

REGULAMIN SYSTEMU CHALLENGE



Polskiej Ligi Siatkówki

Warszawa 2024

Niniejszy regulamin określa zasady stosowania systemu challenge podczas rozgrywania meczów Polskiej Ligi Siatkówki.

1. Challenge dokonuje się na wniosek zespołu, przed wznowieniem gry, bezpośrednio po zakończeniu wymiany, w której decyzja sędziowska wzbudziła wątpliwość.
2. Każdy zespół ma możliwość zgłoszenia dwa razy w każdym secie wniosku o challenge. Zgłoszenie wniosku, w wyniku którego po challenge decyzja sędziowska będzie zmieniona na korzyść zespołu wnioskującego, nie powoduje zmniejszenia liczby wniosków do wykorzystania (określonych limitem wskazanym powyżej) przez zespół w rozgrywanym secie, a zespół zachowuje prawo zgłoszenia wniosków w liczbie dotychczas mu przysługującej. Jeżeli decyzja sędziowska zostaje w wyniku challenge podtrzymana, uznaje się, że zespołowi pozostała do wykorzystania jedna mniej możliwość wnioskowania o challenge w danym secie. Zespół który wygrał wymianę (ostatnia decyzja wg której zdobywa punkt), nie ma prawa prosić o challenge.
3. Sędzia pierwszy (SI) ma prawo do wywoływania challenge z własnej inicjatywy przed podjęciem ostatecznej decyzji 1 raz, w momencie seta, w którym żadna z drużyn nie osiągnie 20 punktów oraz dwa razy po osiągnięciu przez jedną z drużyn 20 punktów w secie. W tie-breaku zasada ta obowiązuje do momentu zdobycia 10 punktów przez jedną z drużyn 1 raz, i dwukrotnie, po zdobyciu przez jedną z drużyn 10 punktów.
4. Przedmiotem challenge mogą być wyłącznie następujące sporne sytuacje:
 - 4.1. ocena miejsca upadku piłki (piłka w boisku - piłka poza boiskiem - aut; kontakt piłki z podłożem)
 - 4.2. kontakt piłki z antenką (w szczególności kolejność kontaktu – po bloku czy po ataku):
 - 4.3. kontakt zawodnika z siatką;
 - 4.4. kontakt zawodnika z antenką;
 - 4.5. kontakt stóp zawodnika z liniami:
 - 4.5.1. końcówką - w momencie wykonywania zagrywki;
 - 4.5.2. bocznią - w momencie wykonywania zagrywki;
 - 4.5.3. ataku przez zawodnika grającego w linii obrony;
 - 4.5.4. środkową - w aspekcie jej przekroczenia;
 - 4.6. umiejscowienie stóp zawodnika Libero przy wystawie piłki sposobem górnym palcami, po której nastąpił spełniony atak powyżej górnej krawędzi siatki;
 - 4.7. kontakt piłki z zawodnikiem przed jej wyjściem na aut („piłka po bloku”);
 - 4.8. gra zawodnika w przestrzeni przeciwnika;
 - 4.9. liczby odbić piłki przez zawodnika / zespół.
5. Przedmiotem challenge nie mogą być, między innymi, następujące sytuacje:
 - 5.1. piłka przechodząca w przestrzeni przejścia lub poza nią, gdy piłka przelatowała znacznie powyżej antenki.
 - 5.2. błąd bloku zawodnika linii obrony, o ile sprawdzenie dotyczy położenia ciała zawodnika (powyżej lub poniżej górnej krawędzi siatki).
 - 5.3. liczba odbić piłki przez zawodnika lub zespół, o ile sprawdzenie dotyczy położenia ciała zawodnika (powyżej lub poniżej górnej krawędzi siatki).
 - 5.4. błąd ataku zawodnika linii obrony, o ile sprawdzenie dotyczy wysokości położenia piłki (poniżej lub całkowicie powyżej górnej krawędzi siatki).
6. Trener zespołu, bezzwłocznie po zakończeniu wymiany i uruchomieniu sygnalizatora dźwiękowego, kieruje wniosek o challenge do sędziego drugiego (SII) ustnie i gestem symbolizującym ekran komputerowy. Jeżeli wniosek zdaniem SII nie jest zgłoszony w trybie wskazanym powyżej lub nie obejmuje sytuacji spornych określonych w punkcie 4, SII odrzuca wniosek, a SI sankcjonuje zespół za opóźnianie gry. W przeciwnym wypadku SII informuje o żądaniu poprzez użycie gwizdka i wykonanie gestu oburącz symbolizującego ekran komputerowy oraz wskazanie

przedmiotu challenge, a SI zatwierdza żądanie poprzez wykonanie gestu oburącz symbolizującego ekran komputerowy wraz ze wskazaniem przedmiotu challenge. Grający zawodnicy (włącznie z zawodnikami Libero biorącymi udział w ostatniej wymianie) na czas challenge pozostają na boisku, a pozostali członkowie zespołów w miejscach przeznaczonych dla nich podczas zawodów.

7. Zespół przeciwny ma także prawo do zgłaszania wniosku o challenge dla tej samej wymiany, jeżeli w wyniku pierwszego challenge'u decyzja jest dla niego niekorzystna, a wniosek zespołu dotyczy wcześniejszego błędu niż sprawdzany błąd. W takim wypadku wniosek o challenge składa trener niezwłocznie po ogłoszeniu decyzji w wyniku pierwszego challenge'u. Żaden zespół nie może żądać dwóch challenge'ów dotyczących jednej wymiany.
8. Challenge obserwuje na monitorze SII oraz biernie komisarz zawodów (bez prawa jakiegokolwiek sugestii z jego strony, w tym wyrażania gestami, mimiką twarzy lub słownie akceptacji lub jej braku w zakresie decyzji podejmowanej przez sędziów), przeglądając wyłącznie obraz dotyczący fazy wymiany i rodzaju błędu, który został podany we wniosku. SII bierze także pod uwagę inne błędy widoczne w zapisie wideo (także spoza katalogu wymienionego w punkcie 4), jeżeli miały one miejsce w tej fazie wymiany, w której miał nastąpić błąd stanowiący przedmiot wniosku o challenge decyzji sędziowskiej.
9. Przedstawiciele zespołów nie mają prawa uczestniczyć w challenge i ingerować w decyzje sędziów.
10. Jeżeli w czasie analizy obrazu okaże się, że wniosek zespołu okazał się zasadny lecz wcześniej miał miejsce inny błąd tego zespołu, punkt zostanie przyznany przeciwnikom, ale zespół zachowa dotychczasową liczbę praw do challenge. Jeżeli wniosek zespołu okazał się niezasadny, zespołowi pozostaje do wykorzystania jedna mniej możliwość wnioskowania o challenge w danym secie.
11. Jeżeli wymiana została przerwana przez sędziego odgwiszującego błąd, ale w wyniku challenge okaże się, że błąd ten nie wystąpił, to wymiana kończy się rzeczywistym błędem na boisku pod warunkiem, że zawodnicy nie mieli szansy kontynuować gry. Na przykład:
 - 11.1. zagrywka skierowana w siatkę, ale odgwiszany nieśluszenie błąd przekroczenia linii przy zagrywce;
 - 11.2. piłka po ataku w boisku, ale odgwiszany wówczas nieśluszenie błąd dotknięcia siatki przez atakującego;
 - 11.3. piłka odbita w obronie od stopy przelatuje pod siatką albo leci na aut (bez szansy kontynuowania gry), ale odgwiszana nieśluszenie piłka w boisku;
 - 11.4. piłka zaatakowana w aut, ale odgwiszany nieśluszenie kontakt piłki z antenką.
12. Po ocenie sytuacji spornej na podstawie odtworzenia zapisu wideo i powrocie na swoje stanowisko SII przekazuje odpowiednią informację SI poprzez wskazanie zespołu zagrywającego w przypadku przegranego challenge lub wykonując po stronie zespołu popełniającego błąd oficjalną sygnalizację ręczną o rodzaju błędu, jeśli challenge jest wygrany przez zespół. Następnie przekazuje informację do protokolanta elektronicznego. W przypadku braku możliwości oceny danej wymiany krzyżuje ręce na piersi. SI gwizdzie oraz wskazuje zespół, który zdobywa punkt i prawo do wykonywania zagrywki. Jakiegokolwiek protesty po podjęciu decyzji przez SI będą traktowane jak niesportowe zachowanie.
13. W przypadku, gdy na podstawie zapisu wideo nie można dokonać jednoznacznej oceny spornej sytuacji zgłoszonej do challenge, zostaje utrzymana pierwotna decyzja SI. Drużynie pozostaje prawo do wykorzystania liczby zgłoszeń, jaką miała przed tym wnioskiem.
14. Gdy SI zarządza challenge z własnej inicjatywy przed zasygnalizowaniem decyzji, a na podstawie zapisu wideo nie można jednoznacznie określić, który zespół wygrał wymianę, wówczas SI podejmuje decyzję o jej powtórzeniu.
15. Przed wznowieniem gry po challenge (po przekazaniu wyniku challenge zespołom) SII ma obowiązek sprawdzenia, czy w protokole elektronicznym oraz na tablicach wyników zlokalizowanych wokół boiska jest uwidoczniiony prawidłowy wynik zawodów, a zawodnicy obu zespołów znajdują się na właściwych pozycjach, zgodnie z zapisem

ustawienia w protokole elektronicznym. Protokolańt elektroniczny ewidencjonuje przeprowadzane w trakcie trwania zawodów challenge i informuje SII o wykorzystaniu ich liczby. SII sygnalizuje sędziemu pierwszemu i trenerowi, którego to dotyczy, drugi wykorzystany wniosek o challenge (brak możliwości składania kolejnych wniosków).

16. Awaria systemu challenge w trakcie trwania meczu nie wpływa na przebieg i ważność meczu. W szczególności, awaria systemu challenge nie jest podstawą do przerwania meczu lub zgłoszenia protestu, a SI kontynuuje prowadzenie meczu zgodnie z przepisami gry.
17. Na halach, gdzie to technicznie możliwe obraz challenge, na podstawie którego decyzję podjął SII może być następnie pokazywany na telebimie dla publiczności. Poza tym wyjątkiem zabronione jest prezentowanie na hali zapisu wideo wykorzystywanego podczas challenge zarówno w czasie trwania meczu, jak i po jego zakończeniu.
18. Regulamin wchodzi w życie z dniem uchwalenia przez Zarząd Polskiej Ligi Siatkówki
19. Wszelkie zmiany niniejszego Regulaminu wymagają uchwały Zarządu PLS.

Polska Liga Siatkówki S.A.

30 sierpnia 2024