



Polski Związek Amp Futbol
ul. Alzacka 3c,
03-972 Warszawa
tel. +48 721 120 065
office@ampfutbol.pl
www.ampfutbol.pl
NIP: 524-287-85-94
KRS: 0000763490

ZASADY WSPARCIA WIDEO W ORLEN AMP FUTBOL EKSTRAKLASIE

1. TERMINOLOGIA

- a. Challenge – formalny wniosek trenera (lub osoby wyznaczonej) o wszczęcie procedury weryfikacji.
- b. Wideowsparcie / Wideoweryfikacja – narzędzie techniczne wykorzystywane przez sędziów do analizy sytuacji.
- c. Trener inicjuje challenge. Sędzia korzysta z wideowsparcia. Ostateczną decyzję zawsze podejmuje sędzia.

2. PROCEDURA – WYŁĄCZNIE CHALLENGE

- a. Procedura wideoweryfikacji wszczynana jest wyłącznie poprzez challenge zgłoszony przez trenera. Sędzia nie inicjuje wideoweryfikacji z własnej inicjatywy.
- b. Udana wideoweryfikacja oznacza, że pierwotna decyzja sędziów zostaje zmieniona, a nieudana wideoweryfikacja oznacza, że pierwotna decyzja sędziów zostaje podtrzymana. Pierwotna decyzja nie zostaje zmieniona, chyba że materiał wideo wskazuje, że doszło do „jednoznacznego i oczywistego błędu” lub doszło do „pominięcia poważnego zdarzenia”.
- c. Zasada jednej sytuacji. Podczas jednego challenge’u analizowana jest wyłącznie jedna konkretna sytuacja wskazana przez trenera. Wideoweryfikacja nie służy ponownej analizie całej akcji ani wyszukiwaniu innych przewinień. Wyjątek: jeżeli w bezpośredniej fazie (przed lub po) zdarzenia doszło do przewinienia mającego wpływ na akcję – sędzia ma obowiązek je uwzględnić przy ostatecznej ocenie.
- d. Nie ma limitu udanych wideoweryfikacji przysługujących każdej z drużyn.
- e. Każdej drużynie przysługuje jedna nieudana wideoweryfikacja w meczu.

SPOSOR STRATEGICZNY



Polski Związek Amp Futbol
ul. Alzacka 3c,
03-972 Warszawa
tel. +48 721 120 065
office@ampfutbol.pl
www.ampfutbol.pl
NIP: 524-287-85-94
KRS: 0000763490

- f. Sędzia główny będzie oglądał materiał wideo bezpośrednio (weryfikacja wideo) i sędzia główny podejmie ostateczną decyzję. Sędzia główny musi pozostawać „widoczny” podczas weryfikacji wideo w celu zapewnienia transparentności.
- g. Indywidualne sankcje dyscyplinarne nałożone po zaistnieniu weryfikowanej sytuacji nie zostaną anulowane, nawet jeżeli wideoweryfikacja będzie skuteczna i skutkuje zmianą decyzji sędziego. Wyjątkiem są sankcje za tzw. przewinienia taktyczne. Jeśli zawodnik został napomniany/ukarany za nieprzepisowe przerwanie lub przeszkodzenie w prowadzeniu korzystnej akcji albo pozbawienie bramki lub realnej szansy na zdobycie bramki, a akcja ta, gol lub realna szansa zaistniały w wyniku błędnej, jak się okazało po wideoweryfikacji, decyzji sędziego, wówczas sędzia czytelnym gestem oraz komunikatem słownym przekazuje zawodnikowi informację o anulowaniu napomnienia/kary. Challenge niesie ryzyko sankcji dyscyplinarnych dla każdej ze stron, w tym dla drużyny wnioskującej.
Jeżeli analiza wykaże pominięte przewinienie karane napomnieniem lub wykluczeniem – sędzia ma obowiązek zastosować odpowiednią sankcję.
Wznowienie gry następuje zgodnie z charakterem stwierdzonego przewinienia.
- h. Okres gry przed i po incydencie, który może zostać zweryfikowany określa ten protokół.

3. DECYZJE / INCYDENTY PODLEGAJĄCE WIDEOWERYFIKACJI

Sędziowie używają wsparcia wideo, gdy pierwszy trener (lub, podczas nieobecności pierwszego trenera, kolejna wyznaczona osoba funkcyjna) zgłoszą wideoweryfikację wobec decyzji związanej z:

- 1. bramka / nie ma bramki,
- 2. rzut karny / brak rzutu karnego,
- 3. bezpośrednia czerwona kartka,
- 4. błędna identyfikacja zawodnika.

SPONSOR STRATEGICZNY





Polski Związek Amp Futbol
ul. Alzacka 3c,
03-972 Warszawa
tel. +48 721 120 065
office@ampfutbol.pl
www.ampfutbol.pl
NIP: 524-287-85-94
KRS: 0000763490

Do grupy decyzji/incydentów, które mogą zostać poddane wideoweryfikacji należą:

1. Bramki:

- a. przewinienie zawodnika drużyny atakującej bezpośrednio poprzedzające zdobycie bramki, które miało wpływ na jej uzyskanie (np. zagranie ręką, faul, kontakt kulą, podparcie, użycie kikuta itp.) – należy wskazać moment oraz sprawcę przewinienia.
- b. piłka poza grą przed zdobyciem bramki - należy wskazać moment;
- c. decyzja dotycząca uznania bądź nieuznania bramki;

2. Sytuacje w polu karnym:

- a. niedostrzeżone przewinienie karane rzutem karnym,
- b. rzut karny nieprawidłowo przyznany,
- c. przewinienie zawodnika drużyny atakującej bezpośrednio poprzedzające podyktowanie rzutu karnego (np. zagranie ręką, faul, kontakt kulą, podparcie, użycie kikuta itp.) – należy wskazać moment oraz sprawcę przewinienia,
- d. miejsce przewinienia (w polu karnym czy poza nim),
- e. piłka poza grą przed zaistnieniem zdarzenia w tej akcji – należy wskazać moment;

3. Bezpośrednia czerwona kartka (nie po drugim napomnieniu):

- a. DOGSO - pozbawienie oczywistej okazji do zdobycia bramki,
- b. poważny, rażący faul,
- c. gwałtowne, agresywne zachowanie, gryzienie lub plucie na inną osobę,
- d. ordynarne, obelżywe lub obraźliwe działanie(a);

4. Błędna identyfikacja zawodnika (przy żółtej lub czerwonej kartce):

Jeżeli sędzia po odgwizdaniu przewinienia pokazuje żółtą/czerwoną kartkę niewłaściwemu zawodnikowi przewinającej drużyny, tożsamość winnego zawodnika może zostać zweryfikowana za pomocą wideo; samo przewinienie nie może być weryfikowane, chyba że odnosiło się do późniejszego zdobycia bramki, decyzji „rzut karny/brak rzutu karnego” lub bezpośredniej czerwonej kartki.

SPOSNOR STRATEGICZNY



Polski Związek Amp Futbol
ul. Alzacka 3c,
03-972 Warszawa
tel. +48 721 120 065
office@ampfutbol.pl
www.ampfutbol.pl
NIP: 524-287-85-94
KRS: 0000763490

4. ZASADA BRAKU KORZYŚCI Z WŁASNEGO PRZEWINIENIA

- a. Jeżeli drużyna wnioskująca miała rację co do błędu sędziego, lecz bezpośrednio przed tą sytuacją sama popełniła przewinienie mające wpływ na akcję, pierwszeństwo ma wcześniejsze przewinienie tej drużyny.
- b. Drużyna nie może odnieść korzyści ze swojego naruszenia przepisów.
- c. Wznowienie gry następuje zgodnie z pierwszym przewinieniem.

5. FAZA BUDOWANIA AKCJI

- a. Wideoweryfikacja może obejmować fazę akcji od momentu przejęcia kontroli nad piłką przez drużynę atakującą do momentu podjęcia decyzji, przerwania gry lub opuszczenia pola gry przez piłkę.
- b. Nie dopuszcza się weryfikacji zdarzeń sprzed momentu wejścia w posiadanie piłki.
- c. Challenge musi zostać zgłoszony natychmiast po zdarzeniu – bez wprowadzania sztywnego limitu czasowego.

6. ZMIANA DECYZJI I WZNOWIENIE GRY

- a. Jeżeli challenge został zgłoszony natychmiast po zdarzeniu, sędzia może zmienić decyzję nawet jeśli gra została wznowiona.
- b. Wznowienie gry następuje zgodnie z nową decyzją, pierwotną decyzją lub rzutem sędziowskim – wyłącznie gdy nie ustalono przewinienia.

7. PROCES WIDEOWERYFIKACJI

Zastosowanie systemu wsparcia wideo podczas zawodów ORLEN Amp Futbol Ekstraklasy wymaga następujących praktycznych uzgodnień:

1. Organizator nie zapewnia dodatkowych kamer do systemu weryfikacji. To oznacza, że korzystać będziemy z kamer, które służą do przeprowadzenia transmisji z meczów.
2. Operator powtórek posiada niezależny dostęp do materiału wideo oraz jego powtórek.

SPOSNOR STRATEGICZNY



Polski Związek Amp Futbol
ul. Alzacka 3c,
03-972 Warszawa
tel. +48 721 120 065
office@ampfutbol.pl
www.ampfutbol.pl
NIP: 524-287-85-94
KRS: 0000763490

3. Strefa wideoweryfikacji znajduje się w miejscu, w którym sędzia główny może obejrzeć materiał wideo przed podjęciem ostatecznej decyzji. Musi znajdować się blisko pola gry i jej lokalizacja musi być jednoznacznie zaznaczona.
4. Operator powtórek asystuje sędziom podczas wideoweryfikacji przez pokazywanie żądanych przez sędziów materiałów (np. ujęcia sytuacji z innej kamery, dopasowywanie szybkości powtórki, etc.) na ekranie dla sędziów.
5. Jeżeli wideoweryfikacja nie może być zastosowana ze względu na awarię techniczną, obie drużyny muszą natychmiast zostać o tym poinformowane.

8. PROCEDURY

Pierwotna decyzja: Sędziowie muszą zawsze podjąć pierwotną decyzję (włączając w to wszelkie sankcje dyscyplinarne) tak, jakby nie było do dyspozycji wsparcia wideo (poza poważnymi incydentami, które zostały przeoczone).

Prośba o wideoweryfikację lub decyzja sędziów do przeprowadzenia wideoweryfikacji:

1. W celu wykorzystania wideoweryfikacji pierwszy trener (lub, w przypadku jego nieobecności, wyznaczona osoba funkcyjna ustalona w protokole) musi natychmiast:
 - o obrócić palcami w powietrzu, i
 - o poinformować trzeciego / technicznego sędziego lub rezerwowego sędziego asystenta o ich żądaniu dotyczącym wideoweryfikacji.
2. Trzeci sędzia lub rezerwowi sędzia asystent informuje sędziów o użyciu wideoweryfikacji przez system komunikacji i przez podniesienie tabliczki.
3. Jeżeli gra została wcześniej przerwana, sędzia opóźnia jej wznowienie.
4. Jeżeli gra się toczy, sędzia ją przerywa, gdy piłka znajdzie się w neutralnej strefie/sytuacji, o czym decyduje sędzia (zwykle, gdy żadna z drużyn nie przeprowadza ataku).
5. We wszystkich przypadkach sędziowie muszą zasygnalizować, że będzie przeprowadzona wideoweryfikacja przez jednoznaczne pokazanie gestu telewizora (obrys telewizora).

SPONSOR STRATEGICZNY





Polski Związek Amp Futbol
ul. Alzacka 3c,
03-972 Warszawa
tel. +48 721 120 065
office@ampfutbol.pl
www.ampfutbol.pl
NIP: 524-287-85-94
KRS: 0000763490

Wideoveryfikacja:

1. Sędzia udaje się do wsparcia wideo w celu obejrzenia zapisu wideo. Wideoveryfikacja dokonywana jest przez sędziego głównego, który podejmie ostateczną decyzję.
2. Podczas wideoveryfikacji, pozostali sędziowie będą nadzorować to, co się dzieje na polu gry i w strefach technicznych.
3. Zawodnicy, zawodnicy rezerwowi i osoby funkcyjne, które wkroczą do strefy weryfikacji wideo lub będą podejmowali próby wpłynięcia na wideoveryfikację lub ostateczną decyzję, będą napomniani lub wykluczani.
4. Sędzia może obejrzeć nagranie w różnych prędkościach i z różnych kamer, przy czym, co do zasady, powtórki w zwolnionym tempie winno się wykorzystywać do oceny faktów, np. miejsca przewinienia/zawodnika, punktu kontaktu ciała przy fizycznych przewinieniach i przy „ręce”, sytuacjach piłka w grze/poza grą (dotyczy to też sytuacji bramka/nie ma bramki). Nagrań w normalnej prędkości powinno się używać do oceny „dynamiki” przewinień lub tego, czy doszło do nieprzepisowego kontaktu ręki z piłką.
5. W odniesieniu do decyzji/zdarzeń związanych ze zdobyciem bramek, decyzji „rzut karny/brak rzutu karnego” i czerwonych kartek za pozbawienie realnej szansy na zdobycie bramki (DOGSO), może zająć potrzeba wideoveryfikacji fazy ataku, która bezpośrednio doprowadziła do jednego z powyższych zdarzeń. Wideoveryfikacja może wymagać obejrzenia, w jaki sposób drużyna atakująca weszła w posiadanie piłki.
6. Dla pozostałych przewinień karanych czerwoną kartką (poważny, rażący faul lub gwałtowne, agresywne zachowanie) lub błędnej identyfikacji zawodnika, tylko te zdarzenie jest weryfikowane.
7. Proces wideoveryfikacji powinien być przeprowadzony tak efektywnie, jak to możliwe. Jednak trafność ostatecznej decyzji jest ważniejsza od czasu, w jakim została podjęta. W związku z tym oraz dlatego, że niektóre sytuacje są złożone i wymagają analizy kilku aspektów, nie ma limitu czasowego na proces wideoveryfikacji.
8. Decyzja może zostać zmieniona wyłącznie w przypadku jednoznacznego i oczywistego błędu lub pominięcia poważnego zdarzenia.
W przypadku wątpliwości decyzja z boiska zostaje utrzymana.

SPOSOR STRATEGICZNY



Polski Związek Amp Futbol
ul. Alzacka 3c,
03-972 Warszawa
tel. +48 721 120 065
office@ampfutbol.pl
www.ampfutbol.pl
NIP: 524-287-85-94
KRS: 0000763490

Ostateczna decyzja i wznowienie gry:

1. Tylko sędzia główny ma prawo podejmowania ostatecznej decyzji.
2. Na zakończenie procedury wideoweryfikacji sędzia musi pokazać gest „ekran TV”, a po nim ostateczną decyzję.
3. Sędzia podejmie/zmieni/cofnie sankcje dyscyplinarne (tam, gdzie jest to stosowne) i zarządzi wznowienie gry zgodnie z Zasadami gry.
4. Jeżeli pierwotna decyzja została zmieniona, lub doszło do identyfikacji przeoczonego poważnego incydentu, gra zostaje wznowiona zgodnie z Zasadami gry.
5. Jeżeli pierwotna decyzja nie została zmieniona, gra zostanie wznowiona:
 - zgodnie z pierwotnie podjętą decyzją, jeżeli gra została już przerwana, lub
 - rzutem sędziowskim jeżeli gra została przerwana przez sędziego w celu dokonania wideoweryfikacji.

Unieważnienie zawodów: Zawody nie zostaną unieważnione ze względu na:

- awarię technologii,
- złych decyzji wynikających z wideoweryfikacji,
- decyzji o nieprzeprowadzeniu wideoweryfikacji zdarzenia/decyzji,
- wideoweryfikacji zdarzeń/decyzji niepodlegających weryfikacji.



SPOSOR STRATEGICZNY