

ПРОТОКОЛ ВИДЕО ПОМОЩИ (VS)

FIFA

7 Видео помощь

Использование видео помощи (video support - VS) разрешено только, если организатор матча/соревнований выполнил все требования к VS протоколу и реализации (установленные FIFA) и получил письменное разрешение FIFA.

Судьи используют VS, когда главный тренер команды (или, в отсутствие главного тренера, другое официальное лицо команды) оспаривает решение в отношении:

- Гол/не гол
- Пенальти/нет пенальти
- Прямые красные карточки
- Ошибочная идентификация

Кроме того, VS может использоваться по усмотрению судей при наличии разногласий между двумя судьями по инциденту в одной из вышеперечисленных ситуаций.

VS также может использоваться по усмотрению судей в следующих ситуациях:

- Если хронометр неисправен
- Если хронометр неправильно запущен (перезапущен)/остановлен хронометристом в соответствии с положениями Правил 6 и 7
- Чтобы проверить, был ли забит гол
- Для подтверждения того, что мяч попал в ворота до звукового сигнала об окончании тайма

VS включает один или несколько повторов инцидента. Судьи будут просматривать непосредственно запись повтора, и судья примет окончательное решение. Первоначальное решение не меняется, если видеозапись повтора не показывает, что была совершена «явная и очевидная ошибка» или произошел «серьезный пропущенный инцидент».



1 Принципы

Судьи используют VS, когда главный тренер команды (или, в его отсутствие, назначенное официальное лицо команды, согласно списка команды) оспаривает решение в отношении:

1. Гол/нет гола
2. Пенальти/нет пенальти
3. Прямые красные карточки (не второе предупреждение)
4. Ошибочная идентификация игрока

VS также может использоваться по усмотрению судей в следующих ситуациях:

5. Если хронометр неисправен
6. Если хронометр неправильно запущен (перезапущен)/остановлен хронометристом в соответствии с требованиями Правил 6 и 7
7. Чтобы проверить, был ли забит гол
8. Проверить, попал ли мяч в ворота до звукового сигнала в конце тайма (за исключением случаев, когда тайм продлен для выполнения пенальти или штрафных ударов начиная с шестого накопленного нарушения (ШУШНН))

Успешное оспаривание означает, что первоначальное решение судей изменено, а неудачное оспаривание означает, что первоначальное решение подтверждено. Первоначальное решение не меняется, если повторы видеозаписи не показывают, что была совершена «явная и очевидная ошибка» или произошел «серьезный пропущенный инцидент».

Количество успешных оспариваний, имеющих у каждой команды, не ограничено.

Кроме того, каждой команде разрешается одно неудачное оспаривание в каждой половине матча. Оспаривание, не использованные в первой половине матча, не могут быть перенесены на вторую половину.

Кроме того, допускается одно неудачное оспаривание каждой команде, в каждом тайме матча. Оспаривание, не использованные в первом тайме матча, не могут быть перенесены на второй тайм.

Если играется дополнительное время, для определения победителя матча, каждой команде разрешается провести дополнительное неудачное оспаривание в дополнительное время. Оспаривание, не использованные во втором тайме матча, не могут быть перенесены на дополнительное время.

Если выполняются удары с 6-метровой отметки, для определения победителя матча, каждой команде разрешается дополнительное неудачное оспаривание во время ударов с 6-метровой отметки. Оспаривание, не использованные во время матча, не могут быть перенесены на удары с 6-метровой отметки.

Непосредственно судьи будут просматривать повторы видеозаписи (просмотр судьями – RR), и судья примет окончательное решение.

Судьи должны оставаться в зоне видимости во время процесса RR, чтобы обеспечить его прозрачность.

Если игра продолжается после инцидента, который затем просматривается, любые дисциплинарные меры, принятые/требуемые в течение периода после инцидента, не отменяются, даже если первоначальное решение изменено (за исключением предупреждения за остановку или вмешательства в перспективную атаку или удаления за лишение явной возможности забить гол (ЛЯВЗГ)).

Отрезок игры до и после инцидента, который может быть просмотрен, определяется настоящим протоколом.



2 Просматриваемые решения/инциденты

Категории решений/инцидентов, которые могут быть рассмотрены с помощью оспаривания:

1 Голы

1.1 Нарушение атакующей команды в развитии атаки или при взятии ворот (например, игра рукой, физическое нарушение и т. д.)

1.2 Мяч не в игре перед попаданием в ворота

1.3 Ситуации гол/не гол

2. Инциденты в штрафной площади

2.1 Нарушение с не назначением пенальти

2.2 Неправильно назначенный пенальти

2.3 Нарушение атакующей команды в развитии атаки, которая привела к эпизоду пенальти (например, игра рукой, физическое нарушение и т. д.)

2.4 Место нарушения (внутри или за пределами штрафной площадки)

2.5 Мяч не в игре перед эпизодом пенальти

3. Прямые красные карточки (не второе предупреждение)

3.1 ЛЯВЗГ

3.2 Серьезное нарушение Правил игры

3.3 Агрессивное поведение, укус или плевок в другое лицо

3.4 Оскорбительное, обидное или нецензурное действие(-ия)

4. Ошибочная идентификация (красные или желтые карточки)

- Если судьи определяют нарушение, а затем выносят желтую или красную карточку не тому игроку из нарушившей команды, личность нарушителя может быть пересмотрена; сам факт нарушения не может просматриваться, если только это не касается гола, пенальти или прямой красной карточки.

VS также может использоваться по усмотрению судей в отношении следующих инцидентов:

1. Если хронометр неисправен, для определения как следует скорректировать время.
2. Если хронометр неправильно запущен (перезапущен)/остановлен хронометристом в соответствии с требованиями Правил 6 и 7
3. Для проверки того, был ли забит гол
4. Для проверки, вошел ли мяч в ворота до звукового сигнала в конце тайма (за исключением таймов, продленных для выполнения пенальти или ШУШНН).

3 Практические аспекты

Использование VS во время футзального матча включает в себя следующие практические мероприятия:

1. Принципиально, чтобы используемые камеры охватывали всю площадку, основные часы, ворота и обе штрафные площадки. Это означает, что необходимо как минимум четыре камеры: по одной на каждую штрафную площадь (включая линию ворот), одну на основные часы и одну на всю площадку.
2. Оператор видеоповторов (replay operator - RO) имеет независимый доступ ко всем отснятым материалам телевизионной трансляции и управляет видеоповторами.
3. Зона просмотра судей (referee review area - RRA) – это место, где судьи просматривают видеозапись повтора перед принятием окончательного решения. Она должна располагаться близко к площадке, и её местоположение должно быть четко определено.
4. В RRA должны быть доступны два монитора:
 - Один монитор для RO, который помогает судьям во время просмотра видеоповторов.
 - Один монитор, обращенный к полю, чтобы судьи могли просматривать видеоповторы.
5. RO помогает судьям во время просмотра, показывая видеоповторы по просьбе судей (например, различные ракурсы камер, скорость воспроизведения и т.д.) на мониторе судей.
6. RO должен пройти специальную подготовку, включая ознакомление с Правилами игры футзала и получить необходимую сертификацию.
7. Если оборудование выходит из строя и нет утвержденного запасного оборудования, VS не может быть использован. Обе команды должны быть немедленно проинформированы.
8. Поскольку для выполнения функций RO требуется сертификация, RO который не может начать или продолжить матч, может быть заменен только тем, кто квалифицирован для этих целей. Если квалифицированная замена не может быть выполнена, матч должен быть сыгран/продолжен без использования VS, и обе команды должны быть немедленно проинформированы.



4 Процедуры

Первоначальное решение

Судьи всегда должны принимать первоначальное решение (включая применение любых необходимых дисциплинарных санкций), как если бы не было VS (за исключением серьезных пропущенных инцидентов).

Запрос или решение судей провести проверку

1. Чтобы оспорить решение, главный тренер (или, в его отсутствие, назначенное официальное лицо команды, указанное в списке команды) должен немедленно:
 - крутить пальцем в воздухе; а также
 - сообщить третьему судье или резервному помощнику судьи о своем запросе на просмотр.
2. Третий судья или резервный помощник судьи информирует судей о запросе через систему связи и поднятием «специальной таблички».
3. В качестве альтернативы, судьи могут принять решение о проведении проверки по своему усмотрению, где это приемлемо.
4. Если игра уже остановлена, судьи откладывают возобновление игры, чтобы выполнить просмотр.
5. Если игра еще не остановлена, судьи останавливают ее, когда мяч находится в нейтральной зоне/ситуации, т.е. когда ни у одной из команд нет хорошей возможности для проведения атаки.
6. Во всех случаях судьи должны указывать, что будет просмотр, четко показывая сигнал «ТВ-монитора» (контур телевизионного экрана).

Видеопросмотр

1. Судьи направляются в RRA для просмотра видеоповтора. Просмотр проводится обоими судьями, но окончательное решение принимает судья.
2. Во время RR другие официальные лица матча должны следить за тем, что происходит на площадке и в технических зонах.
3. Игрокам, запасным и официальным лицам команд, которые входят в RRA или пытаются повлиять на RR, или окончательное решение, выносится предупреждение.
4. Судьи могут запросить разные углы обзора камер и скорости воспроизведения, но в основном замедленный повтор необходимо использовать только для оценки фактов, например определения места нарушения или игрока, точка контакта при физическом нарушении или игре рукой, нахождении мяча в игре (включая ситуации засчитать/не засчитать гол); нормальная скорость воспроизведения должна использоваться для оценки интенсивности нарушения или для решения, было ли нарушение при игре рукой в мяч.
5. Для решений/инцидентов, связанных с голом, назначенным/не назначенным пенальти и красной карточкой за ЛЯВЗГ, может быть необходим видеопросмотр атакующей фазы игры, которая непосредственно связана с решением/инцидентом; это может включать в себя то, как атакующая команда овладела мячом.
6. В отношении других нарушений связанных с красной карточкой (серьезное нарушение правил игры или агрессивное поведение), инцидентов с хронометром и ошибочной идентификации игрока рассматривается только инцидент.
7. Правила игры футзала не позволяют изменить решение о возобновлении игры, если игра была возобновлена. Однако для целей системы VS, после немедленного запроса, инцидент все еще можно просмотреть и изменить первоначальное решение, даже если игра уже возобновилась.
8. Процесс видеопросмотра должен быть завершен максимально эффективно, точность окончательного решения важнее скорости. По этой причине, а также из-за того, что некоторые ситуации являются совокупностью нескольких просматриваемых решений/инцидентов, нет ограничения по времени для процесса видеопросмотра.



Окончательное решение и возобновление

1. Судья – единственный, кто может принять окончательное решение.
2. После завершения RR, судья должен показать сигнал «ТВ-монитора» и сообщить окончательное решение перед столом хронометриста и главным тренерам обеих команд при необходимости.
3. Затем судья применяет/изменяет/отменяет любые дисциплинарные меры (при необходимости) и возобновляет игру в соответствии с Правилами игры футзала.
4. В случае отмены первоначального решения или выявления серьезного пропущенного инцидента игра возобновляется в соответствии с Правилами игры по футзалу.
5. Если первоначальное решение не будет отменено, игра возобновляется:
 - по первоначальному решению, если игра уже остановлена; или же
 - спорным мячом, если игра была остановлена судьями для выполнения RR.
6. В случае отмены первоначального решения или выявления серьезного пропущенного инцидента имеет значение время, когда произошел инцидент. Судья должен сообщить хронометристу правильное время, чтобы скорректировать время хронометра.
7. Если RR относится к инциденту с хронометром, судья должен сообщить хронометристу точное время, чтобы скорректировать время хронометра.
8. Когда судьи будут готовы возобновить матч, хронометрист может перезапустить хронометр с нового установленного времени.

Легитимность матча

Как правило, матч не признается недействительным из-за:

1. неисправности техники;
2. ошибочных решений, связанных с VS;
3. решения не просматривать эпизод; или
4. просмотра не относящихся к критериям видеопросмотра ситуаций.