

Regels Video Challenge Systeem

De Nevobo zet zich in om nieuwe technologieën te gebruiken om de scheidsrechters te helpen bij het beslissingsproces, zodat het spel eerlijk is ten opzichte van de acties van de spelers.

1. Teams mogen een videobeoordeling aanvragen – in de vorm van een challenge – van acties, waarvan zij een vermoeden hebben dat deze fout zijn en niet door de scheidsrechters zijn opgemerkt of gefloten.
2. Teams hebben het recht om een challenge aan te vragen **aan het einde van de rally**. Het team kan een videobeoordeling aanvragen aangaande elke actie (aangegeven onder 3) dat heeft plaatsgevonden tijdens de rally, inclusief vermeende fouten omtrent service.

Teams krijgen maximaal twee challenges per set. Als een team een challenge heeft aangevraagd én ze worden in het gelijk gesteld, dan verliest het team geen challenge. Als de challenge niet succesvol is, verliest het team de challenge. Als er geen beslissing mogelijk is, behoudt het team de challenge.

Om het challengeproces te bevorderen, markeert de videoscheidsrechter elke actie die potentieel kunnen worden gechallengeed aan het einde van de rally. Deze markeringen zullen helpen om snel de specifieke acties terug te zoeken tijdens het challengeproces.

Commentaar:

- *Het is in de software, die in Nederland wordt gebruikt, niet mogelijk om markeringen aan te brengen.*
 - *De coach van het team die een challenge aanvraagt, moet aangeven over welk moment een challenge wordt aangevraagd.*
3. Een challenge mag worden aangevraagd voor één van de volgende situaties (afhankelijk van de beschikbare camera's):
 - a) **Bal "in/uit"** – voor de zijlijnen en achterlijnen
 - Bal "in", of
 - Bal "uit".
 - b) **Blokaanraking** – contact met de bal door een speler (in dit geval de blokkeerder).
 - I. Wanneer de bal "uit" gaat na een blokactie.
 - II. Wanneer de bal in het spel blijft (bij een blokaanraking gevolgd door driemaal spelen van een team; of geen blokaanraking gevolgd door een vierde aanraking van een team of tweemaal spelen door dezelfde speler).
 1. Blokaanraking, of

2. Geen blokaanraking.
- c) **Netfout** – contact met het net tussen de antennes door de speler tijdens zijn actie om de bal te spelen.
 1. Netfout, of
 2. Geen netfout.
- d) **Antenneaanraking** – contact met de antenne door een speler of de bal.
 1. Antenneaanraking, of
 2. Geen antenneaanraking.
- e) **Voetfout** – contact met het speelveld door een speler.
 - I. Wanneer een serveerder het speelveld (inclusief achterlijn) raakt tijdens het uitvoeren van de service of buiten de servicezone serveert.
 - II. Wanneer een achterspeler foutief de 3 meter aanvalslijn raakt of overschrijdt.
 - III. Wanneer een speler met de voet of voeten de middenlijn volledig overschrijdt.
 1. Voetfout, of
 2. Geen voetfout.
- f) **Vloeraanraking** – de bal raakt de vloer van het speelveld (door mislukte “pancake”) tijdens een rally.
 1. Vloeraanraking, of
 2. Geen vloeraanraking.
- g) **Laatste aanraking** – om te bepalen tijdens gelijktijdig contact door tegenstanders boven de netrand, de speler die het laatste contact met de bal heeft voordat deze “uit” is gegaan.
 1. Laatste aanraking door ..., of
 2. Geen beslissing mogelijk (beslissing scheidsrechter blijft gehandhaafd).

Commentaar:

- *Indien de camera's bij de aanvalslijn ontbreken, kunnen er géén challenges voor 3.e.II (voetfout aanvalslijn) en 3.f (vloeraanraking) worden aangevraagd.*
4. Challenges moeten worden aangevraagd via de voorgeprogrammeerde teamtablets. De teams hebben 7 seconden de tijd na het einde van de rally om een challenge aan te vragen over elke actie (aangegeven onder 3) die heeft plaatsgevonden tijdens de rally, inclusief vermeende fouten omtrent de service.
 5. Challenges voor vermeende fouten die niet kunnen worden aangevraagd volgens regel 3, worden niet geaccepteerd en in eerste instantie beschouwd als incorrecte aanvragen. Herhaald incorrecte aanvragen kunnen worden aangemerkt als spelophouden en als zodanig tegen worden opgetreden.

6. Challenges hebben voorrang boven alle andere spelonderbrekingen, zoals time-outs en spelerwissels, omdat het resultaat van een challenge invloed hierop kan hebben.
7. De software zal voorkomen dat een challenge aangevraagd kan worden na 7 seconden, vanaf het moment dat het punt is toegekend in e-score. Dit is om te voorkomen dat een challenge lang na het beëindigen van de rally alsnog kan worden aangevraagd, behalve in het geval van de situaties onder 13. en 17. waar dit nodig is om oneerlijke situatie te voorkomen.
8. De aanvraag van de challenge wordt gedaan door middel van twee opeenvolgende acties door de teams (ongeacht of dit wordt gedaan aan het einde van de rally of tijdens de rally).
Allereerst wordt de knop “challenge” ingedrukt op de teamtablet welke moet worden bevestigd. Het indrukken van deze knop zal worden gezien als de daadwerkelijke aanvraag van een challenge en activeert hiermee de zoemer. Automatisch verschijnt er een nieuwe reeks knoppen, waarbij de challenge-mogelijkheden worden gepresenteerd voor het team om de vermoedelijke fout aan te geven waarvoor zij willen challengen. Het team mag niet meer dan 7 seconden erover doen om de vermoedelijke fout aan te geven.
Deze procedure in twee stappen is ontworpen om coaches te helpen bij het indrukken van de juiste knop wanneer zij een vermoedelijke fout willen challengen. In geval van spelophouden, kan de scheidsrechter een maatregel opleggen voor spelophouden.
9. Wanneer een team een aanvraag doet voor een challenge, moet de tweede scheidsrechter, de aard van het verzoek verifiëren bij de coach. Vervolgens zal de eerste scheidsrechter direct de aard van het verzoek bij de challenge scheidsrechter bevestigen.
De behandeling van de challenge, het bekijken van de beelden, moet zo snel als mogelijk worden uitgevoerd, maar de nauwkeurigheid van de uiteindelijke beslissing is belangrijker dan de snelheid. De challenge scheidsrechter zal via het communicatiesysteem zijn bevindingen direct doorgeven aan de eerste scheidsrechter. Zodra het beeld van de challenge op het scherm in de zaal wordt getoond, zal de eerste scheidsrechter de beslissing maken door de kant van het team aan te wijzen dat het punt wint en zal gaan serveren.
10. Nadat het resultaat van de challenge is vastgesteld in e-score, zal de wedstrijd verder gaan, met de eventueel aangepaste stand.
11. De gevolgen van een (niet) succesvolle challenge:

- a) Een tweede niet succesvolle challenge door een team in één set zal resulteren in dat het team geen aanvragen meer heeft voor een challenge voor de rest van de lopende set.
 - b) Dit zal door de tweede scheidsrechter worden aangegeven bij de coach van dit team. Daarnaast is op de tablet zichtbaar dat het team geen challenges meer kan aanvragen. Eventueel kan het door de speaker ook nog worden omgeroepen.
 - c) Waar het technologisch mogelijk is, worden de resterende challenges ook op de scoreborden in de zaal aangegeven.
12. a) Aan het einde van elke rally heeft de eerste scheidsrechter het recht om een eigen videobeoordeling aan te vragen als hij niet zeker is van zijn beslissing. De eerste scheidsrechter fluit, maakt het teken voor de challenge (met twee wijsvingers een vierhoek – zoals een beeldscherm – maken van boven naar beneden) en zal daarna met beide handen aangegeven dat hijzelf het verzoek heeft gedaan voor een videobeoordeling. Deze actie zal direct het proces van de videobeoordeling in gang zetten.
- Het recht van de eerste scheidsrechter om een videobeoordeling aan te vragen is een extra manier om ervoor te zorgen dat de uiteindelijke beslissing van het toekennen van het punt eerlijk verloopt, overeenkomstig met de inspanning van de spelers en zonder dat deze zal worden beïnvloed door een menselijke fout.
- Mocht de eerste scheidsrechter erkennen dat hij per abuis heeft gefloten en vervolgens dubbelfout heeft getoond, kan een videobeoordeling worden aangevraagd door de eerste scheidsrechter om aan alle wedstrijddeelnemers (en publiek) te laten zien dat een dubbelfout de eerlijkste keuze is. Mocht een eerste scheidsrechter deze videobeoordeling niet aanvragen in dit geval, mag een team alsnog een challenge aanvragen (mocht het team nog challenges over hebben).
- b) Mocht de eerste scheidsrechter een videobeoordeling laten uitvoeren dan mag het team dat deze rally verliest in dezelfde onderbreking een challenge aanvragen voor een eerder vermeende fout waarvoor niet is gefloten tijdens de laatste actie die de rally beëindigde.
 - c) Als een rally is onderbroken door een beslissing van de scheidsrechter (bijvoorbeeld door te fluiten voor netfout of voetfout), mag alleen een challenge worden aangevraagd als het team hierdoor niet de kans heeft gehad om verder te spelen. Als het fluitsignaal de natuurlijke uitkomst van de rally niet heeft beïnvloed (bijvoorbeeld de bal werd duidelijk “in” geslagen of de bal werd “aangeraakt en gaat daarna direct “uit” aan eigen kant) dan wordt de rally niet overgespeeld. In dit geval wordt er ook geen aanvraag voor een challenge geaccepteerd.
13. Het is belangrijk om te benadrukken dat de eerste fout die wordt waargenomen in een reeks van beelden die worden beoordeeld, zelfs als het gaat om een actie

waarvoor geen challenge wordt aangevraagd of niet als challenge-mogelijkheid is aangeduid (onder 3), prevaleert boven alle daaropvolgende fouten en zal de basis vormen voor de uiteindelijke beslissing van de eerste scheidsrechter, waarbij het eerlijke en juiste punt wordt toegekend.

14. Mocht een team dat de challenge heeft aangevraagd, de rally winnen, zal de aanvraag van de challenge automatisch worden afgewezen (als onnodig). Als de tegenstander toegeeft dat ze een fout hebben gemaakt (zoals blokaanraking of netfout) nadat het proces van de challenge is gestart, wordt het proces automatisch beëindigd als onnodig en krijgt het team dat de challenge heeft aangevraagd het punt toegekend en recht van service. De challenge blijft behouden.
15. Wanneer er enige twijfel ontstaat bij het beoordelen van de beelden, moet het videochallengeteam (challenge scheidsrechter en videochallengeoperator) alle beschikbaar televisiebeelden gebruiken om ervoor te zorgen dat de beslissingen eerlijk worden genomen (indien beschikbaar).
16. Een team mag slechts één keer binnen dezelfde onderbreking een challenge aanvragen. Een tweede challenge (door hetzelfde team) voor een ander vermeende fout mag niet worden aangevraagd. Het is echter wel mogelijk dat beide teams binnen dezelfde onderbreking een challenge aanvragen.
17. Als twee teams binnen dezelfde onderbreking een challenge hebben aangevraagd voor acties die binnen een zeer kort tijdsinterval heeft plaatsgevonden in dezelfde “actiefase” (bijvoorbeeld bij een foutieve aanvalsslag door een achterspeler (voetfout) van team A en een netfout van team B bij dezelfde actie) zal de gehele reeks van acties worden beoordeeld. De eerst waargenomen fout zal worden bestraft.
De aanvraag voor een challenge door een team, nadat de tegenstander een verzoek heeft gedaan voor een challenge, zal worden geaccepteerd (als de challenge voldoet aan 3.), zelfs als de 7 seconden al zijn verstreken (aangezien de administratie van de eerste challenge moet worden voltooid voordat de software een nieuwe challenge toestaat).
18. Het kan voorkomen dat een succesvolle challenge niet automatisch leidt tot het winnen van de rally. Als de beelden de vermeende fout bevestigen – waarvoor de challenge is aangevraagd, maar een andere fout eerder is begaan, zal het team het aantal beschikbare challenges behouden.

Commentaar:

- *Ondanks dat het resultaat van de challenge niet leidt tot het winnen van de rally, wordt het team wel in het gelijk gesteld. Het is belangrijk dit goed in E-score wordt genoteerd, zodat het team de challenge behoudt: [response = “the team is right”] gevolgd door [score = “no score change”].*

19. Alle spelers moeten op het speelveld blijven voor de tijd die nodig is om de videobeelden te beoordelen. Geen spelerwissels of liberoovervingen mogen plaatsvinden, omdat het resultaat van de challenge van invloed kan zijn op de behoefte van een spelerwissel of liberooverving.
20. Als algemeen principe geldt dat als een vermoedelijke fout niet wordt bevestigd door de videobeelden, de vermoedelijke fout wordt beschouwd als niet te hebben plaatsgevonden en daarbij blijft de oorspronkelijke beslissing van de scheidsrechter geldig.
Wanneer er op basis van de videobeelden geen beslissing mogelijk is, blijft de beslissing van de scheidsrechter staan, maar verliest het team de challenge niet.
21. In het geval dat de teamtablets niet werken, mag de (assistent-)coach handmatig het signaal geven en direct mondeling de aanvraag van de challenge doen bij de tweede scheidsrechter.
22. In het geval dat er een algemene storing plaatsvindt in het videochallengesysteem, zal de tweede scheidsrechter de teams op de hoogte brengen van de storing en zal de wedstrijd normaal doorgang vinden volgens de spelregels zonder aanvragen voor challenges. Als het videochallengesysteem weer werkt, zal dit aan de teams worden medegedeeld en zullen vanaf dat moment de aanvragen voor de challenges weer worden toegestaan.
23. Het resultaat van de beelden van de video challenge en daaropvolgend de beslissing van de eerste scheidsrechter, zijn definitief en niet aanvechtbaar – ook niet via een juryberaad.
24. Mocht een team aan het einde van de rally op de knop “challenge” op de tablet, maar vervolgens niet binnen de vereiste tijd van 7 seconden een keuze maken uit het menu van de challenge-mogelijkheden, dan verliest het team één van zijn challenges.
25. De eerste scheidsrechter managet het hele proces bij de aanvraag van een challenge en is verantwoordelijk voor de uiteindelijke beslissing. Wanneer er duidelijke fouten zijn (bijvoorbeeld verkeerde beelden getoond, onjuiste interpretatie door de challenge scheidsrechter, nieuwe informatie binnen de getoonde beelden op het grote scherm), moet de eerste scheidsrechter vragen om een verdere beoordeling, inclusief verschillende hoeken en beeldbronnen.