



**POKYNY K POUŽÍVANIU SYSTÉMU VIDEOVERIFIKÁCIE
(VCS - VIDEO CHALLENGE SYSTEM) PRE VOLEJBAL
2025**

Cieľom SVF je rovnako ako v prípade FIVB a CEV využívať nové technológie za účelom pomôcť rozhodcom pri rozhodovaní a zaistiť, aby ich rozhodnutia o herných akciách boli absolútne spravodlivé a férové. VCS sa v slovenských súťažiach používa vo vybraných vrcholných, najmä televíznych stretnutiach, na ktorých bude zabezpečená inštalácia a obsluha systému a veľkoplošná obrazovka, umožňujúca vidieť výsledok video-verifikácie (*challenge*) účastníkmi stretnutia i divákmi v hale.

Rozhodca, ktorý bude posudzovať videozáznam za asistencie technika (operátora VCS), bude spravidla druhým rozhodcom v stretnutí. SVF môže po dohode s AVR delegovať aj špeciálne určeného video-rozhodcu. Všetci zainteresovaní rozhodcovia musia mať k dispozícii komunikačný systém (Vokkero, prípadne iný systém, zabezpečuje SVF) a odporúčané sú aj tablety pre rozhodcov a pre družstvá, prepojené s elektronickým zápisom o stretnutí, prostredníctvom ktorých sa uplatňujú jednotlivé žiadosti družstiev o *challenge*. Usporiadateľ musí zabezpečiť zvukovú signalizáciu (klaksón, bzučiak) pre obe lavičky, ktorá sa bude používať v prípade, že nebudú k dispozícii tablety pre družstvá, dôjde k ich výpadku.

**ZÁVÄZNÉ POKYNY
(FIVB – Video Challenge System Regulations – 2025)**

1. Družstvá môžu požiadať o verifikáciu akcie (*challenge*), v ktorej podľa ich názoru nebola správne identifikovaná, odpísaná alebo signalizovaná chyba rozhodcami.
2. Družstvá majú právo požiadať o *challenge* **po skončení rozohrávky**, kedy môžu žiadať o preverenie rozhodnutia rozhodcov, týkajúceho sa **akejkolvek hernej akcie počas celej rozohrávky, vrátane podania**.

Družstvá majú k dispozícii dve možnosti žiadostí o *challenge* počas jedného setu. Ak družstvo požiada o *challenge* a jeho žiadosť je posúdená ako správna (úspešná), družstvu sa počet možných *challenge* nemení. V prípade, že po posúdení *challenge* družstva bude vyhodnotená ako nesprávna (neúspešná), družstvo stráca jednu možnosť *challenge*. V prípade, že po posúdení *challenge* sa nedá rozhodnúť o hernej situácii, družstvu počet *challenge* ostáva bezo zmeny.

Pre urýchlenie procesu preverovania musia *challenge* operátori označiť v priebehu rozohrávky každú akciu, ktorá by potenciálne mohla byť preverovaná po jej skončení. Tieto „značky (*bookmarks*)“ pomôžu rýchlo identifikovať a vrátiť sa k určitým herným akciám počas overovania *challenge*.

3. O *challenge* je možné požiadať v jednej z nasledovných herných situácií:

- a. **Lopta v ihrisku / mimo ihriska (*ball in / ball out*)** – pre postranné a zadné čiary
 1. Lopta v ihrisku
 2. Lopta mimo ihriska
- b. **Dotyk bloku** – kontakt hráča (t. j. blokára) s loptou
 - i. Lopta letí po akcii blokovania mimo ihriska
 - ii. Lopta zostáva v hre
(t. j. blok je nasledovaný ďalšími tromi odbitiami, alebo došlo k štvrtému dotyku družstva kedy na bloku nedošlo k dotyku s blokujúcim hráčom (odrazená lopta od pásky), alebo dvakrát dotyk toho istého hráča)
 1. Dotyk bloku
 2. Žiadny dotyk bloku
- c. **Chybný dotyk so sieťou** – dotyk siete medzi anténkami hráčom v akcii hrania s loptou
 1. Chybný dotyk siete
 2. Žiadny dotyk siete, alebo dotyk siete, ktorý nie je chybou
- d. **Dotyk anténky** – dotyk anténky hráčom alebo loptou
 1. Dotyk anténky
 2. Žiadny dotyk anténky
- e. **Prešlap**
 - i. Dotyk podávajúceho hráča s ihriskom (vrátane zadnej čiary) alebo voľnej zóny mimo zóny podania
 - ii. Chybný dotyk hráča s útočnou čiarou (prednou zónou)
 - iii. Úplný prešlap stredovej čiary nohou alebo nohami hráča
 1. Prešlap
 2. Žiadny prešlap
- f. **Dotyk lopty s povrchom ihriska – „pancake“** – posúdenie, či sa lopta dotkla alebo nedotkla ihriska počas rozohrávky
 1. Dotyk podlahy
 2. Žiadny dotyk podlahy
- g. **Posledný dotyk** – identifikácia hráča, ktorý sa posledný dotkol lopty pri „súčasnom“ dotyku s loptou hráčmi oboch družstiev nad sieťou, predtým, ako bola lopta posúdená mimo hry (out)
 1. Posledný dotyk hráčom ...
 2. Nemožné rozhodnutie (pôvodné rozhodnutie rozhodcov ostáva v platnosti)

4. Družstvá musia o *challenge* požiadať prostredníctvom pred-programovaných tabletov pre družstvá, ktoré sú priamo prepojené s elektronickým zápisom.

Družstvo má **sedem (7) sekúnd po skončení rozohrávky** na uplatnenie nároku na *challenge* na akúkoľvek hernú akciu počas rozohrávky, vrátane podania, o ktorej sa domnievajú, že bola chybné posúdená rozhodcami (družstvo musí jednoznačne identifikovať hernú akciu, ktorú žiada preveriť).

5. Žiadosť o preverenie – *challenge* – chyby, ktorá nemôže byť preverovaná video-verifikáciou (nie je na zozname chýb, povolených pre overovanie – bod 3., napr. žiadosť o *challenge* dotyku hráča v poli – neblokujúceho hráča) sa odmieta a v prvom prípade sa považuje za **neoprávnený *challenge*** (pozn: žiadosť o *challenge* dotyku na bloku je však povolená).
Následná (opakovaná) žiadosť tohto charakteru **bude posúdená ako zdržiavanie hry** a podľa toho aj trestaná.
6. *Challenge* má prednosť pred ostatnými akciami – napr. pred žiadosťou o oddychový čas alebo o striedanie, nakoľko tieto môžu byť ovplyvnené výsledkom video verifikácie.
7. Softvér elektronického zápisu automaticky neumožňuje žiadosti o *challenge* po uplynutí 7 sekúnd od pridelenia bodu družstvu po ukončení rozohrávky v elektronickom zápise (deaktivuje sa príslušné tlačidlo na tablete družstiev). Týmto sa predchádza žiadostiam o *challenge*, realizovaným dlhšie po skončení rozohrávky (okrem prípadov uvedených v bode 12 a 17 nižšie, kedy je potrebné predísť nespravodlivej situácii).
8. Žiadosť o *challenge* sa realizuje v dvoch následných krokoch:
- Družstvo stlačí na tablete tlačidlo CHALLENGE (do 7 sekúnd od ukončenia rozohrávky).** Tým sa spustí proces žiadosti a zaznie siréna. Následne sa objaví na tablete nový zoznam tlačidiel, ktoré označujú jednotlivé typy žiadosti o *challenge*
 - Družstvo stlačí na tablete typ chyby, ktorú chce *challenge* preveriť do ďalších sedem (7) sekúnd.**
- Tento dvoj-krokový proces je vytvorený z toho dôvodu, aby pomohol trénerom pri výbere správneho tlačidla – typu *challenge* pre preverenie domnejšej chyby.
V prípade zdržiavania môže rozhodca použiť príslušný trest za zdržiavanie.
9. Po žiadosti družstva o *challenge* si musí overiť 2. rozhodca u trénera typ preverovanej chyby a moment počas rozohrávky, kedy domnelá chyba nastala – napr. „dotyk siete pri druhom útoku“, „prešlap na stredovej čiare následne po prvom doskoku“, alebo „dotyk bloku v zóne 2, nie pri poslednom útoku“.
Následne 1. rozhodca signalizáciou potvrdí akceptáciu žiadosti o *challenge* a potvrdí typ chyby, ktorá sa bude preverovať (nevyhnutnosť komunikačného systému).
Preverovanie jednotlivých záberov musí byť realizované čo najrýchlejšie, avšak presnosť rozhodnutia musí mať prednosť pred rýchlosťou.
Video-rozhodca (alebo 2. rozhodca, podľa delegácie a druhu súťaže) následne informuje prostredníctvom komunikačného systému 1. rozhodcu o výsledku video-verifikácie. Bezprostredne po zobrazení záberov *challenge* na veľkoplošnej obrazovke v hale oznámi 1. rozhodca konečné rozhodnutie a označí družstvo, ktoré získava bod a bude mať právo podania.
10. Po informovaní o výsledku preverenia žiadosti o *challenge* a prípadnej úprave stavu stretnutia (skóre) sa pokračuje v stretnutí.

11. Dôsledky úspešnej / neúspešnej žiadosti o *challenge* :

- a. Druhá neúspešná žiadosť o *challenge* družstva v sete vedie k tomu, že toto družstvo už nemôže požiadať o *challenge* do konca príslušného setu.
- b. Túto informáciu oznámi 2. rozhodca trénerovi (zobrazená informácia je aj na tablete družstva) a hlásateľ o tejto skutočnosti oboznámi aj publikum.
- c. V súťažiach, kde to technológia umožňuje, bude počet zostávajúcich žiadostí o *challenge* pre družstvo zobrazený aj na informačnej tabuli / ukazovateli skóre v hale.

12.

- a. Na konci každej rozohrávky má právo 1. rozhodca požiadať o *challenge*, ak si nie je istý svojím konečným rozhodnutím. 1. rozhodca zapíska, urobí dohovorené znamenie žiadosti o *challenge* a oboma rukami ukáže na seba, že on osobne žiada o *challenge* rozhodcu. Toto spustí proces video verifikácie.

Možnosť 1. rozhodcu požiadať o *challenge* je ďalším spôsobom, ako zabezpečiť, aby konečné rozhodnutie prideliť bod družstvu bolo spravodlivé a zodpovedalo snahe športovcov a nebolo ovplyvnené ľudskou chybou.

Pokiaľ by rozhodca zistil, že omylom odpískal chybu a následne by ukázal dohovorené znamenie pre opakovanie rozohrávky, 1. rozhodca môže požiadať o zobrazenie video sekvencie hernej akcie pre dokumentovanie všetkým zúčastneným, že opakovanie rozohrávky je najspravodlivejšie rozhodnutie.

V prípade, že by 1. rozhodca nepožiadaval o zobrazenie videa hernej akcie v tomto prípade, toto môže byť predmetom žiadosti o *challenge* družstvami.

- b. Po dokončení preverovania žiadosti o *challenge* 1. rozhodcom má právo družstvo, ktoré prehralo rozohrávku na základe tejto verifikácie, požiadať o *challenge* v tom istom prerušení hry, ak sa domnieva, že v predošlej rozohrávke nastala domnelá chyba, ktorá nebola posúdená.
- c. Ak bola rozohrávka prerušená zapískaním rozhodcov z titulu rozhodnutia o chybe, ktorá nastala, každé družstvo má právo požiadať o *challenge* iba v prípade, ak prerušenie rozohrávky neumožnilo danému družstvu realizovať jeho hernú príležitosť pre úspešné pokračovanie rozohrávky. Ak zapískanie rozhodcu neovplyvnilo prirodzený výsledok rozohrávky, hra sa považuje za ukončenú v momente, keď sa lopta dostala mimo hry. V takýchto prípadoch sa nebude rozohrávka opakovať a žiadna žiadosť o *challenge* nebude akceptovaná.

13. Je dôležité zdôrazniť, že pri verifikácii záberov sa za rozhodujúcu chybu, podmieňujúcu konečné rozhodnutie 1. rozhodcu, považuje prvá spozorovaná chyba, a to aj taká, ktorá nebola predmetom žiadosti o *challenge*. Zabezpečí to spravodlivé a správne udelenie bodu za danú rozohrávku.

14. Ak družstvo, ktoré žiada o *challenge*, vyhralo rozohrávku, žiadosť o *challenge* sa automaticky odmietne (ako nepotrebná).
Ak sa hráč protivníka prizná ku kontaktu (t. j. dotyk bloku, dotyk siete) po tom, ako bola realizovaná žiadosť o *challenge*, proces preverovania sa automaticky ukončí ako nepotrebný, družstvo, ktoré žiadalo o *challenge* získava bod a právo ďalšieho podania a počet žiadosti o *challenge* pre toto družstvo sa nemení.
15. V prípade pochybností o výsledku video-verifikácie musí video *challenge* tím (2. rozhodca alebo *challenge* rozhodca a video *challenge* operátor) použiť všetky dostupné TV zábery, ktoré má k dispozícii, aby sa uistili, že rozhodnutie je spravodlivé. V tejto súvislosti budú rozhodcovia preverovať nie iba zábery z video *challenge* systému, **ale aj všetky ďalšie TV zábery k dispozícii, ktoré umožnia preverenie, či chyba nastala.**
16. Družstvo môže požiadať o *challenge* iba raz v rámci jedného prerušenia hry – t. j. nemôže žiadať o *challenge* druhý krát v rovnakom prerušení hry. Obe družstvá však majú právo požiadať o *challenge* v tom istom prerušení hry.
17. Ak požiadajú obe družstvá v tom istom prerušení hry o preskúmanie akcie vo veľmi krátkom časovom intervale - v jednej akcii – napr. žiadosť o *challenge* družstva A na dokončený útok zadného hráča družstva B s prešlapom na útočnej čiare a žiadosť o *challenge* družstva B na dotyk blokujúceho hráča družstva A so sieťou, ktoré sú súčasťou jednej akcie – je potrebné preveriť videozáznam celej akcie a rozhodujúca bude spozorovaná chyba, ktorá sa stala ako prvá.
Družstvu, ktoré žiada o *challenge* po svojom protivníkovi, bude žiadosť o *challenge* akceptovaná (za predpokladu, že typ žiadosti súhlasí so zoznamom povolených žiadostí *challenge*), aj keď už uplynulo sedem (7) sekúnd (vzhľadom na to, že realizácia prvého preverovania žiadosti o *challenge* musí byť ukončená aj v zápise, aby bola umožnená nová žiadosť o *challenge*).
18. Napriek tomu, že družstvo „prehrá“ *challenge*, pretože nimi preverovaná chyba nebola prvá v rámci hernej akcie, ak videozáznam preukáže, že sa družstvom preverovaná chyba stala, zostáva mu počet použiteľných žiadostí o *challenge* v príslušnom sete nezmenený. To znamená, že „úspešný *challenge*“ neznamena automaticky, že družstvo vyhrá rozohrávku.
19. Počas analýzy videozáznamu musia všetci hráči zostať na ihrisku. Do ihriska nesmú vstupovať náhradníci, liberovia alebo nimi vymenení hráči, ani členovia družstva na lavičke, nakoľko výsledok posudzovania žiadosti o *challenge* môže mať vplyv na potrebu striedania hráčov alebo výmeny libera.
20. Platí všeobecný princíp, že preverovaná chyba, ktorá sa NEPOTVRDÍ na videozázname, sa posudzuje ako keby sa nestala a v platnosti ostáva pôvodné rozhodnutie rozhodcov. Pokiaľ sa na

základe videozáznamu nedá rozhodnúť, v platnosti ostáva pôvodného rozhodnutie rozhodcov a družstvo nestráca nárok na žiadosť o *challenge*.

21. V prípade, že nefungujú (alebo nie sú k dispozícii) tablety pre družstvá prepojené s elektronickým zápisom, tréner alebo asistent trénera môžu požiadať o *challenge* stlačením bzučiaka, dohovoreným znamením žiadosti o *challenge* a následne typ *challenge* oznámia slovne priamo rozhodcom (prednostne 2. rozhodcovi).
22. V prípade, že dôjde k celkovej poruche video *challenge* systému, 2. rozhodca o tom musí hneď informovať obe družstvá a v stretnutí sa pokračuje štandardným spôsobom rozhodovania podľa pravidiel hry (bez možnosti žiadať o *challenge*). Ak je video *challenge* systém opäť funkčný, toto bude oznámené družstvám rozhodcami a od toho momentu je opäť možné žiadať o *challenge*.
23. Výsledok video-verifikácie je po oznámení 1. rozhodcom konečný a nedá sa voči nemu namietat.
24. Ak družstvo po skončení rozohrávky stlačí tlačidlo *challenge* na tablete a následne nevyberie včas (t. j. v limite 7 sekúnd) typ situácie, ktorá sa má posúdiť, stráca jednu zo svojich žiadostí *challenge*.
25. 1. rozhodca riadi celý proces preverovania a je zodpovedný za finálne rozhodnutie. V prípade, že ide o jasný omyl – napr. zobrazený chybný záber, mylná interpretácia chyby 2. rozhodcom, alebo nová informácia po zobrazení záznamu na veľkoplošnej obrazovke v hale – 1. rozhodca musí zasiahnuť a iniciovať ďalšie preverovanie z iných uhlov alebo iných video zdrojov.

Podrobnejší výklad pre rozhodcov k používaniu systému *challenge*, elektronického zápisu a komunikačného systému

1. Všetci rozhodcovia, ktorí sú delegovaní na stretnutia s používaním systému *challenge*, si musia starostlivo prečítať pokyny k jeho používaniu a riadiť sa nimi.
2. Video-rozhodca, pokiaľ bol delegovaný samostatne, musí mať počas výkonu svojej funkcie oblečenú rovnakú uniformu ako 1. a 2. rozhodca.
3. Počas komunikácie použitím komunikačného systému medzi rozhodcami je potrebné používať stručnú a jednoznačnú volejbalovú terminológiu, ktorej cieľom je jasne zadefinovať typ žiadosti *challenge* (čo sa ide preverovať, napr. lopta v ihrisku / mimo ihriska, dotyk siete, dotyk s anténkou, teč na bloku, prešlap pri podaní, prešlap na stredovej čiare, prešlap na útočnej čiare, dotyk s hracou plochou). Po akceptovaní žiadosti o *challenge* musí 1. rozhodca zapísať a použiť dohovorené znamenie pre *challenge* – ukazovákmi oboch rúk „obkreslí“ pred sebou obdĺžnik („virtuálnu obrazovku“) a následne ukáže na družstvo, ktoré požiadalo o *challenge*. Bezprostredne potom informuje video-rozhodcu o type preverovanej situácie. Odporúčané poradie informácie, ktorá smeruje k video-



rozhodcovi od 1. rozhodcu, a ktorá spúšťa proces video-verifikácie, by mal byť: kto-čo (napr. *challenge* družstva Slovensko – dotyk so sieťou).

4. Pri posudzovaní dopadu lopty do ihriska / mimo ihriska je potrebné, aby sa video-rozhodca riadil definíciou z pravidiel o posudzovaní lopty v ihrisku. Hoci väčšia časť lopty môže byť mimo ihriska, dopad sa považuje za loptu v ihrisku, ak sa čo i len malá časť stlačenej lopty dotkne čiar vymedzujúcej ihrisko. Ak na záberoch (vhodné použiť priblíženie a spomalenie – pozerať po jednotlivých snímkach kamery) nie je jednoznačne viditeľný kontakt stlačenej lopty s čiarou, takáto lopta sa považuje ako lopta mimo ihriska. Ak sa na základe záberov nedá rozhodnúť, video-rozhodca musí informovať 1. rozhodcu, že to technicky nie je možné a v platnosti zostáva pôvodné rozhodnutie 1. rozhodcu (v prípade, že rozhodca nerozhodol a on požiadal o *challenge*, rozohrávka sa bude opakovať).

5. Ak rozhodca prerušil rozohrávku odpísaním chyby (okrem lopty v ihrisku a mimo ihriska), ktorá sa následne ukáže ako nesprávne odpísaná, rozohrávka sa musí opakovať kvôli chybe rozhodcu (okrem prípadov opísaných v bode 12 c záväzných pokynov). Ak napríklad rozhodca odpíska 4 odbitia, resp. po zasmečovaní lopty do hornej časti siete, ktorá sa následne odrazí a dotkne sa jej hráč rovnakého družstva, pričom si rozhodca nevšimol dotyk s rukami blokára, a neskôr sa v rámci preverovania žiadosti o *challenge* dotyku bloku zistí, že blokujúci hráč sa dotkol lopty, 1. rozhodca musí nariadiť opakovanie rozohrávky. Ak však dôjde pri žiadosti o *challenge* lopty v ihrisku alebo mimo ihriska k zmene pôvodného rozhodnutia 1. rozhodcu, rozohrávka sa neopakuje.

6. Video-rozhodca nesmie svoje rozhodnutie založiť na odporúčaní/rade operátora VCS a operátor VCS nemá právo radiť video-rozhodcovi (okrem odporúčania použitia kamery s najlepším uhlom pohľadu na preverovanú situáciu). Zároveň rozhodnutie video-rozhodcu nesmie byť ovplyvňované časom na analýzu záberov na obrazovke. Rozhodnutie video-rozhodcu sa nesmie zakladať na odhade, predpovedi alebo očakávaní. Svoje rozhodnutie môže oznámiť len v prípade, že si ním je na základe video-záznamu absolútne istý. Akékoľvek pochybnosti musia byť interpretované v prospech pôvodného rozhodnutia rozhodcov.

7. Video-rozhodca musí operátorovi VCS jasne špecifikovať, ktorá situácia sa ide preverovať. Ak sa počas preverovania žiadosti zistí iná chyba (ktorá sa stala pred domnelou preverovanou chybou), video-rozhodca musí oznámiť túto skoršiu chybu ako rozhodujúcu v danej rozohrávke.

8. Video-rozhodca informuje 1. rozhodcu o type chyby (prostredníctvom komunikačného systému). Konečné rozhodnutie však urobí 1. rozhodca na základe poskytnutého dôkazu (po zobrazení príslušného videa na veľkoplošnej obrazovke, na ktorom je aj uvedené rozhodnutie video-rozhodcu). Neodporúča sa však, aby 1. rozhodca menil rozhodnutie video-rozhodcu pri prešľapoch na zadnej alebo útočnej čiare.

9. Ak k chybe došlo jednoznačne potom, ako sa lopta dostala mimo hry, a napriek tomu bola predmetom žiadosti o *challenge*, je potrebné, aby o tom video-rozhodca informoval oboch rozhodcov

prostredníctvom komunikačného systému a aby sa zobrazil príslušný záber na obrazovke (napr. dotyk hráča so sieťou až po dopade lopty na ihrisko – zastaviť videozáznam v momente, kedy sa lopta dotkne hracej plochy).

10. Video-rozhodca pri analýze videa môže použiť záznamy z viacerých kamier a na žiadosť video-rozhodcu musí operátor VCS vybrať na zobrazenie ten, na ktorom je identifikovaná chyba najlepšie viditeľná. Zároveň môže operátor VCS používať funkcie priblíženia, spomalenia, podľa inštrukcií video-rozhodcu. V prípade dotyku lopty s blokom (teč) je vhodné ukázať spomalený záber snímok v čase, kedy lopta letí ponad ruky blokára aj opakovane. V prípade posudzovania dotyku lopty s povrchom ihriska (*pancake*) je vhodné zastaviť záznam na snímke, ktorá ponúka jednoznačný dôkaz o tom, že sa lopta dotkla / nedotkla hracej plochy. V prípade posudzovania dopadu lopty do ihriska / mimo ihriska (in/out) je vhodné zastaviť záznam na snímke, ktorá ponúka jednoznačný dôkaz o tom, že sa lopta dotkla, resp. nedotkla čiar vymedzujúcej ihrisko (nemal by to byť však záber, kedy sa lopta nedotýka hracej plochy).

11. Pri posudzovaní žiadosti o preverenie chybného dotyku hráča so sieťou sa odporúča, aby video-rozhodca preskúmal moment dotyku (či je ešte lopta v hre), ako aj legálnosť / nelegálnosť dotyku (napr. dotyk vlasmi, dotyk siete mimo anténky, dotyk siete mimo akcie hrania s loptou).

12. Pri dotyku s anténkou musí video-rozhodca jasne informovať rozhodcov o tom, ktorý hráč sa ako posledný dotkol lopty pred jej dotykom s anténkou. 1. rozhodca následne prijme konečné rozhodnutie na základe tejto informácie.

13. Pri posudzovaní tečovanej lopty na bloku pri súčasnom odbití protihráčov (resp. pri „pretláčaní“ nad sieťou) je potrebné, aby video-rozhodca jasne informoval rozhodcov o tom, ktorý hráč sa dotkol lopty ako posledný pred jej dopadom mimo ihriska, a aby použil jednoznačný záznam, ktorý túto skutočnosť dokazuje.

14. V prípade používania tabletov družstvami je potrebné overiť u trénera, či platí typ žiadosti uvedený na tablete. V prípade rozdielu je potrebné upozorniť zapisovateľa, aby opravil typ žiadosti v zápise (za rozhodujúce sa považuje vyjadrenie trénera).

15. Po zobrazení záznamu s výsledkom video-verifikácie na veľkoplošnej obrazovke 1. rozhodca zapíska a oznámi svoje konečné rozhodnutie, t. j. označí družstvo, ktoré bude podávať ako aj typ chyby. V prípade, že sa rozohrávka bude opakovať, použije príslušné dohovorené znamenie.

16. Po konečnom rozhodnutí 1. rozhodcu inštruuje 2. rozhodca zapisovateľa o tom, či malo družstvo pravdu (bolo úspešné) alebo nie (bolo neúspešné). Následne zapisovateľ zaznamená výsledok preverovania žiadosti o *challenge* a zvolí príslušný riadok s upraveným / nezmeneným skóre (podľa výsledku).



17. V prípade, že išlo o druhú neúspešnú žiadosť družstva o *challenge* v príslušnom sete, informuje o tom 2. rozhodcu a ten poskytne okamžite túto informáciu trénerovi príslušného družstva a 1. rozhodcovi.

18. 1. rozhodca môže dovoliť pokračovať v hre, až keď sú ukončené všetky administratívne úkony súvisiace so zaznamenaním žiadosti o *challenge* do zápisu o stretnutí, vrátane príslušnej úpravy skóre.

19. Akákoľvek žiadosť o riadne prerušenie hry (oddychový čas, striedanie) alebo výmena strán po poslednej lopte v sete sa povolí až po oznámení konečného výsledku preverovania žiadosti o *challenge*. Počas samotného preverovania musia zostať všetci hráči aktuálnej základnej zostavy na ihrisku. Na ihrisko nesmú vstupovať ostatní členovia družstva a nesmú sa realizovať ani výmeny libera.

Spracovali: D. Viktoríni-Lisá, J. Mokrý, august 2025