

The FIVB logo is located in the top right corner. It consists of the letters "FIVB" in white, with a white arc underneath, all set against a blue rectangular background.

FIVB

# SEMINÁŘ ROZHODČÍCH 09/2025

## CHALLENGE REGULATIONS 2025

Dušan Rychlík

# PRAVIDLA PRO VIDEO CHALLENGE SYSTÉM – 2025

## upravené pro použití v soutěžích ČVS

- Družstva mohou požádat o přezkoumání situací, u kterých mají podezření na chybu, která nebyla rozhodčími identifikována a tudíž nebyla zapískána nebo signalizována.
- Družstva mají právo požadovat „Challenge“ pouze **na konci rozehry**, kdy mohou požádat o přezkoumání rozhodnutí rozhodčího ohledně jakékoliv akce, která se odehrála během rozehry, včetně uskutečnění podání.
- Družstva mají maximálně dva Challenge na set. Pokud družstvo požádá o Challenge a má pravdu, Challenge neztrácí. Pokud je Challenge neúspěšný, družstvo o něj přichází. Pokud je výsledek, neprůkazný-nepřesvědčivý družstvo si Challenge ponechává.
- Pro urychlení procesu přezkoumání, rozhodčí pro Challenge – v soutěžích ČVS operátor, předem označí jakoukoliv akci, která by mohla být na konci rozehry požádána družstvem k přezkoumání. Toto „označení“ pomůže rychle najít konkrétní akci během video přezkumu.

**Challenge může být požadován v jedné z následujících situací:**

**a)** Míč In/Out (v hřišti/mimo hřiště) – pro boční a koncové čáry

1. Míč In, nebo
2. Míč Out

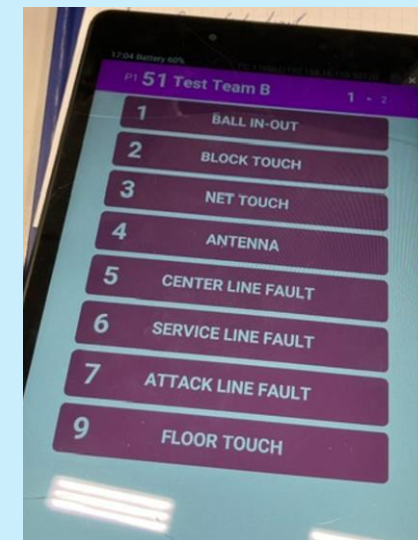
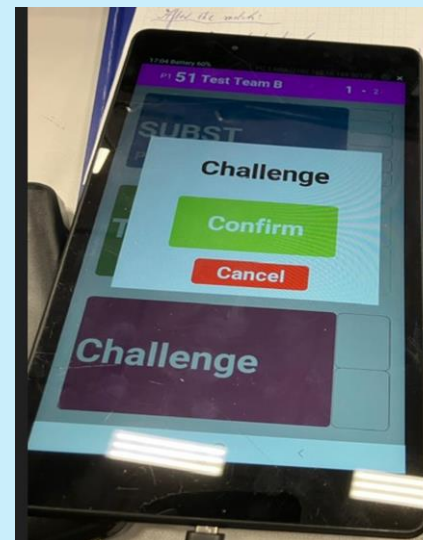
**b)** Blokování – kontakt hráče (tj. blokujícího) s míčem

- když míč po bloku letí mimo hřiště (letí do autu)
- když míč zůstane ve hře (tj. kontakt při bloku následuje po třech úderech; nebo pokud nedojde ke kontaktu při bloku a tým provede čtvrtý úder (míč se odrazí od horní pásky sítě); nebo druhý následný dotek, tzv. „dvojity“, stejným hráčem)

1. Dotek bloku, nebo
2. Bez doteku

**c)** Dotek sítě– kontakt hráče se sítí mezi anténkami v průběhu akce hraní s míčem

1. Dotek sítě, nebo
2. Bez doteku sítě



**d)** Dotek anténky – kontakt hráče nebo míče s anténkou

1. Dotek anténky, nebo
2. Bez doteku anténky

**e)** Chyba nohou

- kontakt nohy podávajícího s hřištěm (včetně koncové čáry) nebo boční volnou zónou mimo zónu podání
- chybný kontakt hráče s 3-metrovou útočnou čarou,
- úplné překročení středové čáry nohou, nohama hráčem

1. Chyba nohou, nebo
2. Bez chyby

**f)** Dotek s hrací plochou – míč se dotkne povrchu hřiště („pancake“) – pro určení, zda se míč během hry dotkl nebo nedotkl hřiště

1. Dotek s hrací plochou nebo
2. Bez doteku hrací plochy

- V současné době náš Challenge (výzva, přezkoumání) nemá přímou funkci „Last Touch - Poslední dotek“ (myšleno na bloku nebo možného současného úderu, resp. při hře na síti) a „Reaching beyond the net - Přesáhnutí sítě“. Tato možnost přezkoumání v Challenge menu se bude teprve upřesňovat a KR vydá v budoucnu případné instrukce.
- Challenge musí být požadován pouze prostřednictvím předprogramovaného ETT. Družstva mají sedm (7) sekund po skončení roze hry na to, aby požádali o Challenge na jakoukoliv akci, která se vyskytla v průběhu roze hry, včetně uskutečnění podání.
- Challenge na chyby, které nelze prozkoumávat, nebudou přijaty a budou považovány za nesprávné/neoprávněné Challenge. Opakované žádosti tohoto typu mohou být klasifikovány jako zdržování a sankcionovány.
- Challenge má přednost před všemi ostatními akcemi v utkání – např. žádosti o time-out nebo střídání, které mohou být ovlivněny výsledkem přezkoumání v rámci Challenge.
- Software by měl zabránit požadavku na Challenge sedm (7) sekund od okamžiku, kdy je zisk bodu vložen do systému e-zápisu. To má zabránit podání žádosti o Challenge dlouho po dokončení roze hry (kromě situace kdy si během stejného přerušení berou oba týmy Challenge na průběh konkrétní fáze akce/situace ve hře a také, když v průběhu přezkoumání je zjištěna prvotní chyba, která nebyla předmětem přezkoumání/žádosti o Challenge, což jsou situace které jsou nezbytné, aby se zabránilo nespravedlivému rozhodnutí).
- Požadavek na Challenge bude proveden dvěma po sobě jdoucími kroky, na začátku je na tabletu tlačítko „CHALLENGE“. Jeho stisknutím se požádá o Challenge a spustí se zvukový signál (zvukový signál bude použit tam kde je zařízení k dispozici). Automaticky se objeví nová řada tlačítek, která nabídnou družstvu vybrat domnělou/předpokládanou chybu k přezkoumání v menu. Družstvo nesmí strávit více než sedm (7) sekund označením domnělé/předpokládané chyby k přezkoumání. Těmito dvěma po sobě jdoucími kroky se má pomoci trenérům stisknout to správné tlačítko pro označení domnělé/předpokládané chyby k přezkoumání. V případě zdržení může rozhodčí udělit „varování za zdržování“.

- Když družstvo požádá o Challenge, musí 2. rozhodčí, s příslušným trenérem, upřesnit povahu a stanovit, kdy v rozehrě k domnělé/předpokládané chybě požadované k přezkoumání došlo – např. upřesnění jako „dotek sítě při druhém útoku“, „chyba na střední čáře po prvním útoku zpoza útočné čáry“, nebo „dotek bloku v zóně 2, neuvádí se při posledním útoku“. Poté 1. rozhodčí ihned signalizuje přijetí Challenge a potvrdí prostředím 2. rozhodčího operátorovi Challenge domnělou/předpokládanou chybu k přezkoumání. Přezkoumání záznamu musí být provedeno co nejrychleji, ale platí, že přesnost rozhodnutí má přednost před rychlostí. 2. rozhodčí musí prostřednictvím komunikačního systému (Vokkero) sdělit 1. rozhodčímu, výsledek přezkoumání. Jakmile je na obrazovce v hale zobrazen výsledek přezkoumání v rámci Challenge, 1. rozhodčí oznámí konečné rozhodnutí prostřednictvím signalizace podstaty chyby a označí tým, který získal bod a bude podávat. Pokud nový Challenge systém umožní přenést zobrazení ze systému pro Challenge do tabletu 1. rozhodčího, pak pouze 1. rozhodčí je oprávněn rozhodnout, co bude zobrazeno jako finální zobrazení v rámci obrazovky v hale či v rámci TV přenosu.
- Po oznámení výsledku přezkoumání v rámci Challenge zápas pokračuje, stav dosažených bodů (skóre) se upraví podle výsledku přezkoumání, pokud je potřeba. **Je nutné, aby vždy 2. rozhodčí ve spolupráci se zapisovatelem zkontroloval, po výsledku přezkoumání v rámci Challenge, přípsání/zisk bodu správnému týmu. Spolupráce delegáta CVS při kontrole stavu dosažených bodů po dokončení Challenge je nezbytná!**
- Důsledky úspěšných / neúspěšných žádostí na přezkoumání domnělé/předpokládané chyby v rámci Challenge:
  - a) Druhý neúspěšný výsledek přezkoumání v rámci Challenge družstva v jednom setu znamená, že dané družstvo již nemůže v tomto setu žádat o další přezkoumání (Challenge).
  - b) Tato skutečnost bude oznámena trenérovi 2. rozhodčím (jestliže nově nakoupené systémy to budou umožňovat, pak se zobrazí počet výzev i v ETT) a pokud možno bude oznámena i divákům v hale hlasatelem utkání.
  - c) Pokud to bude možné, pak je vhodné informaci ohledně zbývajících počtu možných žádostí v rámci Challenge zobrazit na výsledkových tabulích v hale.

- Na konci jakékoliv rozehry má 1. rozhodčí právo požádat o přezkoumání videozáznamu, pokud si není jistý svým konečným rozhodnutím. 1. rozhodčí zapíská, provede signalizaci pro Challenge a oběma rukama naznačí, že žádá o přezkoumání videozáznamu osobně. Tato akce okamžitě spustí proces přezkoumání videozáznamu. Právo 1. rozhodčího požádat o přezkoumání je dalším způsobem, jak zajistit, že konečné rozhodnutí o udělení bodů družstvům bude spravedlivé, bude odpovídat úsilí sportovců a nebude ovlivněno lidskou chybou. Pokud 1. rozhodčí uzná, že zapískal omylem, a následně ukáže signál pro opakování rozehry, tak 1. rozhodčí může požádat o přezkoumání videozáznamu, aby všem zúčastněným potvrdil, že opakování rozehry je nejspravedlivějším řešením. Pokud 1. rozhodčí nepožádá o přezkoumání videozáznamu jako ověření opakování rozehry, může to být předmětem žádosti o Challenge družstvem.
- Pokud 1. rozhodčí dokončí přezkoumání videozáznamu, družstvo, které kvůli tomu ztratí bod, má právo během stejného přerušení požádat o Challenge tj. přezkoumání na předchozí domnělou/pravděpodobnou chybu, která nebyla během rozehry identifikována.
- Pokud je rozehra přerušena zapískáním rozhodčího, který odpíská chybu, může být video Challenge požadován kterýmkoliv družstvem pouze tehdy, pokud přerušení zabránilo týmu v reálné možnosti hrát míč a pokračovat ve výměně. Pokud zapískání rozhodčího neovlivnilo přirozený výsledek rozehry, hra je považována za ukončenou v okamžiku, kdy se míč dostal mimo hru, resp. se stal nehratelným. V takových případech se rozehra nebude opakovat a žádost o Challenge nebude přijata.

- Je důležité zdůraznit, že první chyba zjištěná v sekvenci záběrů při přezkoumání videozáznamu, i když není předmětem přezkoumání nebo není uvedena v menu Challenge, bude mít přednost před jakoukoliv následnou chybou a bude základem konečného rozhodnutí 1. rozhodčího, určujícího spravedlivé a správné udělení bodu ve výměně.
- Pokud družstvo, které požádalo o Challenge, stejně rozehru vyhraje, bude Challenge automaticky zamítnut (jako zbytečný). Pokud hráč soupeře přizná kontakt (např. dotek bloku nebo chyba na síti) po zahájení Challenge, proces Challenge bude automaticky ukončen jako zbytečný, družstvu bude přidělen bod a podání, a Challenge zůstane ponechán.
- Pokud je při přezkoumávání v rámci Challenge o výsledku jakákoliv pochybnost (nedostatečný záběr z kamer, chybějící úhel zobrazení či podobně a nejde jednoznačně rozhodnout), odpovědně osoby pro video Challenge (v našich soutěžích 2.rozhodčí a operátor video Challenge) musí využít všechny dostupné TV záběry, aby bylo rozhodnutí spravedlivé. V tomto kontextu rozhodčí zkontrolují nejen videozáznamy dostupné z Challenge systému, ale i jakékoliv další TV záběry, které mohou potvrdit, zda k chybě došlo. V rámci implementace výše uvedeného KR rozhodla o využití pouze těchto možností: ČT sport, SPORTY TV, VolejTV a kamery klubu která je propojená na velkou obrazovku ve sportovní hale. Není povoleno použití mobilních telefonů, tabletů a podobných záznamových zařízení.
- Tým může požádat o Challenge pouze jednou během stejného přerušení – nemůže požádat o Challenge podruhé během stejného přerušení. Oba týmy však mohou požádat o Challenge během stejného přerušení.

- Pokud obě družstva požádají o Challenge během stejného přerušení na akce, které se odehrály v krátkém časovém intervalu – ve stejné akční fázi – například družstvo A žádá o přezkoumání dokončený útok z útočné čáry, ale družstvo B žádá o přezkoumání doteku sítě blokem týmu A, což je součást stejné akční sekvence – celá sekvence této akční fáze bude přezkoumána a první zjištěná chyba, pokud existuje, bude mít přednost. Družstvo, které požádá o Challenge až po soupeři, bude mít svůj Challenge akceptován (pokud je Challenge z nabídky povolených), i když již uplynulo **sedm (7)** sekund (protože nejprve musí být dokončena administrace prvního Challenge, než software umožní nový Challenge).
- I když družstvo prohraje Challenge, protože jím daná žádost o přezkoumání chyby nebyla tou první zjištěnou chybou v herní sekvenci, avšak se přesto prokáže, že chyba, na kterou družstvo žádalo Challenge, nastala, tak si družstvo ponechá počet dostupných Challenge (neprijde o Challenge). To znamená, že „úspěšný Challenge“ automaticky neznamená, že tým vyhrál výměnu.
- Všichni hráči musí zůstat na hřišti po dobu potřebnou k posouzení videozáznamu. Žádní hráči pro střídání/pro výměnu libera nebo libero ani další členové družstva na lavičce nesmí vstoupit na hřiště, protože výsledek Challenge může ovlivnit potřebu střídání nebo výměny.
- Obecně platí, že domnělá/pravděpodobná chyba, která **NENÍ POTVRZENA** videozáznamem, se považuje za neproběhlou a původní rozhodnutí rozhodčího zůstává v platnosti. Pokud jsou videozáznamy nejednoznačné, rozhodnutí rozhodčího platí, ale družstvo neztrácí svůj Challenge.

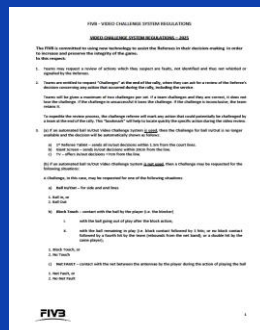
- V případě selhání elektronického týmového tabletu (ETT) může trenér nebo asistent trenéra provést manuální signál a přímou ústní žádost rozhodčím.
- V případě celkového selhání systému Challenge informuje 2. rozhodčí družstva o této poruše a zápas bude řízen rozhodčími podle pravidel hry (bez možnosti žádat o Challenge). Pokud systém Challenge opět začne fungovat, bude to družstvům oznámeno a od té chvíle budou Challenge opět povoleny.
- Výsledek přezkoumání videozáznamu, jakmile jej oznámí 1. rozhodčí, je konečný a nelze se proti němu odvolat.
- **Pokud tým na konci rozechry stiskne tlačítko Challenge, ale buď nevybere včas, nebo vůbec nevybere z nabídky Challenge v časovém limitu (7 sekund), ztratí jeden ze svých Challenge.**
- Rozhodčí by měl být manažerem celého procesu Challenge a zodpovědný za konečné rozhodnutí. Pokud dojde k jasným chybám – např. jsou zobrazeny nesprávné záběry, nesprávná interpretace 2.rozhodčím, nebo se objeví nové informace v záběrech na velké obrazovce v hale – měl by 1. rozhodčí trvat na dalším přezkoumání včetně různých úhlů a zdrojů záběrů.

# • Příklady ZMĚN Challenge - video :

## VNL 2025 clips for CZE seminar

| name of the clip | short explanation                                                                                                                                                                               | evaluation of decision based on challenge |
|------------------|-------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|-------------------------------------------|
| ARG FRA          | R1 faulty call for reaching. After challenge the decision is replay, instead of giving point to FRA                                                                                             | incorrect proces                          |
| BUL GER          | at match ball a service fault, missed call. The challenge is legal after the rally. No more mid-rally challenge. Good example, that both teams have the right to request a challenge one by one | correct proces                            |
| BUL ITA          | A slight net touch., missed call. The challenge is legal after the rally. No more mid-rally challenge                                                                                           | correct proces                            |
| TUR FRA          | R1 faulty call for reaching. After challenge the decision is replay, instead of giving point to FRA, because TUR block had hit the ball before went out                                         | incorrect proces                          |
| BUL DOM          | faulty call for pancake, replay                                                                                                                                                                 | correct proces                            |
| KOR CZE          | CZE block touched the ball in opponent space before the attack hit. Missed call. Legal request of "reaching" challenge                                                                          |                                           |
| BEL CAN          | good call for unintentional back row attack. Legal request of "reaching" challenge                                                                                                              | correct proces                            |
| CZE CHN          | the setter's fingers were in opponent space, good call. Legal request of "reaching" challenge                                                                                                   | correct proces                            |
| SRB POL          | Call for reaching block, but the setter made this fault. Legal request of "reaching" challenge. The fault was back row attack by setter                                                         | correct proces                            |
| CZE BEL          | the setter played the ball in opponent space, missed call. Legal request of "reaching" challenge, after the rally                                                                               | correct proces                            |

# • Originál podklad z FiVB :



## Závěr shrnutí podstatného a změny pro rok 2025-2026 :

- Zrušení žádosti o Challenge uprostřed roze hry. Nově není možné přerušit roze hru kvůli žádosti o Challenge, protože nastala chyba.
- Týmy jsou oprávněny požádat o oprávněný Challenge na konci roze hry na jakoukoliv akci, která proběhla během celé roze hry a to i včetně podání.
- V našich soutěžích ČVS nemáme zatím v menu položky „LAST TOUCH“ a „REACHING BEYOND THE NET“ – případně bude KR o této možnosti informovat,...
- Změny pravidel pro Challenge mají za účel zvýšit celkovou férovost.
- Pokud je to možné tak musí být k přezkumu použity všechny dostupné zdroje (TV,...)

- Pokud je rozehra přerušena zapískáním rozhodčího, ale Challenge kteréhokoliv družstva prokáže, že k žádné chybě nedošlo, bude rozehra opakována pouze tehdy pokud přerušení roze hry rozhodčím zabránilo hrát dál a tím pokračovat v dané roze hře.
- Pokud přerušení roze hry rozhodčím neovlivnilo přirozený výsledek roze hry, roze hra se považuje za dokončenou v okamžiku, kdy se míč dostal skutečně mimo hru. V takových případech se roze hra opakovat nebude.
- V případě kdy o Challenge žádá tým „A“ a je na základě jeho žádosti o přezkoumání chyby identifikována dřívější chyba družstva „B“, roze hru vyhrává družstvo „A“, avšak pokud se přezkoumáním prokáže, že žádost o přezkoumání domnělé chyby žádaná družstvem „A“ nebyla potvrzena, pak je tomuto družstvu „A“ tato žádost označena jako neúspěšná a družstvu je ponechána již pouze jedna (nebo žádná v případě, že to byla poslední možná) žádost o Challenge pro daný set,...
- Oba týmy mohou použít Challenge během stejného přerušení roze hry.
- Všichni hráči musí zůstat na hřišti a není povoleno nikomu dalšímu z týmu vstupovat do hřiště.
- Jestliže není technicky možné promítnout výsledek Challenge na obrazovku v hale, tak v žádném případě není T, AT ani hráčům povoleno se dívat do obrazovky operátora Challenge. V takovém případě pouze 1R prostřednictvím kapitánů obou družstev sdělí výsledek přezkoumání.