



## Regulamin Video Replay

### Wstęp

Powtórka wideo daje sędziom możliwość natychmiastowego obejrzenia sytuacji na ekranie monitora, jeśli nie mogli zobaczyć całej akcji na boisku i chcą sprawdzić ją ponownie przed podjęciem decyzji. Odnosi się to w szczególności do kluczowych sytuacji meczowych, w których sędziowie oprócz swojej opinii na temat boiska decydują się sprawdzić obraz telewizyjny.

Sytuacje, w których Video Replay (VR) może być użyty		
#	Sytuacja	Opis
1	Bramka/nie ma bramki	W przypadku wątpliwości, czy piłka całym obwodem przekroczyła linię bramkową.
2		W przypadku wątpliwości, czy piłka przekroczyła linię bramkową w czasie gry, czy po jego zakończeniu.
3	Poważne i niesportowe akcje bez piłki.	W przypadku wystąpienia niebezpiecznych oraz niesportowych sytuacji, które miały miejsce poza grą piłką, a także pozostały poza polem widzenia sędziów.
4	Dyskwalifikacje (czerwona kartka).	W przypadku wątpliwości sędziów, co do właściwej identyfikacji ukaranego zawodnika (wątpliwości sędziów co do numeru koszulki zawodnika faulującego).
5	Walka (bójka) na boisku.	Konfrontacja z udziałem dwóch ( lub więcej) zawodników, a sędziowie mają poważne wątpliwości co do tego, którzy z zawodników powinni zostać ukarani.
6	Błąd zmiany.	Zła zmiana, która jest niezauważona ze stolika (lub niezauważony dodatkowy zawodnik na boisku) - przepis 4:4-4:6.
7	Symulowanie - chęć wprowadzenia sędziów w błąd.	Jeśli sędziowie mają poważne wątpliwości, co do tego, czy zawodnik powinien otrzymać karę progresywną, lub jeśli zawodnik próbuje wprowadzić sędziów w błąd, poprzez symulację.
8	Przepis 8.	Jeżeli sędziowie mają poważne wątpliwości, co do tego, czy należy zastosować 2-min. wykluczenie lub dyskwalifikację na podstawie 8:5,8:6,8:9, 8:10 lub 8:11.
9	Sytuacje mające wpływ na grę w ostatnich 30 sekundach meczu (włączając rzuty wykonywane po sygnale końcowym)	Jeżeli sędziowie mają poważne zastrzeżenia, co do decyzji o rzucie karnym lub błędzie technicznym popełnionego przez zawodnika rzucającego bramkę w ostatnich 30 sekundach meczu.
10	Elektroniczne żądanie czasu dla drużyny (buzzer).	W przypadku awarii technicznej elektronicznego żądania czasu dla drużyny i wystąpienia niepewności ze strony delegata lub sędziów, co do tego, która drużyna była w posiadaniu piłki w momencie naciśnięcia buzzera, lub wystąpienia wątpliwości delegata co do tego, kto nacisnął buzzer.
11	Pozostałe.	W przypadku wystąpienia jakichkolwiek decyzji mogącej prowadzić do protestu.

### Uwagi:

1. W każdych okolicznościach sędziowie muszą podjąć decyzję w oparciu o obserwację faktów odnoszących się do tego, co widzą na boisku. VR stosuje się tylko wtedy, gdy sędziowie mają poważne wątpliwości co do podjęcia właściwej decyzji lub gdy z różnych powodów nie byli w stanie dobrze ocenić sytuacji na boisku.
2. Jeżeli sędziowie podczas oceny VR zaobserwują inną sytuację, w której podjęto błędną decyzję lub nie odgwizdano faulu, muszą skorygować tę decyzję w oparciu o fakty zweryfikowane w VR. Ma to zastosowanie wyłącznie do sytuacji, które miały miejsce w tym samym czasie co sytuacja rozpatrywana lub bezpośrednio przed nią.
3. Delegat (delegaci) mogą używać VR jedynie w sytuacjach związanych z punktami 6, 10 i 11 lub w sytuacjach związanych z dyskwalifikacją, które mają miejsce poza boiskiem. Mogą poprosić sędziów o skorzystanie z VR w sytuacji dotyczącej punktu 3.



4. Jeśli ma to zastosowanie, decyzja o użyciu lub nieużyciu powtórki wideo VR leży w gestii sędziów i delegatów. Decyzje merytoryczne podjęte przez sędziów lub delegatów podczas sprawdzenia sytuacji z wykorzystaniem VR na podstawie ich obserwacji są ostateczne. Kary progresywne zgodnie z Przepisem 8:7-8:8 zostaną nałożone na zawodników lub osoby towarzyszące, które agresywnie pokazują sygnał „VR” sędziom boiskowym lub delegatowi.

Protokół, który należy przestrzegać	
Krok	Akcja
1	Zarówno delegaci, jak i sędziowie mogą poprosić o VR. Time-out jest obowiązkowy.
2	Sędziowie zatrzymują czas gry Time-out i pokazują sygnalizację („VR”) jako informację, że sytuacja będzie analizowana za pomocą VR.
3	Sędziowie konsultują się z delegatem i wyjaśniają, dlaczego chcą skorzystać z VR. Jeżeli użycie VR w danej sytuacji nie jest dozwolone zgodnie z Regulaminem VR, delegat musi interweniować.
4	W trakcie i do czasu podjęcia decyzji obaj sędziowie znajdują się przy stole/monitorze VR, podczas gdy delegat kontroluje zachowanie zawodników i osób towarzyszących.
5	Po ocenie sytuacji z wykorzystaniem VR decyzja sędziów może zostać podjęta (lub skorygowana) tylko wtedy, gdy obraz z VR dostarcza jasne i rozstrzygające dowody wizualne.
6	Jeżeli sędziowie nie są w stanie podjąć decyzji w oparciu o VR, ponieważ przedstawione obrazy telewizyjne nie są jednoznacznie rozstrzygające, muszą podjąć decyzję na podstawie własnej obserwacji faktów. Jeśli sędziowie mają poważne wątpliwości, to mają prawo zwrócić się o poradę do delegata.
7	Jeżeli sędziowie mają zamiar skorzystać z VR tuż przed lub na koniec dowolnej połowy meczu, włączając dogrywki, to powinni oni zatrzymać obie drużyny na boisku do czasu podjęcia decyzji na podstawie VR.
8	Sprawdzanie sytuacji z wykorzystaniem systemu VR przeprowadza się tak szybko, jak to możliwe. Czas trwania może ulec wydłużeniu w przypadku wystąpienia problemów technicznych z VR.
9	Po zakończeniu sprawdzania sytuacji z VR ostateczna decyzja powinna być wyraźnie przekazana przez sędziów osobom odpowiedzialnym za drużyny obu drużyn, stolikowi i publiczności w hali.
10	Podczas sprawdzania sytuacji z wykorzystaniem VR przy stole/monitorze VR mogą przebywać wyłącznie sędziowie (lub delegaci). Zakazane jest przebywanie przy stole/monitorze VR osób nieupoważnionych.
11	Delegaci i sędziowie muszą sprawdzić sprzęt VR przed rozpoczęciem każdego meczu.
12	Delegaci i sędziowie muszą przestrzegać podstawowej zasady, aby w czasie meczu było jak najmniej przerw.

Podział zadań dla każdej sytuacji, w której korzysta się z VR		
Sytuacja	Kto zgłasza chęć skorzystania z VR	Kto podejmuje ostateczną decyzję
Bramka/nie ma bramki, czy piłka przekroczyła linię bramkową całym obwodem.	Sędziowie	Sędziowie
Bramka/nie ma bramki, czy czas gry upłynął przed lub po tym jak piłka przekroczyła linię bramkową całym obwodem.	Sędziowie	Sędziowie
W przypadku wystąpienia niebezpiecznych oraz niesportowych sytuacji, które miały miejsce poza grą piłką, a także pozostały poza polem widzenia sędziów.	Sędziowie Delegat	Sędziowie
Jeżeli sędziowie pokazują czerwoną kartkę (dyskwalifikacja) niewłaściwemu zawodnikowi.	Sędziowie	Sędziowie
W przypadku sytuacji z udziałem dwóch lub więcej zawodników.	Sędziowie	Sędziowie
Jeżeli zła zmiana nie została dokładnie zauważona przez stolik.	Delegat	Delegat
Nieprawidłowe użycie buzzer - elektroniczne żądanie czasu dla drużyny	Delegat	Delegat
Jeżeli sędziowie mają poważne wątpliwości, czy powinna zostać nałożona kara dyskwalifikacji zgodnie z Przepisem 8.	Sędziowie	Sędziowie
Jeżeli sędziowie mają poważne wątpliwości (lub delegat wzywa sędziów) w ciągu ostatnich 30 sekund meczu, w przypadku akcji określonych w przepisach 8:11a lub 8:11b.	Sędziowie	Sędziowie
W przypadku akcji w ciągu ostatnich 30 sekund przy pustej bramce (jeżeli sędziowie nie są pewni, czy należy przyznać rzut karny).	Sędziowie	Sędziowie

Opracowanie: Marek Góralczyk

Na podstawie: IHF Video Replay Regulations, edition 01.07.2024