate atinge simultan terenul și o parte a corpului (de exemplu, piciorul).**

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. Altfel, echipele au la dispoziție **7 (șapte)** secunde de la terminarea fazei de joc pentru a solicita verificarea oricărei acțiuni din cadrul fazei de joc, inclusiv serviciul.

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 **7 (șapte)** 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 punctelor 12 și 16).

8. Solicitarea Challenge va fi realizată în două etape consecutive. 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 **7 (șapte)** 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 sancțiuni de întârziere.

9. Când o echipă solicită Challenge, al doilea arbitru trebuie să confirme cu antrenorul principal natura solicitării, și să precizeze momentul când faza suspectă a avut loc, de exemplu, explicații ca: "atingere a fileului la al doilea atac", "depășirea liniei de centru după primul atac". Primul arbitru va face apoi imediat, semnul de acceptare a Challenge-ului și va confirma acest lucru cu arbitrul 2. Examinarea imaginilor trebuie realizată cât se poate de repede, dar corectitudinea deciziei este mai importantă decât viteza. Arbitrul 2 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. **Echipa care a solicitat Challenge NU POATE solicita Time-Out înainte de următoarea fază de joc finalizată.**

11. Consecințele unei solicitări Challenge reușită/nereușită:

- a). a doua cerere nereușită a unei echipe în cadrul aceluiasi 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. **Numărul de Challenge-uri solicitate de arbitru nu este limitat. Arbitrii trebuie să utilizeze cu discernământ propriul Challenge atunci când situația o impune, inclusiv ca mecanism pentru reducerea tensiunilor din aria de joc și pentru asigurarea unei decizii corecte.**

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 prealabile greșeli din cursul fazei de joc, **doar dacă a plasat un marcaj înainte de momentul în care arbitrul solicită propriul Challenge**

12(c) Dacă arbitrii sancționează o greșeală, iar faza de joc este întreruptă, echipele au dreptul de a solicita verificare video, doar dacă intervenția arbitrului împiedică posibilitatea reală, ca una dintre

echipe să joace mingea și să continue faza de joc. Dacă sancționarea greșelii de către arbitru nu a influențat rezultatul normal al fazei de joc, se consideră că aceasta se finalizează în momentul când mingea devine afara din joc. În aceste cazuri faza de joc nu se va repeta, iar solicitarea de Challenge nu va fi acceptată.

13. Este foarte important de subliniat faptul că prima greșeală observată în succesiunea de imagini care este verificată, chiar dacă nu este greșeala reclamată sau nu exista în lista de posibile solicitări, 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 păstrându-și totodată și Challenge-ul.

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. Chiar dacă cele 7 secunde de la sfârșitul fazei s-au scurs, unei echipe îi va fi acceptată solicitarea unui Challenge, dacă aceasta urmează unei solicitări reușite a adversarului.

17. 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.

18. 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.

19. 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. Dacă verificarea video este neconcludentă, decizia arbitrilor rămâne neschimbata, dar echipa nu pierde Challenge-ul.

20. 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, **cu condiția ca solicitarea să fie formulată în intervalul de șapte (7) secunde.**

21. 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.

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

23. La sfârșitul fazei de joc, dacă o echipă solicită un Challenge, dar nu selectează tipul de solicitare din meniu (în cele **7 (șapte)** secunde pe care le are la dispoziție), va pierde dreptul la unul dintre Challenge-uri.

24. Arbitrul 1 este managerul întregului proces de verificare video și responsabil de decizia finală. Dacă are loc o greșeală clară – ex. imagini arătate greșit, o interpretare greșită a regulilor de către Arbitrul 2 sau alte informații ce pot fi văzute pe imaginile arătate pe ecran – Arbitrul 1 trebuie să insiste pentru o revedere a imaginilor, chiar și din unghiuri diferite.

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.

26. 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.

27. 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

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