



СИСТЕМА ВИДЕОПОМОЩИ В ФУТЗАЛЕ

техническая реализация в России,
правила применения судьями

ВВОДНЫЕ

РЕТРОСПЕКТИВА

Система видеопомощи (Video support [VS]) – комплекс технологических и организационных мероприятий, позволяющий судье осуществлять видеопросмотр отдельных моментов матча для проверки им своего решения.

Введение системы:

Сентябрь 2021 г. – Чемпионат мира по футзалу в Литве. Система видеопомощи впервые использована на официальных матчах.

30 марта 2023 г. – получено разрешение ФИФА на использование VS на матчах Чемпионата России по мини-футболу (Суперлига).

Август 2023 г. – Предсезонный турнир в Тюмени. VS впервые использована в России в тестовом режиме.

1 сентября 2023 г. – VS начала использоваться на матчах Чемпионата России по мини-футболу (Суперлига) сезона 2023-2024 гг.

8 сентября 2023 г. – получено подтверждение ФИФА о корректности технической реализации VS в России.



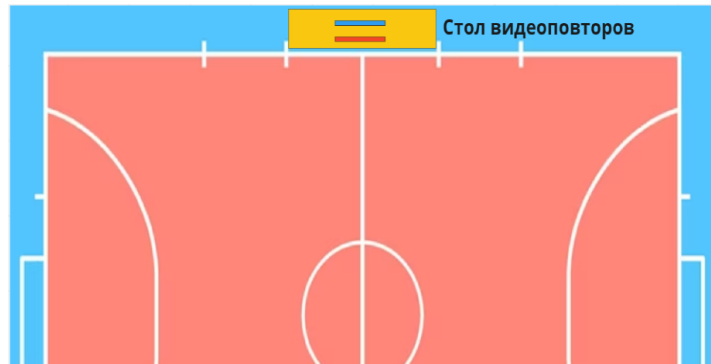
ВВОДНЫЕ

ОСНОВНЫЕ ПОНЯТИЯ

Оператор повтора (Replay operator [RO]) – лицо, которое помогает судьям во время просмотра. Он воспроизводит отснятый материал по просьбе судей на мониторе судей, и может использовать различные ракурсы камеры, регулировать скорость воспроизведения и т.д.

Зона видеопросмотра Судьи (Referee Review Area [RRA]) – место, где судьи просматривают записи повторов перед принятием окончательного решения. В зоне RRA два монитора: один монитор для RO, который помогает судьям во время просмотра видеоповтора, второй монитор, обращенный к полю, для просмотра судьями видеоповтора.

Судейский просмотр (Referees' review [RR]) – непосредственный просмотр записи повтора момента матча судьей для принятия окончательного решения.



Красный – монитор для судей, направлен на площадку.
Синий – монитор для RO, направлен от площадки.



ВВОДНЫЕ

ПРАКТИЧЕСКИЕ НЮАНСЫ

VS расположена рядом с игровой площадкой, на той же стороне, где располагаются камеры и аппаратная комната бродкастера/вещателя, рядом со столом хронометриста, который отвечает за время матча.

RRA расположена близко к полю, не мешая проведению матча. Ее местоположение четко обозначено. Во время просмотра обеспечивается невмешательство игроков, запасных и официальных лиц команд.

Монитор судей находится в режиме заставки на протяжении всего матча, а повторы отображаются только во время просмотра.

RO воспроизводит спорные эпизоды для судей с разных ракурсов и с разной скоростью, останавливая отснятый эпизод в любой момент, увеличивает и уменьшает масштаб при необходимости. Арбитры могут попросить повтор с любой камеры, с которой, по их мнению, можно будет решить спорный эпизод точнее и быстрее.

RO отдает сигнал вместе с графикой и повторами, чтобы вывести в трансляцию и на табло спортивного сооружения.

ТЕХНИЧЕСКАЯ РЕАЛИЗАЦИЯ VS

В целях обеспечения доступности VS для всех клубов Суперлиги было разработано **техническое решение использования VS с 6-ю камерами, согласованное с ФИФА:**

1. Такое решение предполагает, что эпизоды, которые будет просматривать судья, не будут попадать в телетрансляцию в онлайн режиме. Они будут попадать в телетрансляцию в формате повторов после того, как судья завершил просмотр эпизодов.
2. Точки расположения камер зависят от особенностей инфраструктуры спортивного объекта, камерный план подлежит обязательному согласованию с бродкастером/вещателем и Судейским комитетом. Камерный план для каждого зала может быть утвержден в индивидуальном порядке исходя из особенностей объекта. Каждый объект может иметь несколько камерных планов исходя из задач бродкастера/вещателя, но каждый камерный план должен быть согласован заблаговременно и утвержден на предматчевом совещании.

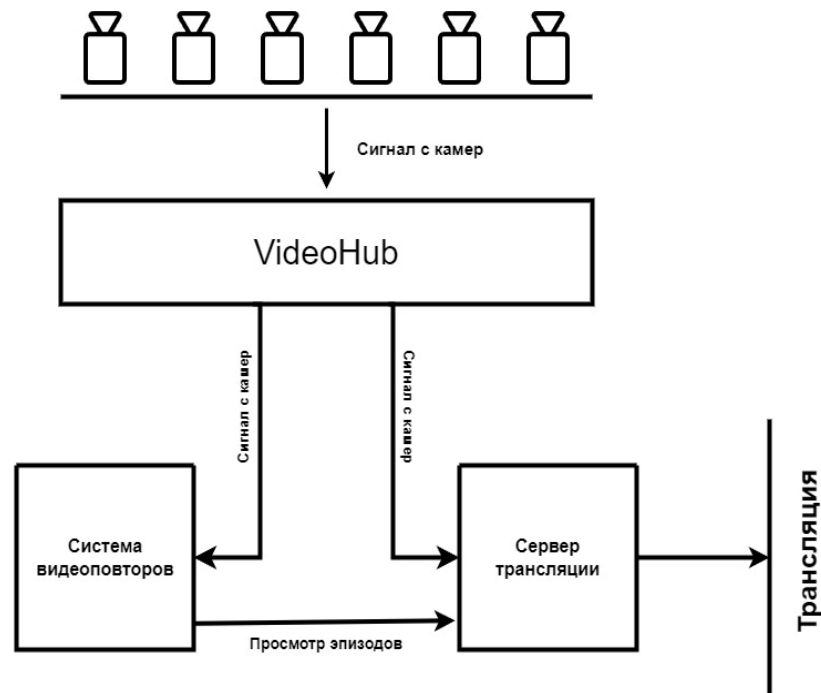
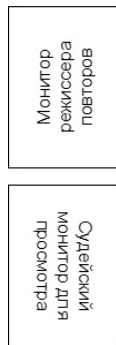


Схема коммутации и передачи телевизионного сигнала

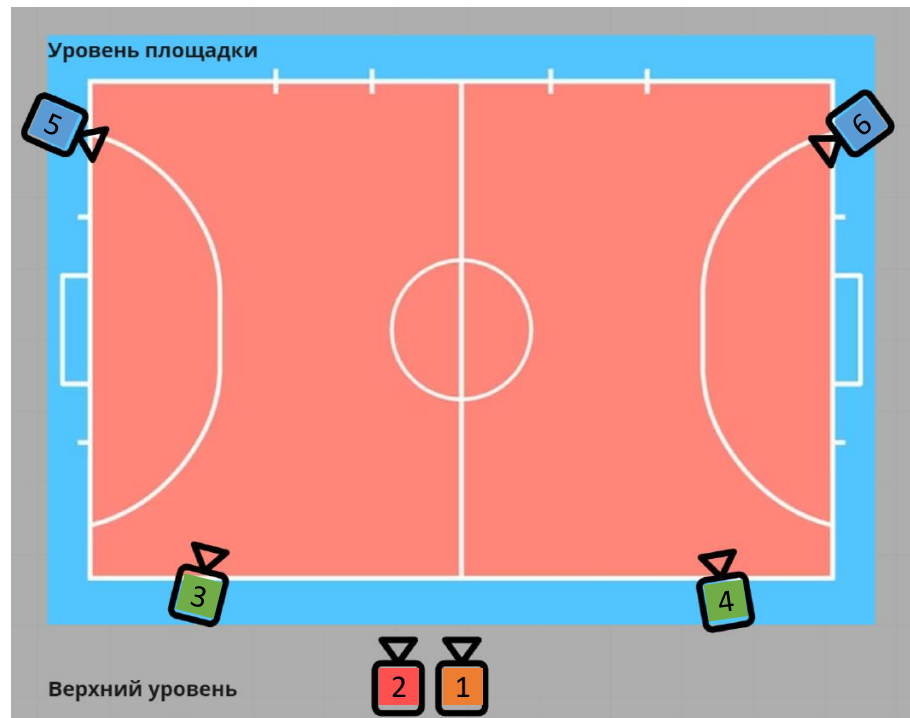
ПРИМЕР РАСПОЛОЖЕНИЯ КАМЕР

1 камера. Ведущая камера, располагается стационарно на верхнем уровне строго по центральной линии. Снимает общую картинку. В большинстве случаев видны все игроки, находящиеся на площадке. Необходима для таких ситуаций, как: нарушение в/за пределами штрафной площади.

2 камера. Увеличение/Камера крупного плана, располагается стационарно на верхнем уровне. Снимает крупно различные эпизоды игры. Необходима для таких ситуаций, как: прямая красная карточка, покинул ли мяч пределы поля, назначение/отмена пенальти.

3 и 4 камеры. Переносные камеры, работают для телевизионного сигнала по игровым моментам, скамейкам запасных и т.д., во время игры располагаются на уровне 6-метров вдоль линии штрафной площади. Необходимы для таких ситуаций, как: пересек ли мяч линию ворот, назначение/отмена пенальти.

5 и 6 камеры. Стационарные камеры / Торцевые камеры, располагаются за лицевой линией ворот на уровне площадки, между угловым и штрафной площадью. Снимают крупно различные эпизоды игры. Необходимы для таких ситуаций, как: назначение/отмена пенальти, покинул ли мяч пределы площадки.



Правила применения

ОСНОВНЫЕ ПРИНЦИПЫ

VS применяется:

1. По инициативе главного тренера команды в рамках процедуры оспаривания.
2. По усмотрению судей.

Процедура оспаривания:

1. Успешное оспаривание — изменение первоначального решения судей.
Неудачное оспаривание — подтверждение первоначального решения судей.
2. Первоначальное решение сохраняется, если повторы видеозаписи показывают, что отсутствуют «явная и очевидная ошибка» или «серьезный пропущенный инцидент».
3. Количество успешных оспариваний у каждой команды не ограничено.
4. Каждой команде разрешается одно неудачное оспаривание в каждом промежутке матча. Оспаривание, не использованное в отведенном промежутке матча, не может быть перенесено на другой промежуток.
5. Если игра продолжается после инцидента, который затем просматривается, любые дисциплинарные меры, принятые/требуемые в течение периода после инцидента, не отменяются, даже если первоначальное решение изменено. Исключения: предупреждения за остановку или вмешательство в перспективную атаку или удаления за лишение явной возможности забить гол (ЛЯВЗГ).

Возможности*	Успешное оспаривание**	Неудачное оспаривание
1 тайм	∞ VS	1 VS
2 тайм		1 VS
1 экстра-тайм		1 VS
2 экстра-тайм		1 VS
Серия 6-м ударов		1 VS

* Неиспользованные оспаривания не переносятся на следующие части матча.

** Количество успешных оспариваний не ограничено.

Правила применения

КАКИЕ РЕШЕНИЯ И ИНЦИДЕНТЫ МОГУТ БЫТЬ ПРОСМОТРЕНЫ С ПОМОЩЬЮ VS

ИНИЦИАТОР	СИТУАЦИЯ	КАТЕГОРИИ РЕШЕНИЙ
Главный тренер	Голы	1. нарушения атакующей команды в развитии атаки при взятии ворот (например, игра рукой, иной фол и т.д.)
		2. мяч не в игре перед попаданием в ворота
		3. ситуация гол/не гол
	Инциденты в штрафной площади	1. нарушение с неназначением пенальти
		2. неправильно назначенный пенальти
		3. нарушения атакующей команды в развитии атаки, которая привела к эпизоду «пенальти» (например, игра рукой и т.д.)
		4. место нарушения (внутри или за пределами штрафной площадки)
Прямые красные карточки (не 2-е предупреждение)	5. мяч не в игре перед эпизодом «пенальти»	
	1. лишение явной возможности забить гол	
	2. серьезное нарушение Правил игры	
	3. агрессивное поведение, укус или плевков в другое лицо	
Ошибочная идентификация	4. оскорбительное, обидное или нецензурное действие (-ия)	
	нарушение → ЖК/КК → ошибочная идентификация личности игрока	
Судьи	Если хронометр неисправен	для определения как следует скорректировать время
	Если хронометр неправильно запущен (перезапущен)/остановлен хронометристом	
	Для проверки того, был ли забит гол	
	Для подтверждения того, что мяч попал в ворота до звукового сигнала об окончании тайма	за исключением таймов, продленных для выполнения пенальти или ШУШНН

Судьи всегда должны принимать первоначальное решение (включая применение любых необходимых дисциплинарных санкций), как если бы не было VS (за исключением серьезных пропущенных инцидентов).

Главные тренеры используют VS в рамках процедуры оспаривания решений судей.

Правила применения

ПРОЦЕДУРА. ШАГ 1

Как принимается решение о видеопросмотре

1. Чтобы оспорить решение, главный тренер сообщает третьему судье или резервному помощнику судьи о своем запросе на просмотр.
2. Третий судья или резервный помощник судьи информирует судей о запросе через систему связи и поднятием «специальной таблички».
3. В качестве альтернативы, судьи могут принять решение о проведении проверки по своему усмотрению, где это приемлемо.
4. Если игра уже остановлена, судьи откладывают возобновление игры, чтобы выполнить просмотр.
5. Если игра еще не остановлена, судьи останавливают ее, когда мяч находится в нейтральной зоне/ситуации, т.е. когда ни у одной из команд нет хорошей возможности для проведения атаки.
6. Во всех случаях судьи должны указывать, что будет просмотр, четко показывая сигнал «ТВ-монитора» (контур телевизионного экрана).



Правила применения

ПРОЦЕДУРА. ШАГ 2

Как проводится видеопросмотр

1. Судьи направляются в RRA для просмотра видеоповтора. Просмотр проводится обоими судьями, но окончательное решение принимает судья.
2. Игрокам, запасным и официальным лицам команд, которые входят в RRA или пытаются повлиять на RR, или окончательное решение, выносится предупреждение.
3. Правила игры футзала не позволяют изменить решение о возобновлении игры, если игра была возобновлена. Однако для целей системы VS, после немедленного запроса, инцидент все еще можно просмотреть и изменить первоначальное решение, даже если игра уже возобновилась.
4. Процесс видеопросмотра должен быть завершен максимально эффективно, точность окончательного решения важнее скорости. По этой причине, а также из-за того, что некоторые ситуации являются совокупностью нескольких просматриваемых решений/инцидентов, нет ограничения по времени для процесса видеопросмотра.



Как принимается окончательное решение и возобновляется игра

1. Судья – единственный, кто может принять окончательное решение.
2. После завершения RR, судья должен показать сигнал «ТВ-монитора» и сообщить окончательное решение перед столом хронометриста и главным тренерам обеих команд при необходимости.
3. Затем судья применяет/изменяет/отменяет любые дисциплинарные меры (при необходимости).
4. Если судья отменил первоначальное решение или выявил серьезный пропущенный инцидента, игра возобновляется в соответствии с Правилами игры по футзалу.
5. Если судья не отменил первоначальное решение игра возобновляется одним из двух вариантов:
 - по первоначальному решению, если игра уже остановлена; или же
 - спорным мячом, если игра была остановлена судьями для выполнения RR.
6. В случае отмены первоначального решения или выявления серьезного пропущенного инцидента имеет значение время, когда произошел инцидент. Судья должен сообщить хронометристу правильное время, чтобы скорректировать время хронометра.
7. Если RR относится к инциденту с хронометром, судья должен сообщить хронометристу точное время, чтобы скорректировать время хронометра.
8. Когда судьи будут готовы возобновить матч, хронометрист может перезапустить хронометр с нового установленного времени.

СЕНТЯБРЬ 2023