



**Правила использования системы видео-повтора на  
играх Плей-офф Чемпионата РБ и Кубка РБ  
(согласно Правил ФИВБ)**

FIVB стремится использовать новые технологии для оказания помощи судьям в процессе принятия решений, чтобы сделать игру абсолютно справедливой по отношению к действиям спортсменов.

В этом отношении:

1. Команды могут потребовать пересмотра действий, которые, как они подозревают, являются не выявленными ошибками арбитров или линейных судей.

2. Команды имеют право запрашивать "видео-повтор" следующим образом::

**(А) во время игры каждый раз, когда они считают, что произошла ошибка и не определена судьями (для ускорения процесса это должно быть сделано членом команды, нажимающим на кнопку звонка, расположенную на скамейке запасных команды)**

или

**(Б) В конце розыгрыша, когда они хотели бы запросить видео-повтор судейского решения относительно последнего действия в розыгрыше.**

Команды сохраняют за собой право запросить еще один "просмотр", если их претензия верна, вплоть до

**максимум двух неудачных просмотров в партии.**

3. Просмотр может быть запрошен для одной из следующих ситуаций:

**a) мяч в поле или ауте**

**b) касание блока-контакт игрока с мячом (то есть блокирующего).)**

i. с мячом, выходящим из игры после действия блока;

ii. с мячом, оставшимся в игре (т. е. блочный контакт, за которым следуют 3 удара; или без блочного контакта, за которым следует четвертый удар команды или двойной удар того же игрока);

**c) контакт с сеткой между антеннами игроком участвующем в игровом действии**

**d) касание антенны-контакт с антенной игроком или мячом**

1. Касание антенны, или

2. Отсутствие Касания Антенны

е) ошибка ног: контакт подающего с игровой площадкой (включая лицевую линию) или боковую в свободной зоне в зоны подачи, б) неправильный контакт игрока задней линии с 3-метровой линией атаки, в) полное пересечение центральной линии ногой или стопами игрока.

ф) мяч касается поверхности площадки – чтобы определить, касался ли мяч пола или не касался пола во время розыгрыша. ( При наличии необходимого количества камер)

4. 1-й рефери, должен остановить розыгрыш, когда подозреваемая ошибка происходит во время игры. Тем не менее, команды могут нажать на зуммер, чтобы немедленно привлечь внимание 1-го рефери, чтобы остановить розыгрыш, а затем запросить повтор.

В противном случае у команд есть восемь (8) секунд после окончания розыгрыша, чтобы оспорить действие, которое завершает розыгрыш. Во избежание сомнений: после завершения розыгрыша предполагаемая ошибка может быть оспорена только в том случае, если она произошла во время заключительного действия, которое завершает розыгрыш; действия, имевшие место ранее в ходе розыгрыша, теперь не могут быть оспорены после завершения розыгрыша.

5. Запросы повторов на ошибки, которые не могут быть оспорены (например, требование “касания” со стороны противника защитника/неблокирующего игрока), не будут приняты и будут рассматриваться в первую очередь как неправильные запросы. (Запрос касания блока, однако, был бы возможен). Последующие / повторные запросы такого рода могут быть классифицированы как задержки и санкционированы как таковые.

6. Запросы имеют приоритет над всеми другими действиями - например, тайм-аут или запросы на замену, на которые может повлиять результат запроса.

7. Программное обеспечение предотвратит запрос вызова по истечении 8 секунд с момента ввода очка в систему электронной оценки. Это делается для того, чтобы избежать предъявления оспариваемого требования в течение длительного времени после завершения розыгрыша (за исключением случаев, предусмотренных пунктом 13 ниже, когда это необходимо для предотвращения несправедливой ситуации).

8. Когда команда делает запрос на повтор, 2-й судья должен уточнить характер запроса с соответствующим тренером, после чего 1-й судья немедленно подтвердит арбитру видео-повтора предполагаемую ошибку, которая оспаривается. Изучение изображений должно проводиться как можно быстрее, но точность суждения должна превалировать над скоростью. Затем 2-й судья объявит то, что было обнаружено.

при рассмотрении оспариваемого действия непосредственно через судейское устройство связи (гарнитуру) к 1-му судье. Как только изображение запроса будет показано на экране арены, 1-й судья объявит окончательное решение и укажет команду, выигравшую очко, и, таким образом, будет подавать следующий.

9. После того, как результат повтора был утвержден, матч продолжается, при этом счет корректируется по мере необходимости.

10. Последствия успешных / неудачных запросов:

а. второй неудачный запрос команды в партии приведет к тому, что запрашивающая команда не сможет запросить больше повторов до окончания данной партии.

б. это будет указано тренеру 2-м судьей (также показано в ЕТТ) и объявлено диктором публиче через РА.

с. в соревнованиях, где технология позволяет, количество оставшихся запросов каждой команды также будет частью информации, отображаемой на табло места проведения.

11. (а) в конце любого розыгрыша 1-й судья имеет право потребовать пересмотра оспаривания, если он/она чувствует неясность относительно своего окончательного решения. 1-й судья свистнет, сделает жест повтора и также укажет обеими руками, что он просит вызова лично. Это действие немедленно запускает процесс проверки розыгрыша. Право 1-го судьи на повтор является еще одним способом гарантировать, что окончательное решение о присуждении очков командам будет справедливым, будет соответствовать усилиям спортсменов и не будет затронуто человеческой ошибкой.

11. (b) если 1-й судья завершит такой розыгрыш, команда, потерявшая очко в результате этого процесса, имеет право в течение того же перерыва сделать запрос на ранее подозреваемую ошибку, которая осталась безнаказанной во время заключительного действия, завершившего розыгрыша.

12. Важно подчеркнуть, что первая ошибка, наблюдаемая в рассматриваемой последовательности изображений, даже если это не конкретное оспариваемое действие, будет преобладать над любой последующей ошибкой и станет основой для окончательного решения 1-го судьи, определяющего справедливое и правильное присуждение оспариваемого очка в розыгрыше.

13. Если команда, которая запрашивает повтор, все равно выигрывает очко, запрос будет автоматически отклонен (как ненужный).

14. Команда может запросить повтор только один раз в течение того же перерыва – то есть они не могут оспорить второй раз в течение того же перерыва. Однако обе команды могут запросить повтор в течение одного и того же перерыва.

15. Если две команды делают запрос в одном и том же игровом моменте, которые произошли в течение очень короткого промежутка времени - одна и та же фаза действия-то есть завершенная атака с линии атаки оспаривается командой А, но команда Б запрашивает касание сетки блоком команды А, который является частью одной и той же последовательности действий - вся последовательность этого действия будет пересмотрена и первая обнаруженная ошибка, если таковая имеется, будет преобладать.

Даже если команда проигрывает запрос из-за того, что ее заявленная ошибка не является первой, наблюдаемой в последовательности действий игры. Если доказательства все же показывают, что ошибка произошла, то она сохранит количество доступных запросов. Так

“Запрос удовлетворен ” не означает автоматически, что эта команда выигрывает розыгрыш.

16. Все игроки должны оставаться на площадке в течение времени, необходимого для оценки видеозаписи.

Никакие запасные / заменяющие игроки / либеро или персонал скамейки запасных не могут входить в площадку, поскольку результат оспаривания может повлиять на необходимость замены или замещения.

17. Как правило, если ошибку нельзя определить или подтвердить видеозаписью, по какой-либо причине первоначальное решение судей остается в силе.

18. В случае отказа электронного оборудования, тренер команды или помощник тренера имеют право подать ручной сигнал и прямой устный запрос судьям.

19. В случае общего сбоя в системе вызова второй судья сообщит командам о сбое, и матч будет проходить в обычном режиме судьями в соответствии с правилами игры (без запросов на вызов). Если система вызова снова заработает, об этом будет сообщено командам, и с этого момента вызовы будут разрешены.

20. Результат электронного рассмотрения, как только он будет объявлен 1-м судьей, является окончательным и обжалованию не подлежит.

21. Если команда нажимает на зуммер в середине розыгрыша, а затем не может выбрать на какую ошибку повтор запросить, в течение требуемого времени (8 секунд), вызов автоматически блокируется, команда проиграет розыгрыш, и противник получит очко.

Председатель РКС ОО «БФВ»



Бакунович Ю.Н.