

VIDEO REPLAY MANUÁL



Vypracoval: Dávid Chudoba
Reeditoval: Vladimír Rančík



**SLOVENSKÝ
ZVÄZ HÁDZANEJ**
SLOVAK HANDBALL
FEDERATION

obsah



• ÚVOD	03
• SITUÁCIE PRE POUŽITIE VIDEO REPLAY	04
• DÔLEŽITÉ PRIPOMIENKY	05
• ROZDELENIE ÚLOH	06
• POSTUP	07-09
• ZÁVER	10



úvod



Videozáznamy (VR) budú už iba zlepšovať skúmanie toho, čo ľudské oko nezachytí, a znižovať počet sporných momentov v zápasoch. Slovenský zväz hádzanej bude využívať **VR** v kritických situáciách, aby pomohol rozhodcom urobiť správne rozhodnutia.

VR ponúka rozhodcom možnosť okamžite si pozrieť situáciu na obrazovke, ak neboli schopní vidieť celú akciu na ihrisku a ak si ju chcú znovu overiť predtým, než dospejú k rozhodnutiu. Toto sa konkrétne týka kľúčových kritických situácií v zápase, keď sa rozhodcovia rozhodnú konzultovať a preskúmať obraz z televízie ako doplnok k ich pohľadu na ihrisko.



situácie pre použitie VR



	situácia	popis
1	Nešportové zákroky bez lopty	Situácie bez lopty, mimo dohľadu rozhodcov.
2	Diskvalifikácia (červená karta)	Aby rozhodcovia presne určili číslo hráča, ktorého chcú diskvalifikovať.
3	Bitka na ihrisku	Konfrontácia medzi dvoma (alebo viacerými) hráčmi a rozhodcovia majú vážne pochybnosti o tom, ktorý(i) hráč(i) by mali byť potrestaní.
4	Simulovanie	Ak majú rozhodcovia vážne pochybnosti o tom, či by mal byť hráč potrestaný progresívnym trestom, alebo ak sa hráč pokúša zavádzať rozhodcov simulovaním.
5	Situácie podľa pravidla 8	Ak majú rozhodcovia vážne pochybnosti o tom, či udeliť 2-minútové vylúčenie alebo diskvalifikáciu podľa pravidiel 8:5, 8:6, 8:9, 8:10 alebo 8:11.
6	Situácie rozhodujúce o zápase v posledných 30 sekundách*	Ak majú rozhodcovia vážne pochybnosti o rozhodnutí o 7-metrovom hode alebo technickej chybe hráča, ktorý dosiahol gól.
7	Iné	V prípade rozhodnutia, ktoré môže viesť k protestu.

*vrátane hodov po uplynutí času.

dôležité pripomienky



- 1.** Vo všetkých situáciách musia rozhodcovia prijať rozhodnutie na základe svojich pozorovaní faktov, ktoré súvisia s tým, čo vidia na ihrisku. VR sa používa iba vtedy, keď majú rozhodcovia vážne pochybnosti o tom, či prijali správne rozhodnutie, alebo keď z rôznych dôvodov nie sú schopní situáciu na ihrisku dobre vidieť.
- 2.** Ak rozhodcovia počas kontroly VR spozorujú inú situáciu, pri ktorej bolo prijaté nesprávne rozhodnutie alebo faul nebol odpískaný, musia toto rozhodnutie opraviť na základe skutočností overených pomocou VR. Toto sa vzťahuje iba na situácie, ktoré sa odohrali v rovnakom čase ako kontrolovaná situácia alebo bezprostredne pred ňou.
- 3.** Delegát môže použiť VR len v prípadoch týkajúcich sa bodov 6,10,11 alebo v situáciách, ktoré sa týkajú diskvalifikácií, ku ktorým dôjde mimo ihriska môžu požiadať rozhodcov, aby použili VR (bod 1).
- 4.** Ak je to relevantné, rozhodnutie použiť alebo nepoužiť VR je plne v kompetencii rozhodcov. Faktické rozhodnutia prijaté rozhodcami počas kontroly na základe ich pozorovania sú konečné. Progresívny trest podľa pravidiel 8:7 a 8:8 bude udelený hráčom alebo členom realizačného tímu, ktorí agresívne urobia signál „VR“ smerom k rozhodcom alebo delegátovi.

rozdelenie úloh



situácia

KTO VYZÝVA NA POUŽITIE VIDEO-REPLAY

KTO ROBÍ KONEČNÉ ROZHODNUTIE

Nešportové situácie, ktoré sa stanú mimo zorného poľa rozhodcu a bez lopty	Rozhodcovia, Delegát	Rozhodcovia
Ak rozhodca ukáže červenú kartu (diskvalifikáciu) nesprávnemu hráčovi	Rozhodcovia	Rozhodcovia
V prípade konfrontácie dvoch alebo viacerých hráčov	Rozhodcovia	Rozhodcovia
Ak majú rozhodcovia vážne pochybnosti o tom, či by mala byť uložená diskvalifikácia podľa pravidla 8	Rozhodcovia	Rozhodcovia
Keď majú rozhodcovia (alebo delegát ich na to upozorní) v posledných 30 sekundách zápasu silné pochybnosti o akcii podľa pravidiel 8:11a alebo 8:11b	Rozhodcovia	Rozhodcovia
V prípade akcií v posledných 30 sekundách hry s prázdnu brámkou (ak si nie sú istí, či má byť 7-metrový hod)	Rozhodcovia	Rozhodcovia



postup



akcia

- 1** Rozhodcovia a delegát môžu požiadať o použitie VR. Time-out je povinný.
- 2** Rozhodcovia zastavia čas (time-out) a poradia sa s delegátom, kde vysvetlia, prečo chcú VR použiť. Ak použitie VR nie je podľa pravidiel povolené, delegát musí preskúmanie odmietnuť.
- 3** Rozhodcovia verejne ukážu signál „VR“ ako informáciu, že situácia sa bude skúmať pomocou VR
- 4** Kým nie je prijaté rozhodnutie, obaja rozhodcovia musia byť pri obrazovke VR, zatiaľ čo delegát bude kontrolovať hráčov a realizačné tímy aby neobťažovali rozhodcov.
- 5** Po kontrole VR možno rozhodnutie prijať alebo zmeniť iba vtedy, ak VR poskytuje jasné a jednoznačné vizuálne dôkazy.
- 6** Ak rozhodcovia nedokážu rozhodnúť, pretože VR nie je jednoznačný, musia rozhodnúť podľa svojho pozorovania na ihrisku. Ak majú vážne pochybnosti, môžu požiadať o radu delegáta.
- 7** Ak bol VR vyžiadaný pred začiatkom alebo na konci polčasu či zápasu, rozhodcovia musia ponechať tímy na ihrisku, kým nie je rozhodnutie podľa VR prijaté.
- 8** Kontrola VR sa musí vykonať čo najrýchlejšie. Trvanie možno predĺžiť iba v prípade technických problémov s VR.
- 9** Po ukončení kontroly VR musí byť konečné rozhodnutie rozhodcov jasne oznámené prostredníctvom zreteľnej signalizácie.
- 10** Počas kontroly VR môžu byť rozhodcovia (delegát) pri obrazovke VR, zatiaľ čo neautorizované osoby nemajú prístup k VR (v prípade porušenia pravidiel trestať ako nešportové správanie).
- 11** Delegát aj rozhodcovia musia pred začiatkom každého zápasu skontrolovať funkčnosť VR vybavenia – odblokovať a umiestniť ho na miesto, ktoré im vyhovuje.
- 12** Delegát a rozhodcovia musia dodržať základný princíp zabezpečenia čo najmenšieho počtu prerušení.

postup



POZOROVANIE

TIME-OUT

KONZULTÁCIA ROZHODCOV

PORADA S DELEGÁTOM

SIGNÁL VR (HLAVNÁ KAMERA, STRED IHRISKA)

KONTROLA SITUÁCIE CEZ VR

INFORMOVANIE DELEGÁTA

SIGNÁL VR - OZNÁMENIE ROZHODNUTIA

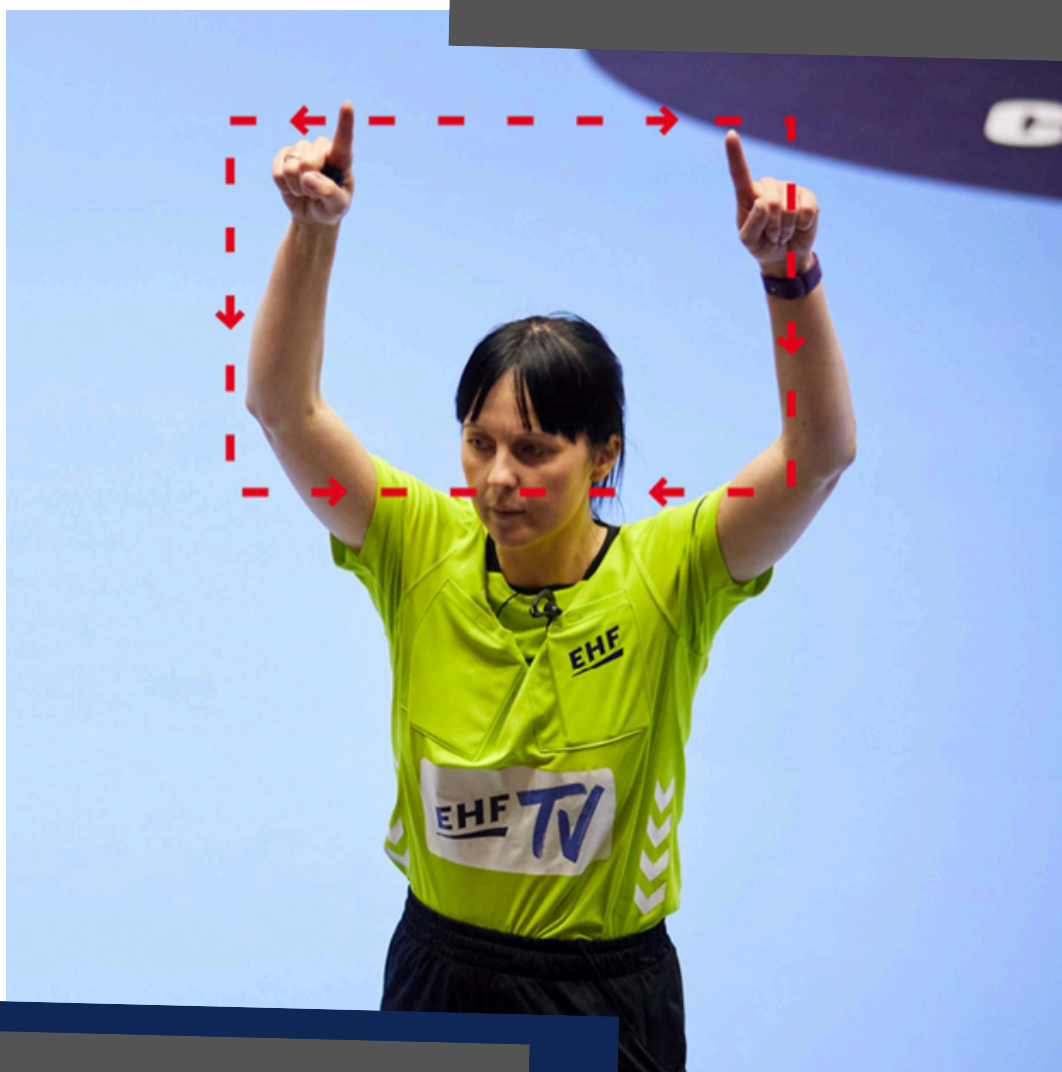
POKRAČOVANIE ZÁPASU



postup



Signalizačný znak:



záver

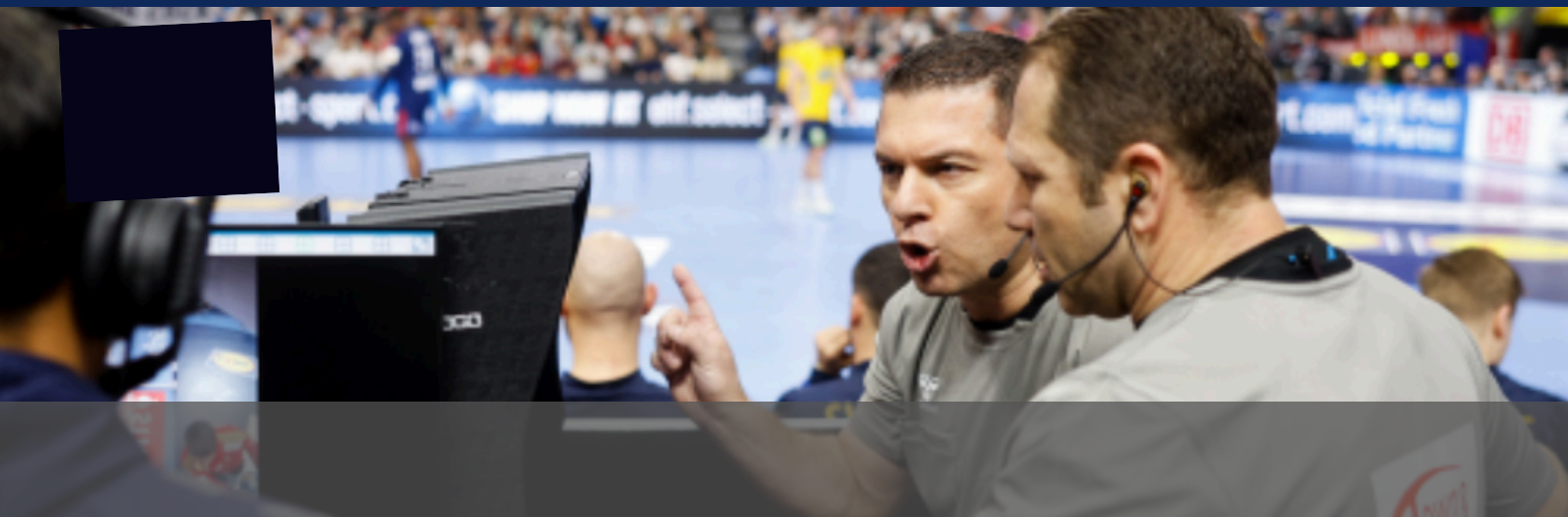


Slovenský zväz hádzanej (SZH) v spolupráci s Komisiou rozhodcov a delegátov SZH pristupuje k zavedeniu technológie video-replay (VR) s cieľom zvýšiť kvalitu rozhodovania a zabezpečiť vyššiu mieru transparentnosti a integrity hádzanárského prostredia. Moderné technologické nástroje zásadne ovplyvňujú vývoj športu a umožňujú rozhodcom a delegátom prijímať presnejšie a kvalifikovanejšie verdikty v súlade s Pravidlami hádzanej.

Technologická podpora pomáha znižovať tlak na jednotlivcov, uľahčuje tímové rozhodovanie. Zavedením VR sa zvyšuje spoľahlivosť a presnosť rozhodnutí, čím sa posilňuje dôvera, podporuje integrita súťaží a znižuje riziko závažných omylov.

Cieľom využitia VR nie je opätovné rozhodovanie celého zápasu, ale korekcia chýb či prehliadnutých incidentov – filozofiou zostáva „minimálne prerušenia, maximálny prínos“. Konečné rozhodnutia ostávajú vždy v rukách rozhodcov, pričom technológia slúži výhradne ako podporný nástroj.

Z vyššie uvedených dôvodov SZH zavádza technológiu VR ako moderný a účinný prostriedok na zvýšenie objektivity, profesionality a celkovej kvality najvyšších hádzanárskych súťaží na Slovensku.



zdroje



Pravidlá hádzanej IHF

[https://www.ihf.info/regulations-documents/361?
selected=Rules%20of%20the%20Game](https://www.ihf.info/regulations-documents/361?selected=Rules%20of%20the%20Game)

IHF VideoReplay usmernenia

[https://www.ihf.info/sites/default/files/2022-
07/Video%20Replay%20Regulations_E.pdf](https://www.ihf.info/sites/default/files/2022-07/Video%20Replay%20Regulations_E.pdf)

Rozhodcovské technológie EHF

[https://www.eurohandball.com/media/2ylbcley/ehf_use_of_o
fficiating_technology_24.pdf](https://www.eurohandball.com/media/2ylbcley/ehf_use_of_officiating_technology_24.pdf)

foto: Kolektiff, mskpb, Fanúšik 2.0



