

Règlement

Challenge Vidéo



Adopté par le Comité Directeur du 22 mars 2019

Article 1

A l'occasion de toutes les rencontres de LAM et de certaines autres rencontres des deux autres divisions de LNV, le système de « Challenge Vidéo » est mis en œuvre pour permettre aux équipes, par le biais de tablettes connectées en filaire à eScoresheet, la demande de vérification d'actions qu'ils suspectent mal jugées, soit par une faute non indiquée, soit par une faute signalée par les arbitres ou juges de ligne.

Article 2

Les équipes ne peuvent demander le « Challenge Vidéo » qu'à la fin de l'échange et sur la dernière action. Les équipes gardent leur droit de demander un autre « Challenge Vidéo » si leur demande est justifiée, avec une limite de deux « Challenge Vidéo » non validés par set.

Article 3

Le « Challenge Vidéo » est autorisé dans les situations suivantes :

- a. **Ballon IN/OUT** - touchant le sol près d'une ligne de fond ou de côté.
- b. **Ballon touché au « contre »** - ballon touché par le joueur (« contreur »).
- c. **Faute de filet** – un joueur (qui est dans l'action du jeu) touche le filet (entre les deux antennes).
- d. **Faute d'antenne** – un joueur ou le ballon touche l'antenne.
- e. **Faute de pied** –
 - i. le serveur est en contact avec le terrain (ligne de fond de terrain incluse) ou la zone latérale libre en dehors de la zone de service.
 - ii. contact fautif d'un joueur avec la zone d'attaque des 3 mètres.
 - iii. franchissement d'un pied entier d'un joueur au-delà de la ligne centrale.

Article 4

Les équipes ont 8 secondes après la fin de l'échange pour demander le « Challenge Vidéo » sur la dernière action de l'échange.

Article 5

La demande de « Challenge Vidéo » doit être effectuée au moyen des tablettes mises à disposition des entraîneurs.

Si les tablettes ne sont pas disponibles (absentes ou ne fonctionnant pas), il faut alors effectuer une pression sur le buzzer s'il y en a un, et l'entraîneur fait un signe avec les mains figurant un RECTANGLE (en référence à l'écran de contrôle), à destination du 2nd arbitre. Cette demande devra être accompagnée par une indication sur les éventuels différents écrans de la salle : écran géant, filet LED, panneaux LED, et sur le direct télé selon le bon jugement des diffuseurs.

Article 6

Pour préciser la nature du « Challenge Vidéo » demandé, l'entraîneur ou l'entraîneur adjoint utilise la tablette mise à sa disposition.

Si les tablettes ne sont pas disponibles (absentes ou ne fonctionnant pas), l'entraîneur doit faire le geste correspondant à la faute suspectée (ballon dedans/dehors, filet, ...) au moment de la demande au 2nd arbitre, pour indiquer l'action qu'il souhaite vérifier, dans le délai de 8 secondes.

Article 7

Le « Challenge Vidéo » demandé sur des fautes ne pouvant en faire l'objet (par exemple, demander une faute de type « quatre contacts de balles » de la part de l'équipe adverse) ne sera pas accepté et sera considéré comme une demande non fondée dont la répétition entraînera un retard de jeu.

Article 8

Un « Challenge Vidéo » prend le pas sur toute autre action du match, i.e. temps-mort ou demande de remplacement, qui peut être potentiellement impactée par le résultat du « Challenge Vidéo ».

Article 9

Le motif de la demande de « Challenge Vidéo » doit être expliqué par le speaker aux spectateurs, et être illustré sur les éventuels écrans géants par les informations validées par la LNV (le texte de ces informations peut être modifié en cours de saison) :

CHALLENGE – Equipe A - Ballon IN/OUT
CHALLENGE – Equipe A - Touché au contre
CHALLENGE – Equipe A - Filet Touché
CHALLENGE – Equipe A – Antenne Touchée
CHALLENGE – Equipe A - Faute Ligne Service
CHALLENGE – Equipe A - Faute Ligne 3 mètres
CHALLENGE – Equipe A - Faute Ligne Centrale

Ces affichages d'attente seront suivis de la séquence de jeu contestée incluant les éléments graphiques incrustés suivants :

Rediffusion officielle - Ballon IN/OUT --- IN ou OUT
Rediffusion officielle - Touché au Contre --- OUI ou NON
Rediffusion officielle - Filet Touché --- OUI ou NON
Rediffusion officielle - Antenne Touchée --- OUI ou NON
Rediffusion officielle - Faute Ligne Service --- OUI ou NON
Rediffusion officielle - Faute Ligne 3 mètres --- OUI ou NON
Rediffusion officielle - Faute Ligne Centrale --- OUI ou NON

Dans le cas où les images vidéo ne seraient pas disponibles ou ne permettraient pas de prendre une décision, l'affichage sera :

Non jugeable

Article 10

Dans les championnats LNV, il n'y a pas d'arbitre « Challenge Vidéo » dédié, ce rôle revient au 2nd arbitre. La régie « Challenge vidéo » doit être placée au plus près de la table de marque et facilement accessible au 2nd arbitre.

Article 11

Le 2nd arbitre est responsable de la vérification du « Challenge Vidéo » avec le support de l'opérateur du « Challenge Vidéo ». Aussitôt qu'une action fait l'objet d'un « Challenge Vidéo », le 1^{er} arbitre chargera le 2nd arbitre d'examiner la vidéo. Cela est effectué par l'utilisation du geste adapté – un RECTANGLE (en référence à l'écran de contrôle) - et ensuite en indiquant l'équipe demandant le « Challenge Vidéo ».

Article 12

La communication par un équipement sans fil (micro et écouteurs) entre les arbitres est obligatoire.

Article 13

Quand une équipe demande un « Challenge Vidéo », le 2nd arbitre va immédiatement auprès de l'opérateur « Challenge Vidéo » pour visionner l'action demandée. La vérification des images doit être conduite le plus rapidement possible mais la précision du jugement doit prévaloir sur la vitesse. Le 2nd arbitre transmet ensuite le résultat de l'analyse vidéo de l'action en question, via son microphone, au 1^{er} arbitre. Au moment où la séquence vidéo apparaît sur l'éventuel écran géant de la salle, le 1^{er} arbitre annonce la décision finale et indique l'équipe remportant le point et qui doit donc servir.

Article 14

Le 2nd arbitre doit se placer du côté de l'équipe ayant perdu le point, uniquement à l'issue de la décision du 1^{er} arbitre et après qu'il ait indiqué l'équipe qui doit servir.

Article 15

Après la transmission du résultat du « Challenge Vidéo », le match continue, avec ajustement du score si nécessaire.

Article 16

Conséquences d'un « Challenge Vidéo » réussi/non réussi :

- a. Deux « Challenges Vidéo » non réussis dans un même set de la part d'une équipe, entraîne l'interdiction à cette dernière de demander un nouveau « Challenge Vidéo » pour tout le reste du set.
- b. Cela doit être indiqué à l'entraîneur par le 2nd arbitre et annoncé par le speaker.

Article 17

Le 1^{er} arbitre peut, lui-même, demander un « Challenge Vidéo » dans le cas où il est indécis à propos de sa décision sur un échange. Le 1^{er} arbitre siffle et effectue la gestuelle indiquant un « Challenge Vidéo » pour signaler sa demande. Cela déclenche immédiatement le processus de vérification du « Challenge Vidéo ». Le droit donné au 1^{er} arbitre de demander un « Challenge Vidéo » est un moyen de plus d'assurer la justesse de la décision finale, de concrétiser les efforts des joueurs ou des joueuses et de ne pas impacter le résultat par une erreur humaine.

Article 18

Il est important de souligner que si une première faute est observée sur la vidéo, même si celle-ci n'est pas l'objet initial du « Challenge Vidéo », celle-ci prévaut sur toute faute pouvant se produire par la suite, et servira de base à la décision finale du 1^{er} arbitre, avec comme but de toujours fournir une décision juste à l'issue d'un échange contesté.

(Par exemple : un « Challenge Vidéo » est demandé pour un ballon dehors, et les images de la vidéo montrent un défenseur touchant légèrement le ballon avant qu'il ne touche le sol – la décision finale du « Challenge Vidéo » sera BALLON TOUCHÉ).

Article 19

Si une équipe demandant un « Challenge Vidéo » GAGNE l'échange, celui-ci sera automatiquement refusé (car inutile).

Article 20

Une équipe peut demander un « Challenge Vidéo » une seule fois par interruption de jeu – i.e. une équipe ne peut demander un « Challenge Vidéo » une deuxième fois dans la même interruption de jeu. Cependant, les deux équipes peuvent chacune demander un « Challenge Vidéo » dans la même interruption de jeu, à condition de respecter le délai de 8 secondes après la fin de l'échange.

Article 21

Si les deux équipes demandent un « Challenge Vidéo », lors de la même interruption de jeu, sur deux actions s'étant déroulées dans la même phase de jeu et séparées par un intervalle de temps très court – i.e. l'équipe A réclame une attaque ayant touché la ligne de terrain mais l'équipe B demande une faute de filet de la part de l'attaquant dans la même action de jeu – la séquence complète sera vérifiée et la première faute observée fera l'objet de la décision du corps arbitral, et prévaudra sur toute la suite de l'action.

Cependant, si une équipe n'obtient pas le point à l'issue de ce type de « Challenge Vidéo » dans lequel elle aurait effectué une revendication sur une faute n'étant pas la première de la séquence, mais que la vérification de la vidéo démontre néanmoins que la faute a bien eu lieu, l'équipe garde son nombre de « Challenge Vidéo » disponible.

Article 22

Durant tout le temps nécessaire à la vérification de la vidéo, tous les joueurs doivent rester sur le terrain. Aucun changement de joueurs / entrée du libéro ou de personnes du banc sur le terrain ne peut avoir lieu, le résultat du « Challenge Vidéo » pouvant impacter par la suite le besoin de remplacement.

Article 23

L'arbitre « Challenge Vidéo » peut demander à l'opérateur vidéo, des images de l'action sous différents angles, de zoomer / dézoomer sur les images et d'utiliser toute ressource disponible sur le système « Challenge Vidéo » pour lui permettre de prendre la meilleure décision possible.

Article 24

Pendant la vérification du « Challenge Vidéo », l'éventuel écran géant dans la salle doit afficher les visuels approuvés par la LNV (voir exemples Articles 9 et 26).

Article 25

De manière générale, une faute suspectée et NON CONFIRMÉE par la vidéo sera considérée comme ne s'étant PAS déroulée.

Si les images de la vidéo ne permettent pas au 2nd arbitre de prendre une décision formelle (car l'action n'est pas clairement identifiable, ou les images ne sont pas disponibles à cause d'une erreur technique par exemple), la décision initiale sera maintenue. L'équipe à l'origine du « Challenge Vidéo » garde par la suite le nombre de « Challenge Vidéo » qu'elle possédait au préalable.

En cas de demande faite directement par le 1^{er} arbitre (indécision personnelle) et analyse vidéo impossible, alors, le point sera rejoué.

Article 26

Les images de l'action faisant l'objet d'un « Challenge Vidéo » ne doivent en aucun cas être diffusées sur l'éventuel écran géant tant que l'action est en cours de vérification. En revanche, ces images doivent être obligatoirement affichées sur l'éventuel écran géant dès que le 2nd arbitre a fait connaître sa décision.

Article 27

A l'issue d'un « Challenge Vidéo » et avant que le jeu ne reprenne, le 2nd arbitre doit (en accord avec ses obligations liées au règlement) vérifier que la feuille de match et le tableau de score sont corrects, et que les joueurs sur le terrain sont correctement placés en accord avec la feuille de match électronique.

Article 28

Dans le cas d'une panne générale du système de « Challenge Vidéo », le 2nd arbitre en informera les deux équipes, et le match sera arbitré normalement selon les règles usuelles de jeu (sans possibilité de « Challenge Vidéo »). Si le système de « Challenge Vidéo » fonctionne à nouveau, l'information est faite aux deux équipes, et le « Challenge Vidéo est autorisé à nouveau.

Article 29

Le résultat de l'évaluation d'un « Challenge Vidéo » annoncé par le 1^{er} arbitre, est définitif et ne peut être contesté.

Article 30

Si un entraîneur ou un entraîneur adjoint fait une demande de « Challenge Vidéo » par tablette, buzzer ou geste approprié, et ne communique pas la faute à vérifier au 2nd arbitre dans le temps imparti (8 secondes), son équipe perd un de ses droits à demander un « Challenge Vidéo » et est sanctionnée par un retard de jeu.