

REGLAMENTO DEL SISTEMA DE VIDEO DESAFÍO – 2024 –

La FIVB se compromete a utilizar nuevas tecnologías para ayudar a los árbitros en el proceso de toma de decisiones con el fin de que el juego sea absolutamente justo para las acciones de los atletas.

A este respecto:

1. Los equipos podrán solicitar la revisión de acciones que sospechen que son faltas no identificadas y, por tanto, no pitadas ni señaladas por los árbitros.

2. Los equipos tienen derecho a solicitar "Desafíos" de la siguiente manera:

(a) durante el juego (es decir, a mitad del juego) cada vez que crean que se ha producido una falta y no es sancionada por los árbitros (para acelerar el proceso, un miembro del equipo debe presionar el timbre ubicado en el banco del equipo),
Este desafío se puede solicitar en cualquier momento durante el rally incluso si es para revisar la primera acción del rally (es decir, el servicio).

o

(b) al final del partido cuando quieran pedir una revisión de la decisión de los Árbitros respecto del último partido.
Acción del rally.

Los equipos conservarán el derecho de solicitar otro "Desafío" si su reclamo es correcto, hasta un máximo de dos Desafíos fallidos por serie.

3. (a) Si se utiliza un sistema automatizado de desafío de video de entrada/salida de bola, entonces el desafío de entrada/salida de bola ya no es disponible y la decisión se mostrará automáticamente de la siguiente manera:

- a) 1 ^o Tableta del árbitro: envía todas las decisiones de entrada/salida dentro de 1,5 m de la línea.
- b) Pantalla gigante: envía decisiones de entrada/salida dentro de los 20 cm de la línea.
- c) TV – ofrece decisiones de entrada/salida a <7 cm de la línea.

(b) si no se utiliza un sistema automatizado de desafío de video de entrada/salida de bola, entonces se puede solicitar un desafío para las siguientes situaciones:

Se podrá solicitar un Desafío por una de las siguientes situaciones:

a) Balón dentro/fuera : para líneas laterales y de fondo

- 1. Pelota adentro, o
- 2. Balón fuera

b) Bloqueo táctil : contacto con el balón por parte del jugador (es decir, el bloqueador)

- i. con el balón saliendo del juego después de la acción de bloqueo;
- II. con la pelota permaneciendo en juego (es decir, contacto de bloqueo seguido de 3 golpes; o ningún contacto de bloqueo seguido de un cuarto golpe por parte del equipo o un doble golpe por el mismo jugador);

- 1. Bloquear el toque, o
- 2. Sin contacto

c) FALLA DE LA RED – contacto con la red entre las antenas por parte del jugador en la acción de jugar la pelota.

1. Falla neta, o
2. No hay falla neta

d) Toque de Antena – contacto con la antena por parte del jugador o de la pelota.

1. Antena táctil, o
2. Sin contacto

e) Falta de pie – a) contacto del servidor con el campo de juego (incluida la línea de fondo) o la zona libre lateral fuera de la zona de servicio, b) contacto defectuoso de un jugador con la línea de ataque de 3 metros, c) el cruce completo de la línea central por el pie o los pies del jugador.

1. Falta de pie, o
2. Sin culpa

f) Toque de suelo. La pelota toca la superficie de la cancha - "panqueque" - para determinar si la pelota tocó la cancha o no durante el juego (a mitad del peloteo).

1. Toque de suelo, o
2. No tocar el suelo

g) Último toque : para identificar durante los contactos "simultáneos" de los oponentes por encima de la red, al jugador que hizo el contacto final con la pelota antes de que saliera "fuera".

1. Último toque de, o
2. Decisión no concluyente (se mantiene la decisión del árbitro)

4. Los desafíos deben solicitarse solo a través del ETT preprogramado inmediatamente después de que ocurra la falta sospechada, y esto provocará que el 1.er árbitro detenga la acción cuando la falta sospechada ocurra durante el juego. Sin embargo, los equipos pueden presionar el timbre para llamar inmediatamente la atención del 1er Árbitro para detener el rally y luego solicitar el Desafío a través del ETT.

De lo contrario, los equipos tienen siete (7) segundos después de que finaliza el rally para impugnar exclusivamente la acción decisiva que finaliza el rally. Para evitar dudas: una vez finalizado el rally, una supuesta falta solo puede impugnarse si ocurre durante la acción final que finaliza el rally; las acciones que se llevaron a cabo antes en el rally ahora no pueden impugnarse una vez finalizado el rally.

5. No se admitirán impugnaciones por faltas que no puedan impugnarse y se considerarán en primera instancia como impugnaciones incorrectas. Las solicitudes posteriores o reiteradas de esta naturaleza podrán ser calificadas como demoras y sancionadas como tales.

6. Los desafíos tienen prioridad sobre todas las demás acciones del partido, por ejemplo, tiempo muerto o solicitudes de sustitución, que pueden ser Impactado por el resultado del Desafío.

7. El software impedirá que se solicite una impugnación siete (7) segundos después de que se inserte un punto en el sistema de planilla electrónica. Esto es para evitar que se presente una reclamación impugnada mucho tiempo después de la finalización del punto (a menos que se trate de los casos de los puntos 13 y 17 a continuación, en los que esto sea necesario para evitar una situación injusta).

8. La solicitud del Desafío se realizará a través de dos acciones consecutivas (no importa si se realiza después de finalizado el rally o se realiza presionando el timbre del equipo durante el rally). En un primer momento, habrá un solo botón "DESAFÍO" para presionar en la tableta. Al presionarlo, se solicitará un Desafío, se activará la bocina del Desafío y se detendrá la acción; automáticamente, aparecerá una nueva serie de botones, presentando las opciones del Desafío para que el equipo indique la presunta falta que se está desafiando. El equipo no debe tardar más de siete (7) segundos en indicar su presunta falta.

El procedimiento de dos pasos está diseñado para ayudar a los entrenadores a presionar el botón correcto cuando indican la presunta falta que se está cuestionando. En caso de demora, el árbitro puede aplicar una "advertencia por demora".

9. Cuando un equipo pide una impugnación, el 2º árbitro, o el 3º árbitro si corresponde, debe aclarar la naturaleza de la solicitud con el entrenador respectivo, luego el 1º árbitro confirmará inmediatamente al árbitro de impugnación la supuesta falta que se impugna. El examen de las imágenes debe realizarse lo más rápido posible, pero la precisión del juicio debe prevalecer sobre la velocidad. El árbitro de impugnación luego transmitirá lo que se ha revelado mediante el examen de la acción que se impugna directamente a través del dispositivo de comunicación del árbitro (auriculares) al 1º árbitro.
Árbitro. En cuanto se muestre la imagen del Desafío en la pantalla de la arena, el 1.er Árbitro anunciará la decisión final e indicará el equipo que ganó el punto y, por lo tanto, será el siguiente en sacar.
10. Una vez transmitido el resultado del Desafío, el partido continúa, con el puntaje ajustado según sea necesario.
11. Consecuencias de los desafíos exitosos/no exitosos:
 - a. Un segundo desafío fallido por parte de un equipo en un set tendrá como resultado que el equipo solicitante no pueda solicitar más desafíos para el resto de ese set.
 - b. Esto será indicado al entrenador por el 2do árbitro, o 3er árbitro si corresponde, (también se muestra en el ETT) y anunciado por el anunciador o 1er árbitro al público a través del sistema de megafonía.
 - do. En las competiciones donde la tecnología de las tabletas lo permita, el número de Desafíos restantes por cada equipo también será parte de la información mostrada en los marcadores del recinto.
12. (a) Al final de cualquier jugada, el 1.er árbitro tiene derecho a solicitar una revisión de video si no está seguro de su decisión final. El 1.er árbitro silbará, hará la señal de desafío y también indicará con ambas manos que está solicitando personalmente la revisión de video. Esta acción activa inmediatamente el proceso de revisión de video.
El derecho del 1.er árbitro a solicitar una revisión es una forma más de garantizar que la decisión final de la concesión de puntos a los equipos sea justa, corresponda al esfuerzo de los atletas y no se vea afectada por un error humano. Si el árbitro reconoce que hizo sonar el silbato por error y posteriormente muestra la señal de repetición, el 1.er árbitro puede solicitar una revisión de video para confirmar a todas las partes interesadas que la repetición es la conclusión más justa. Si el 1.er árbitro no solicita la verificación de video de la repetición, esto también puede ser objeto de una impugnación por parte del equipo.

(b) Si el 1er Árbitro completa dicha revisión de video, el equipo que pierde el punto como resultado de este proceso tiene el derecho, dentro de la misma interrupción, de presentar un desafío por una falta previamente sospechada que no fue castigada durante la acción final que puso fin al rally.
13. Es importante destacar que la primera falta observada en la secuencia de imágenes en revisión, incluso si no es la acción específica impugnada o no está especificada en el menú de Desafíos, prevalecerá sobre cualquier falta posterior y formará la base de la decisión final del 1er Árbitro, determinando la justa y correcta adjudicación del punto impugnado en el rally.
14. Si un equipo que impugna la acción final GANA el punto de todas formas, el desafío será rechazado automáticamente (por ser innecesario). Si el jugador oponente admite un contacto (por ejemplo, un toque en el bloqueo, una falta en la red) después de que se haya iniciado un desafío, el proceso del desafío se dará por terminado automáticamente por ser innecesario y el equipo que lo impugna recibirá el punto y el siguiente servicio.
15. En caso de duda, durante el examen de una solicitud de desafío, el equipo de desafío de video (Challenge)
El árbitro y el operador del desafío de video deben utilizar todas las imágenes de televisión disponibles para garantizar que las decisiones se tomen de manera justa.
16. Un Equipo puede solicitar un Desafío solo una vez dentro de la misma interrupción, es decir, no puede desafiar una segunda vez dentro de la misma interrupción. Sin embargo, ambos equipos pueden solicitar un Desafío dentro de la misma interrupción.

17. Si dos equipos se enfrentan en la misma interrupción por acciones que ocurrieron dentro de un intervalo de tiempo muy corto:
misma fase de acción - es decir, un ataque completado desde la línea de ataque es desafiado por el equipo A, pero el equipo B desafía un toque en la red por parte del bloqueo del equipo A, que es parte de la misma secuencia de acción - se revisará toda la secuencia de esa fase de acción y prevalecerá la primera falta observada, si la hubiera. A un equipo que desafíe después del oponente, se le aceptará su Desafío (si el Desafío es del menú de desafíos) incluso si han transcurrido los siete (7) segundos (ya que la administración del primer desafío tiene que completarse antes de que el software permita el nuevo desafío).
18. Incluso si un equipo pierde el Desafío debido a que su supuesta falta no fue la primera observada en una jugada de acción de juego secuencia. Si, no obstante, la evidencia demuestra que se produjo la falla, se mantendrá el número de desafíos disponibles. Por lo tanto, un "desafío exitoso" no significa automáticamente que este equipo gane el rally.
19. Todos los jugadores deben permanecer en la cancha durante el tiempo necesario para evaluar las imágenes de video. Ningún suplente/ jugador de reemplazo/líbero o personal de banca puede ingresar a la cancha porque el resultado del desafío puede tener un impacto en la necesidad de una sustitución o reemplazo.
20. Como principio general, una falta sospechada que NO ESTÉ CONFIRMADA por la grabación de video se considera como si NO hubiera ocurrido y la decisión original de los Árbitros sigue siendo válida. Cuando la evidencia de video no es concluyente, la decisión del Árbitro se mantiene, pero el equipo no pierde su desafío.
21. En caso de que la Tableta Electrónica del Equipo (ETT) falle, el entrenador principal del equipo o el entrenador asistente podrán hacer una señal manual y una solicitud oral directa a los Árbitros.
22. En caso de que se presente una falla general en el Sistema de Desafío, el 2^o El árbitro comunicará a los equipos la falta, y el partido será arbitrado normalmente por los Árbitros según las reglas del juego (sin solicitudes de Retos). Si el Sistema de Retos vuelve a funcionar, esto se comunicará a los equipos y se permitirán los Retos a partir de ese momento.
23. El resultado de la Revisión del Desafío de Video, tan pronto como lo anuncie el 1.er Árbitro, será definitivo e inapelable.
24. Si un equipo presiona el timbre y luego el botón Desafío en la tableta a mitad del rally y luego no selecciona nada del menú de desafío dentro del límite de tiempo requerido (7 segundos), el Desafío fallará automáticamente, el equipo perderá el rally y los oponentes ganarán un punto.
25. ¿Debe un equipo al final del rally presionar el botón de desafío pero no elegir a tiempo o no elegir en absoluto? desde el menú Desafío, dentro del límite de tiempo (7 segundos), perderá uno de sus Desafíos.
26. El 1er Árbitro deberá ser el gestor de todo el proceso del desafío y responsable de la decisión final.
Cuando haya errores claros (por ejemplo, imágenes incorrectas mostradas, interpretación incorrecta por parte del árbitro del desafío o información nueva dentro de las imágenes mostradas en la pantalla gigante), el primer árbitro debe insistir en una revisión adicional que incluya diferentes ángulos y fuentes de imágenes.