



**PRAVILA
ČELENĐŽ SISTEMA
ZA ODBOJKU**

VERZIJA: OKTOBAR 2019. godine

FIVB Pravila video čelendž sistema za odbojku iz 2019. godine

FIVB se opredelio za korišćenje novih tehnologija, kako bi pomogao sudijama u procesu donošenja odluka, sa ciljem da igra bude potpuno *fer* prema akcijama igrača.

U tom pogledu:

1. Ekipe mogu da zahtevaju ponovljeni pregled akcija za koje sumnjaju da su nedozvoljene, a nisu primećene i dosuđene ili signalizirane od strane sudija i linijskih sudija.
2. Ekipama je dozvoljeno da zahtevaju *čelendž* na sledeći način:

(a) **tokom igre**, svaki put kada smatraju da je učinjena greška koju sudije nisu dosudile (kako bi se ubrzala procedura, ovo treba da uradi član ekipe, pritiskom na sirenu koja se nalazi na klupi ekipe)

ili

(b) **na kraju nadigravanja**, kako bi zatražili proveru sudijske odluke koja se tiče poslednje akcije u nadigravanju

Ekipe zadržavaju pravo da ponovo zatraže *čelendž* ukoliko je njihova tvrdnja ispravna, uz najviše dva neuspešna *čelendža* po setu.

3. Dozvoljeno je tražiti *čelendž* u sledećim situacijama:
 - (a) Lopta unutra/*u autu* – za bočne i osnovne linaje
 - (b) Dodir bloka – kontakt sa loptom od strane igrača (t.j. blokera)
 - i. kada lopta odlazi van igre nakon akcije blokiranja;
 - ii. kada lopta ostaje u igri (dodir bloka i 3 odigravanja nakon njega; ili bez dodira bloka i nakon toga četvrto odigravanje ekipe, ili dvostruki dodir od strane istog igrača);
 - (c) Greška dodira mreže – kontakt sa mrežom između antena od strane igrača, u akciji igranja loptom

1. Greška dodira mreže, ili
2. Nema greške dodira mreže Ili dodir mreže nije nedozvoljen

(d) Dodir antene – kontakt igrača ili lopte sa antenom

1. Dodir antene ili
2. Nema dodira antene

(e) Prelaz/prestup – a) kontakt servera sa terenom za igru (uključujući i osnovnu liniju), ili slobodnom zonom bočno od zone za serviranje, b) nedozvoljen kontakt igrača sa linijom napada, c) potpuni prelazak srednje linije stopalom ili stopalima igrača.

1. Prelaz/prestup ili
2. Nema prelaza/prestupa

(f) Lopta dodiruje površinu terena – *upijač* – kako bi se ustanovilo da li je lopta bila u kontaktu sa terenom ili nije dodirnula teren tokom igre (usred nadigravanja).

1. Dodir poda, ili
2. Nema dodira poda.

4. *Čelendž* se mora zahtevati isključivo putem unapred programiranog Elektronskog tableta ekipe (ETT-a), odmah nakon što je eventualna greška učinjena, što će primorati sudiju da zaustavi akciju kada se takva situacija dogodi tokom igre. Ekipe, međutim, mogu i da pritisnu sirenu kako bi momentalno privukle pažnju prvog sudije da zaustavi nadigravanje, a potom zahtevaju *čelendž* putem ETT-a.

U suprotnom, ekipe imaju osam (8) sekundi nakon završetka nadigravanja da zatraže *čelendž* isključivo za odlučujuću akciju, kojom je završeno nadigravanje. Da bi se otklonila svaka sumnja: nakon završetka nadigravanja, može biti zatražen *čelendž* za pretpostavljenu grešku samo ukoliko je ona učinjena za vreme završne akcije, kojom je okončano nadigravanje; za akcije koje se dogode ranije tokom nadigravanja ne može biti zatražen *čelendž* nakon završetka nadigravanja.

5. *Čelendži* za greške koje se ne mogu proveravati (na primer, potencijalni dodir lopte od strane protivničkog odbrambenog igrača koji ne učestvuje u bloku) neće biti prihvaćeni i pri prvom zahtevu će biti smatrani nepravilnim *čelendžom*. (*Čelendž* za dodir bloka, međutim, je moguć). Sledeći/ponovljeni zahtevi tog tipa biće smatrani odugovlačenjem i sankcionisani kao takvi.

6. *Čelendži* imaju prednost nad svim ostalim događajima na utakmici – npr. zahtevima za tajm-aute i zamene, na koje može da utiče rezultat *čelendža*.
7. Softver sprečava da se *čelendž* zatraži nakon što prođe 8 sekundi od trenutka kada je poen dodeljen u sistemu elektronskog zapisnika, da bi se izbegli zahtevi za *čelendž* traženi mnogo nakon završetka nadigravanja (osim u slučaju 13 ispod, gde je to neophodno kako bi se sprečila situacija kojom može da se ošteti neka ekipa).
8. Zahtev za *čelendž* se upućuje kroz dve uzastopne akcije (bez obzira da li se zahteva na kraju nadigravanja ili pritiskom sirene tokom nadigravanja). Najpre će na tabletu postojati samo jedno *ČELENDŽ* dugme kao opcija. Pritiskom na njega se upućuje zahtev za *čelendž*, aktivira se sirena za *čelendž* i zaustavlja se akcija; automatski se pojavljuje novi niz dugmića, koji predstavljaju Opcije *čelendža* uz pomoć kojih ekipa označava potencijalnu grešku koju želi da proveri. Ekipa ne sme da potroši više od 8 sekundi na označavanje vrste potencijalne greške. Postupak od dva koraka je osmišljen kako bi pomogao trenerima da pritisnu pravo dugme kada označavaju potencijalnu grešku za koju zahtevaju *čelendž*. U slučaju odugovlačenja, sudija može da dodeli opomenu za odugovlačenje.
9. Kada ekipa zatraži *čelendž*, drugi sudija mora da potvrdi prirodu zahteva sa odgovarajućim trenerom, a zatim prvi sudija odmah potvrđuje *čelendž* sudiji potencijalnu grešku za koju se upućuje zahtev. Pregledanje snimaka mora da se obavi što je brže moguće, ali preciznost odlučivanja mora da prevagne nad brzinom. *Čelendž* sudija zatim prenosi ono što je ustanovljeno pregledom akcije prvom sudiji, direktno putem uređaja za komunikaciju. Čim se snimak *čelendža* prikaže na *video-bimu* u dvorani, prvi sudija objavljuje konačnu odluku i pokazuje ekipu koja je osvojila poen i servira sledeća.
10. Nakon što se rezultat *čelendža* objavi, utakmica se nastavlja, a rezultat se prilagođava, ukoliko je potrebno.
11. Posledice uspešnog/neuspešnog *čelendža*:
 - a. Drugi neuspešni *čelendž* ekipe u setu rezultira time da ekipa nema više mogućnost da zahteva *čelendž* do kraja tog seta.
 - b. Drugi sudija mora da obavesti o tome trenera (prikazuje se i na ETT-u), a spiker da objavi publici preko PA sistema.
 - c. Na takmičenjima gde to tablet tehnologija omogućava, broj presostalih *čelendža* za svaku ekipu biće prikazan i na semaforima u dvorani.

12. (a) Na kraju nadigravanja, prvi sudija ima pravo da zatraži *čelendž* ukoliko nije siguran/na u svoju odluku. Prvi sudija u tom slučaju daje znak pištaljkom, pokazuje znak za *čelendž* i jasno pokazuje obema rukama da on/ona lično traži *čelendž*. Ova akcija automatski pokreće postupak *čelendž* provere. Pravo prvog sudije da zatraži *čelendž* je još jedan način da se osigura da konačna odluka i dodeljivanje poena ekipama bude *fer*, odgovara naporima sportista i ne bude ugroženo ljudskom greškom.
12. (b) Ukoliko prvi sudija zatraži takav *čelendž*, ekipa koja izgubi poen kao rezultat tog postupka ima pravo da u okviru iste pauze između nadigravanja zahteva *čelendž* za prethodnu sumnjivu situaciju, koja je prošla nekažnjeno tokom završne akcije kojom je okončano nadigravanje.
13. Važno je naglasiti da će prva greška koja se uoči na seriji snimaka koji se ispituju, čak i ako to nije sama akcija za koju je zahtevan *čelendž*, imati prednost u odnosu na sve naredne greške i biće osnova za konačnu odluku prvog sudije, određujući *fer* i korektno dodeljivanje poena u tom nadigravanju.
14. Ukoliko ekipa koja traži *čelendž* za poslednju akciju svakako OSVOJI nadigravanje, *čelendž* se automatski odbija (kao nepotreban).
15. Ekipa može da zatraži *čelendž* samo jednom u okviru istog prekida igre – t.j. ne mogu da zatraže *čelendž* po drugi put u istom prekidu. Međutim, obe ekipe mogu zatražiti *čelendž* u istom prekidu igre.
16. Ukoliko dve ekipe zatraže *čelendž* u istom prekidu igre za akcije koje su se dogodile u veoma kratkom vremenskom intervalu – ista faza akcije – npr. ekipa A traži *čelendž* na izveden udarac u napadu sa linije napada, a ekipa B za dodir mreže od strane bloka ekipe A, što je deo iste akcije – cela ta akcija će biti pregledana i računat će se prva uočena greška, ukoliko je greške bilo.

Čak i ako ekipa izgubi na *čelendžu* zbog toga što greška koju su oni signalizirali nije bila prva uočena greška u toj akciji, ukoliko se dokaže da ta greška jeste postojala, oni zadržavaju broj dostupnih zahteva za *čelendž*. Dakle, uspešan *čelendž* ne znači automatski da ta ekipa osvaja nadigravanje.
17. Svi igrači moraju da ostanu na terenu sve vreme koje je potrebno da se proceni video snimak. Zamene/igrači koji su promenili mesto sa Liberom/Libero igrači ili članovi stručnog štaba sa klupe ne smeju da ulaze na teren, jer rezultat *čelendža* može da utiče na potrebu za zamenom ili promenom igrača sa Liberom.

18. Opšte načelo je da se smatra da se pretpostavljena greška NIJE dogodila ukoliko NIJE POTVRĐENA video snimkom a na snazi ostaje prvobitna sudijska odluka.
19. U slučaju da Elektronski tablet ekipe (ETT) prestane da radi, treneru ili pomoćnom treneru ekipe je dozvoljeno da uputi signal rukom i usmeni zahtev sudijama.
20. U slučaju opšteg kvara *čelendž* sistema, drugi sudija će obavestiti ekipe o kvaru i utakmica će biti normalno vođena od strane sudija, u skladu sa *Pravilima igre* (bez zahteva za *čelendž*). Ukoliko *čelendž* sistem proradi, to će biti saopšteno ekipama i *čelendži* će biti dozvoljeni od tog trenutka pa nadalje.
21. Rezultat elektronskog pregleda postaje konačan čim ga objavi prvi sudija i na njega se ne može uložiti žalba.
22. Ukoliko ekipa pritisne sirenu, a zatim i *čelendž* dugme na tabletu usred igre, a onda ne uspe da napravi izbor iz *čelendž* menija u okviru dozvoljenog vremena (8 sekundi), *čelendž* automatski postaje neuspešan, ekipa gubi nadigravanje, a protivnik osvaja poen.
23. Ukoliko ekipa na kraju nadigravanja pritisne *čelendž* dugme, ali ili ne izabere na vreme ili ne izabere ništa iz *čelendž* menija u okviru dozvoljenog vremena (8 sekundi), gubi jedan od svojih *čelendža*.