

Pravila *čelendž* sistema za odbojku u 2016. Godini

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.

1. Odbojkaška takmičenja na visokom nivou, koja uključuju TV prenos i barem jedan veliki *video-bim* u objektu, koriste *čelendž* sistem, kako bi omogućili ekipama da zahtevaju ponovljeni pregled akcija za koje sumnjaju da su nedozvoljene, a nisu primećene i dosuđene od strane sudija i linijskih sudija.
2. Ekipama je dozvoljeno da zahtevaju *čelendž* **tokom igre** svaki put kada smatraju da je učinjena greška koju sudije nisu dosudile, ili **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 linije
 - b) **Dodir bloka** – kontakt sa loptom od strane igrača (t.j. blokera)
 - c) **Greška dodira mreže** – kontakt sa mrežom između antena od strane igrača, u akciji igranja loptom
 - d) **Dodir antene** – kontakt igrača ili lopte sa antenom
 - 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.
4. Svaka ekipa koristi Elektronski tablet ekipe (Electronic Team Tablet – ETT) koji sadrži spisak grešaka za koje se može tražiti *čelendž*.
5. *Čelendž* se mora zahtevati preko ETT-a, odmah nakon što je eventualna greška učinjena, što znači da sudija mora da zaustavi akciju kada se takva situacija dogodi tokom igre. U suprotnom, ekipe imaju pet 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.

6. Zahtev za *čelendž* putem ETT-a praćen je specifičnim zvučnim signalom (po mogućstvu drugačijim od zvučnog signala za tajm-aut), a može biti i istovremeno signaliziran na različitim ekranima na terenu (ukoliko postoje): veliki *video-bim*, LED mreža, LED reklamni panoi i na tv prenosu, po nahođenju emitera.
7. *Čelendži* za greške koje se ne mogu proveravati (na primer, *četiri odigravanja* od strane ekipe) neće biti prihvaćeni i pri prvom zahtevu će biti smatrani neosnovanim zahtevom. Sledeći zahtevi tog tipa biće smatrani za odugovlačenje i sankcionisani kao takvi.
8. *Čelendži* imaju prednost nad svim ostalim događajima na utakmici – npr. zahtevima za tajm-aute i zamene, na koje može da utiče rezultat *čelendža*.
9. Elektronski tablet ekipe (ETT) ima programirane opcije koje pokrivaju sve mogućnosti dozvoljenog traženja *čelendža*. Prikaz tih opcija može da varira u zavisnosti od dostupne tehnologije. FIVB zadržava pravo da, shodno razvoju tehnologije, s vremena na vreme razmotri za koje akcije i događaje se može zahtevati *čelendž*.
10. ETT može biti montiran na nosač, za lakše korišćenje. Svaki ETT je fiksiran i shodno tome, pripada jednoj ili drugoj strani terena. Ekipe ne nose ETT sa sobom pri promeni strana.
11. Softver sprečava da se *čelendž* zatraži nakon što prođe 5 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 oštetiti neka ekipa).
12. Razlog za traženje *čelendža* će biti objavljen od strane spikera gledaocima u dvorani preko audio sistema *Zvanični spiker* (Public Announcer- PA) i biće prikazan na grafici sa detaljnim natpisom na velikom *video-bimu* (kada god je takvo sredstvo dostupno), npr:

ČELENDŽ
Dodir bloka
Ekipa XXX

ČELENDŽ
Lopta UNUTRA/U AUTU
Ekipa XXX

ČELENDŽ
Dodir mreže
Ekipa XXX

ČELENDŽ
Dodir antene
Ekipa XXX

ČELENDŽ
Prelaz/Prestup
Ekipa XXX

Početna grafika je praćena FIVB zvanićnim pregledom video snimka sa ugraćenom grafikom (dobijenom od rukovalaca *ćelendž* sistema) i prikazuje sledeće moguće rezultate:

Zvanićni pregled
Lopta UNUTRA/U AUTU

UNUTRA
ili
U AUTU

Zvanićni pregled
Dodir bloka

DODIR
ili
NEMA DODIRA

**Zvanični pregled
Dodir mreže**

**GREŠKA
ili
NEMA GREŠKE
ili
NEMA GREŠKE
(DODIR NAKON ŠTO JE LOPTA VAN IGRE)
ili
GREŠKA
(PRVO UČINJENA GREŠKA)**

**Zvanični pregled
Dodir antene od strane igrača**

**DODIR
ili
NEMA DODIRA
ili
DODIR
(NAKON ŠTO JE LOPTA VAN IGRE)**

**Zvanični pregled
Dodir antene loptom**

**DODIR
ili
NEMA DODIRA**

**Zvanični pregled
Prelaz/prestup**

**GREŠKA
ili
NEMA GREŠKE**

Postoji i grafika za eventualne slučajeve nedostupnog snimka (vidi Pravilo 30). U tom slučaju odluka može biti **odluka sudije ostaje na snazi** ili **ponavljanje nadigravanja**, u zavisnosti od okolnosti.

**Zvanični pregled
XXXXXXXXXXXX (naziv pretpostavljene greške)**

**Snimak nedostupan
Odluka sudije ostaje na snazi
ili
Snimak nedostupan
Ponavljanje nadigravanja**

13. *Čelendž* može da se zahteva samo putem ETT-a (vidi Pravilo 34). Zahtev se upućuje kroz dve uzastopne akcije. Najpre se na tabletu pojavi jedna opcija za *čelendž* koju treba pritisnuti. Biranjem te opcije, zahteva se *čelendž*, automatski se pušta zvučni signal za *čelendž* i prekida se akcija; zatim se automatski pojavljuje nova serija opcija, koje prikazuju vrste *čelendža* od kojih ekipa mora da označi onu pretpostavljenu grešku koju želi da proveriti. Ekipa ne sme da upotrebi više od pet sekundi na označavanje vrste greške. Postupak u dva koraka je osmišljen tako da pomogne trenerima da pritisnu pravu opciju kada označavaju koja greška se proverava *čelendžom*. U slučaju odugovlačenja, sudija može da primeni *opomenu za odugovlačenje*.
14. Pozicija *čelendž* sistema i opreme se određuje prema dostupnosti *čelendž* sudije, u zavisnosti od formata takmičenja.
 - a) Kada *čelendž* sudija nije dostupan, oprema i rukovaoci *čelendž* sistemom moraju da se nalaze pored terena, budući da će drugi sudija obavljati dužnost provere *čelendža*.

- b) Ukoliko postoji rezervni sudija, ali ne i delegirani *čelendž* sudija, opremom se i dalje rukovodi pored terena, budući da će rezervni sudija možda morati da zameni jednog od sudija koji vode utakmicu, u slučaju nepredviđenih okolnosti, a rezervni sudija preuzima ulogu *čelendž* sudije, kako bi se ubrzao proces. Drugi sudija preuzima ulogu *čelendž* sudije u odsustvu *čelendž* sudije ili rezervnog sudije, ili kada rezervni sudija mora da zameni jednog od sudija koji vode utakmicu.
- c) Na najvećim takmičenjima, gde je prisutan delegirani *čelendž* sudija, *čelendž* sistem bi trebalo da se nalazi daleko od terena i što je bliže moguće rukovaocima *video-bimom*, kako bi se izbeglo ometanje, garantovala privatnost i ubrzalo izvršenje postupka *čelendža*. U slučaju nepredviđenih okolnosti, rezervni sudija će zameniti *čelendž* sudiju. *Čelendž* sudija nosi sudijsku uniformu odobrenu od strane FIVB-a (istu kao i prvi, drugi i rezervni sudija).
15. *Čelendž* sudija/drugi sudija/rezervni sudija (koja god opcija da se primenjuje u uslovima određenog takmičenja) je odgovoran za proveru situacije koja se ispituje, uz podršku *čelendž* tehničara. Čim se uputi zahtev za *čelendž* proveru neke akcije, bilo za vreme ili na kraju nadigravanja, prvi sudija upućuje *čelendž* sudiju da pregleda video materijal. To se radi korišćenjem pištaljke (usmeravanje pažnje na *čelendž* i prekidanje/davanje prednosti u odnosu na druge akcije na utakmici) i znaka rukom – praveći oblik PRAVOUGAONIKA (simulirajući ekran *video-bima*), a zatim pokazujući ekipu koja je zahtevala *čelendž*.
16. Komunikacija putem bežične radio-frekvencije (Uređaj za komunikaciju sudija) među sudijama je takođe obavezna na velikim takmičenjima.
17. Kada ekipa zatraži *čelendž*, drugi sudija istog trenutka potvrđuje *čelendž* sudiji grešku koja treba da se proverí. 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. Ukoliko rezervni sudija ili drugi sudija obavljaju funkciju *čelendž* sudije, on/ona takođe koriste Uređaj za komunikaciju sudija kako bi obavestili prvog sudiju o rezultatu *čelendža*.
18. Drugi sudija bi trebalo da se pomeri na stranu ekipe koja je izgubila poen tek nakon što prvi sudija donese odluku i pokaže ekipu koja sledeća servira.
19. Nakon što se rezultat *čelendža* objavi, utakmica se nastavlja, a rezultat se prilagođava, ukoliko je potrebno.
20. 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 (takođe preko ETT-a) mora da obavesti o tome trenera, a spiker da objavi publici preko PA sistema.
- c. Na takmičenjima gde to tabletna tehnologija omogućava, broj presostalih *čelendža* za svaku ekipu biće prikazan i na semaforima u dvorani.
21. Prvi sudija ima pravo da zatraži *čelendž* ukoliko nije siguran/na u svoju odluku u bilo kom nadigravanju. 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 proces *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.
22. Budući da svako nadigravanje može da ima različite faze, provera akcije će se fokusirati samo na deo igre koji odgovara akciji za koju je zatražen *čelendž* od strane ekipe, ili od strane prvog sudije ukoliko on/ona sam zahteva *čelendž*. Na primer: kada započne faza napada/bloka, ne može da se prihvati zahtev za *čelendž* za bilo koju eventualnu grešku u prethodnoj fazi napada.
- Važno je naglasiti da će prva greška koja se uoči na seriji snimaka koji se ispituju, čak i ako to nije sama akcija na koju je uložena *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. (npr. zahtev za *čelendž* za loptu *u autu*, gde se na snimku vidi da odbrambeni igrač blago dodiruje loptu pre nego što ona odlazi *u aut* – rezultat *čelendža* će biti *DODIR*).
23. Ukoliko ekipa koja traži *čelendž* za poslednju akciju svakako OSVOJI nadigravanje, *čelendž* se automatski odbija (kao nepotreban).
24. 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.
25. 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 računati 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*.
26. 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.

27. *Čelendž* sudija može da zahteva od rukovalaca *čelendž* sistemom da pogledaju različite uglove, uvećaju ili umanje kadar i iskoriste bilo koje dostupno sredstvo kako bi njegova/njena odluka bila zasnovana na što više činjenica.
28. Dok je *čelendž* u toku, *video-bimovi* u dvorani moraju da prikazuju odobrenu FIVB *čelendž* grafiku (vidi primere u Pravilu 12 i vidi Pravilo 30).
29. Opšte načelo je da se smatra da se pretpostavljena greška NIJE dogodila ukoliko NIJE POTVRĐENA video snimkom.

Stoga, ukoliko snimak koji obezbeđuje *čelendž* sistem ne omogućava *čelendž* sudiji da donese jasnu odluku (zbog toga što je relevantna akcija nejasna, ili snimak ne postoji zbog nekog tehničkog problema, na primer), poen se mora ponoviti. Ekipe koje su tražile *čelendž* zadržavaju broj *čelendža* koji je imala u trenutku zahteva i ostaće pri njemu kada se utakmica nastavi.

30. Ni pod kojim uslovima snimci akcije koja se ispituje *čelendžom* ne smeju biti prikazani na *video-bimu* u dvorani u kojoj se igra utakmica, dok traje pregled akcije. Međutim, snimci moraju obavezno biti prikazani na *video-bimu* čim *čelendž* sudija završi svoju procenu. Ukoliko postoji neki kvar na *video-bimu*, snimci će biti javno prikazani nakon utakmice.
31. Nakon *čelendža*, a pre nastavka igre, drugi sudija mora (u skladu sa svojim nadležnostima definisanim *Pravilima igre*) da proveri da zapisnik i svi semafori u dvorani pokazuju tačan rezultat i da se igrači na terenu nalaze u pravilnoj poziciji (rotaciji) prema elektronskom zapisniku.
32. Ekipe koje prekine nadigravanje zahtevom za *čelendž*, ali čiji *čelendž* ne postoji na tablet meniju će automatski izgubiti nadigravanje, kao i jedan od *čelendža* za taj set i dodatno će dobiti opomenu ili kaznu za odugovlačenje, shodno okolnostima.
33. Poseban tablet mora biti obezbeđen za prvog sudiju, malo veći nego njegov/njen drugi tablet, kako bi se olakšalo posmatranje konačnog *čelendž* snimka i kako bi se omogućilo da informacija bude jasnije prikazana – prvi sudija će, prema tome, imati dva tableta na raspolaganju tokom utakmice.
34. 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.
35. 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.
36. Rezultat elektronskog pregleda postaje konačan čim ga objavi prvi sudija i na njega se ne može uložiti žalba.