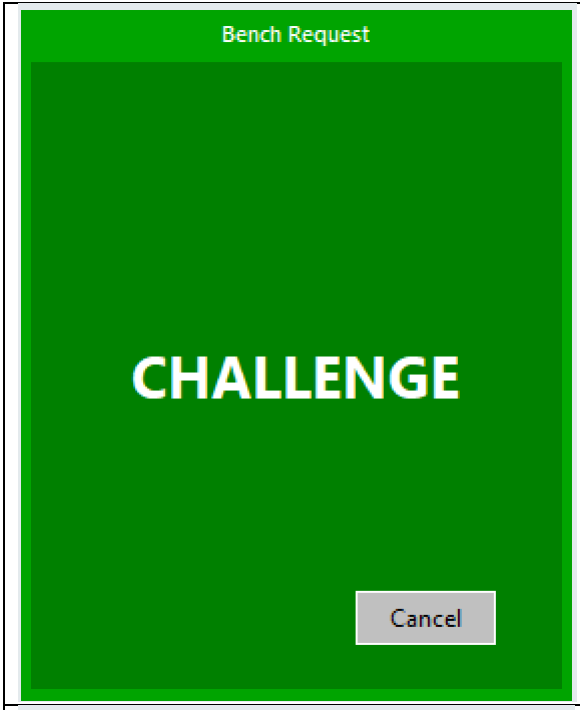
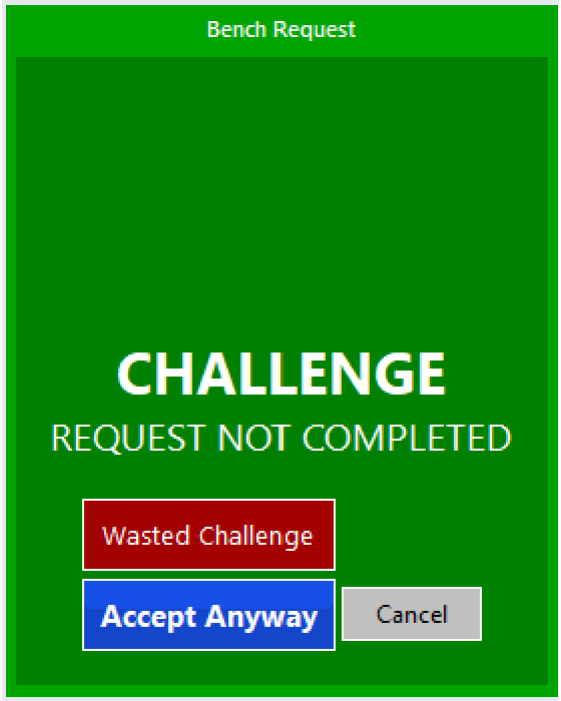
Videochallenge

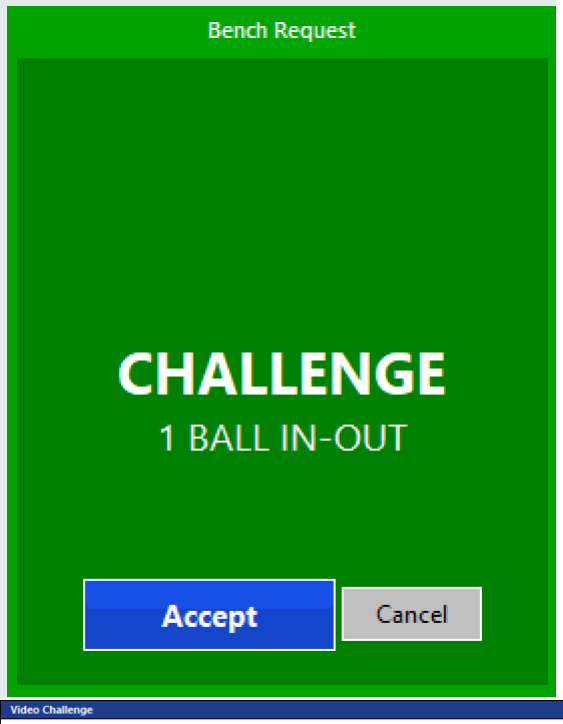
Aandachtspunten voor de teller

Een team kan een challenge aanvragen via de tablet. Dit kan na de rally en tijdens de rally. Dit document laat de stappen zien voor de teller met instructies hoe te handelen. Er kunnen een aantal situaties ontstaan.

1. Challenge na de rally, de beslissing wordt daarna door arbitrage genomen.
2. Challenge na de rally, de tegenstander geeft de fout toe.
3. Scheidsrechter vraagt zelf challenge aan.
4. Samenvatting van de procedure en aandachtspunten.
5. Aandachtspunten
6. Challenge redenen

1. Challenge na de rally, beslissing arbitrage

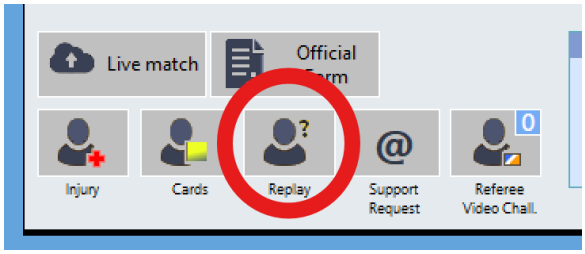
	Team vraagt een challenge aan. Dit moet binnen 8 seconden nadat het punt aan de tegenstander is gegeven. De buzzer gaat automatisch. Er wordt gewacht op de reden van de challenge, hiervoor heeft het team opnieuw 8 seconden om dit in te voeren. De tweede scheidsrechter checkt bij de coach wat de reden van de challenge is. De reden van de challenge wordt doorgegeven aan de teller.
	Als de reden niet binnen 8 seconden is gegeven, ziet de coach dat hij de laat is. Vaak zal door de omstandigheden de challenge worden gehonoreerd. **ACCEPT ANYWAY** als de challenge WEL wordt uitgevoerd. **WASTED CHALLENGE** als de challenge wordt afgewezen omdat ze echt ruim te laat zijn. De tweede scheidsrechter zal dit aangeven. **CANCEL** om het verzoek te annuleren, de challenge blijft behouden.

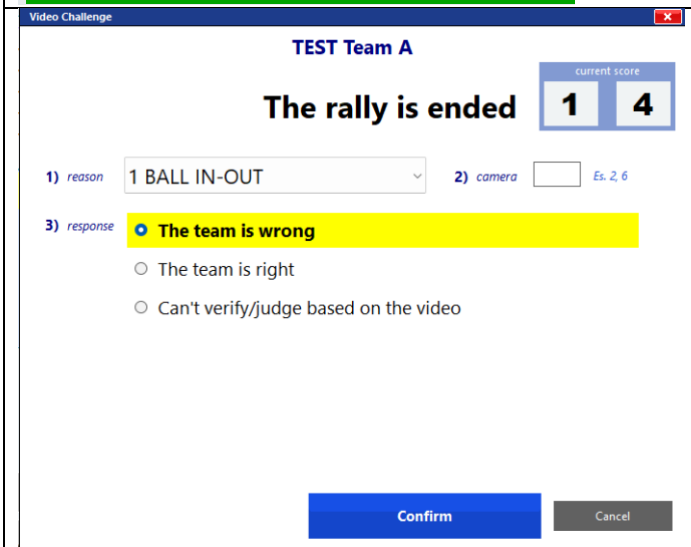


De reden is binnen 8 seconden ingevoerd door de coach (of assistent).

<u>Als de challenge wordt uitgevoerd</u>, klik je op **ACCEPT**. Wacht hier niet mee tot de uitslag, maar doe dit direct als de challenge echt wordt uitgevoerd.

Als de <u>fout wordt toegegeven</u> door de tegenstander, klik je op de knop **REPLAY**.



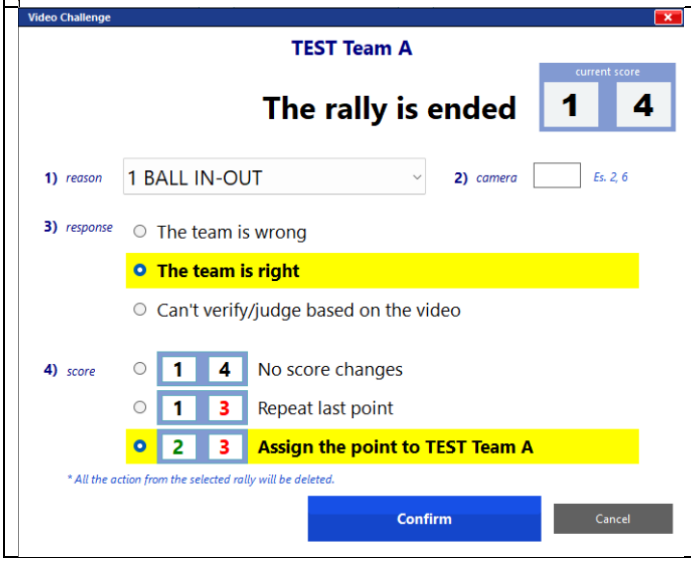


Als je op **ACCEPT** hebt gedrukt verschijnt dit scherm.

Bij een challenge NA de rally staat er **THE RALLY IS ENDED.**

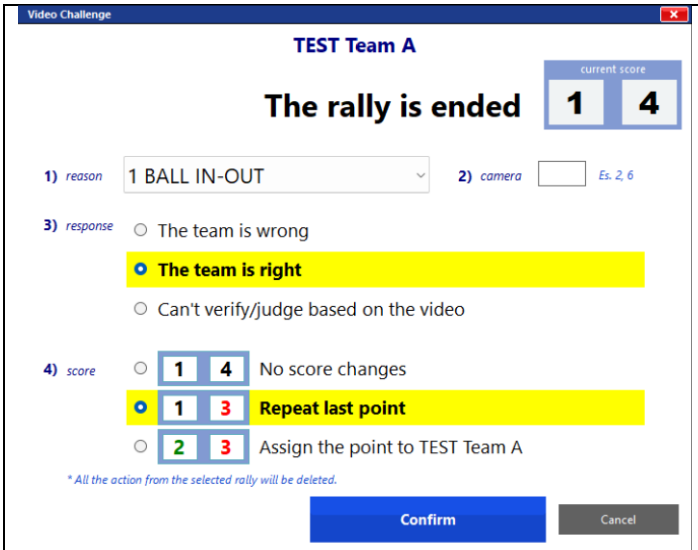
1. Controleer of de juiste reden er staat.
2. Camera doen we niets mee
3. Wacht op de uitslag via de scheidsrechter.

Is het Team **WRONG**? Dan blijft de stand gelijk.



Is het team **RIGHT**? Dan gaat meestal het punt naar het andere team, afhankelijk van de fout die is gechallenged.
Kies hiervoor de derde optie. Het rode cijfer geeft aan dat er een punt af wordt gehaald, het groene cijfer geeft aan dat er een punt bij komt.

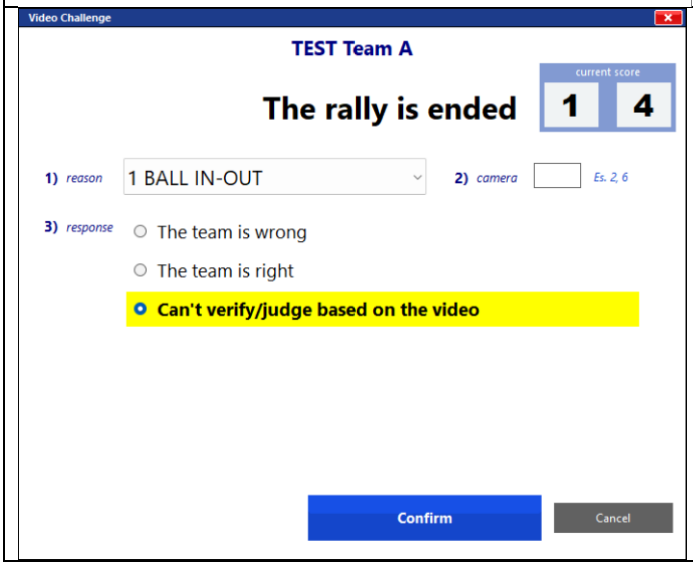
De rest qua opstellingen, service etc. gaan automatisch. Mogelijk moet je libero's accepteren.



Soms word de rally opnieuw gespeeld. Bijvoorbeeld omdat er werd gefloten voor netfout, maar dit niet zo bleek te zijn.
De scheidsrechter geeft dan 'dubbelfout'.

Kies dan voor **Repeat last point**.
Het rode cijfer geeft aan dat het punt er weer af wordt gehaald. Het andere team krijgt er geen punt bij.

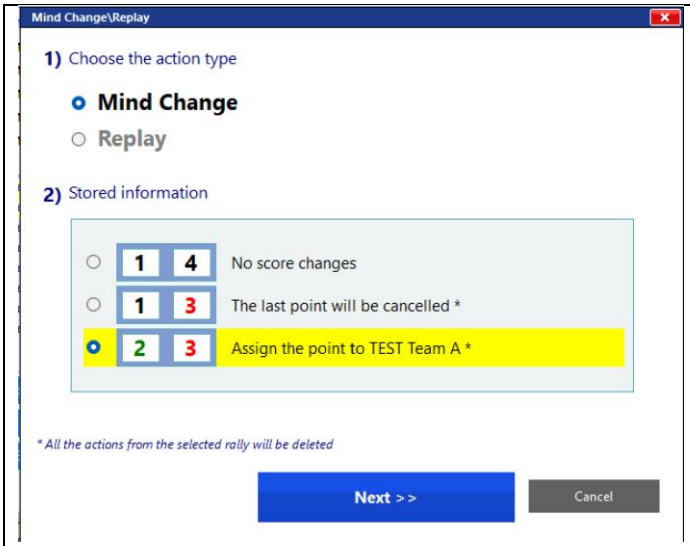
Eventuele rotaties, libero's etc. die teruggedraaid moeten worden gaan automatisch.



Kan de arbitrage geen beslissing nemen op basis van de beelden? Dan kies je voor **Can't verify/judge based on the video**.

De eerste beslissing van de arbitrage blijft dan staan. Het team behoudt de challenge.

2. Challenge na de rally, tegenstander geeft fout toe.

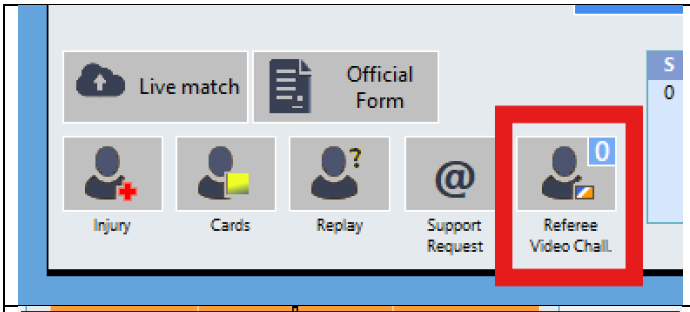


Wordt er een challenge aangevraagd en geeft de tegenstander op dat moment de fout toe?
WACHT dan met het accepteren van de challenge aanvraag in het groene kader.

Druk daarvoor in de plaats op de knop REPLAY, onderaan het scherm van E-score.

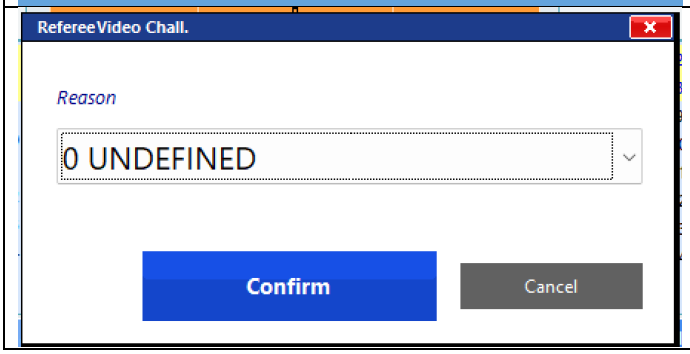
Meestal kies je dan voor de derde optie, om het punt aan het andere team te geven.
In het geval er een dubbelfout wordt gegeven kies je voor de middelste optie.
Het groene kader van de challenge-aanvraag verdwijnt hierna automatisch. Heb je per ongeluk op **ACCEPT** gedrukt van de challenge-aanvraag? Druk dan op **CANCEL** en kiest alsnog voor **REPLAY**.

3. Scheidsrechter vraag zelf challenge aan



De arbitrage kan aan het einde van de rally ook zelf een challenge aanvragen. Hij maakt dan het challenge-gebaar en wijst met beide handen naar zichzelf.

Geef in dat geval nog GEEN punt, en druk op de knop **REFEREE VIDEO CHALL**.



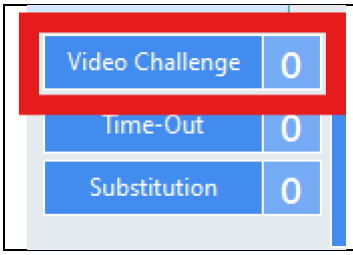
Geef in het vervolgscherm aan voor welke reden de scheidsrechter de challenge aanvraagt en druk op CONFIRM.

Na de uitkomst van deze challenge geef je vervolgens zelf het punt aan het juiste team, op aangeven van de tweede scheidsrechter en na het tonen van de beelden.

4. Samenvatting van de procedure

1. Challenge aanvraag komt binnen via groene kader. De reden verschijnt meestal enkele seconden later.
2. Druk op ACCEPT als de challenge wordt uitgevoerd. Kies onderaan E-score voor REPLAY als de fout wordt toegegeven.
3. Controleer of de juiste challenge reden er staat. Pas dit aan als de tweede scheidsrechter een andere challenge reden aangeeft dan is weergegeven.
4. Kies op aangeven van de tweede scheidsrechter de juiste uitkomst (WRONG of RIGHT), en kies in geval van WRONG ook de juiste uitkomst qua score.
5. CONFIRM de uitkomst pas nadat de videobeelden zijn getoond en de 1e scheidsrechter de kant aanwijst die mag gaan serveren. Doe je dit te vroeg, dan kan er verwarring ontstaan doordat de stand etc. al eerder wijzigt.

5. Aandachtspunten



Moet je handmatig een challenge starten? Kies dan voor Video Challenge in E-score.

De rest van het proces verloopt dan hetzelfde als een reguliere aanvraag via tablets.

6. Challenge redenen

1: Ball in-out	Is de bal in of uit.
2: Blok touch	Heeft de blokkering de bal geraakt.
3: Net touch	Is er door een speler een netfout gemaakt.
4: Antenna	Heeft de bal of een speler de antenne geraakt.
5: Center line fault	Is er een voetfout gemaakt bij de middellijn, of is er sprake van hinderen.
6: Service line fault	Is er een voetfout gemaakt bij de opslag.
7: Attack line fault *	Is er een voetfout gemaakt bij een 3-meter aanval *
8: Four hits *	Is de bal 4 keer gespeeld. *
9: Floor touch *	Heeft de bal de vloer geraakt. *
11: Last touch	Wie heeft bij het net de bal als laatste geraakt.

* Reden 7 en 9 worden in Nederland alleen gebruikt, indien hiervoor de camera's beschikbaar zijn in het challenge-systeem.

* Reden 8 wordt niet gebruikt, omdat dit via reden 2: Blok touch wordt gedaan.