REGLEMENT CHALLENGE VIDEO

Voté lors du Comité Directeur du 2 juin 2022

Table des matières

Article 1 - Préambule 3
Article 2 – Arbitre Vidéo 3
Article 3 – Demande de Challenge Vidéo 3
Article 4 – Demande de Challenge Vidéo autorisée 3
Article 5 – Procédure de demande de Challenge Vidéo (1) 4
Article 6 – Procédure de demande de Challenge Vidéo (2) 4
Article 7 – Demande de Challenge Vidéo non conforme 4
Article 8 – Priorité des demandes 4
Article 9 – Délai de demande de Challenge Vidéo 4
Article 10 – Actions à réaliser sur la tablette 5
Article 11 – Affichages liés au Challenge Vidéo 5
Article 12 – Indication du 1er arbitre 6
Article 13 - Communication du corps arbitral 6
Article 14 – Positionnement du 2nd arbitre 6
Article 15 – Ajustement du score 6
Article 16 – Conséquence d'un Challenge vidéo réussi/non réussi 6
Article 17 – Demande de Challenge Vidéo par le 1er arbitre 6
Article 18 – Faute observée différente de celle demandée 6
Article 19 – Demande inutile 7
Article 20 - Demandes de Challenge Vidéo consécutives (1) 7
Article 21 – Demandes de Challenge Vidéo consécutives (2) 7
Article 22 – Rôle des joueurs pendant la recherche 7
Article 23 – Demande de l'Arbitre Vidéo à l'Opérateur Vidéo 7
Article 24 – Affichage grand écran pendant la recherche 7
Article 25 – Demande non jugeable 7
Article 26 – Diffusion des images du Challenge Vidéo 8
Article 27 – Vérifications du 2nd arbitre à l'issue du Challenge Vidéo 8
Article 28 – Système en panne 8
Article 29 – Décision non contestable 8
Article 30 – Demande incomplète pendant un échange 8
Article 31 – Demande incomplète à la fin d'un échange 8
Annexe : 9

Article 1 - Préambule

A l'occasion de toutes les rencontres de LAF et de LAM, le système de Challenge Vidéo est mis en œuvre pour permettre aux équipes 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 – Arbitre Vidéo

Le contrôle du Challenge Vidéo » est attribué à un Arbitre Vidéo, assis à la régie vidéo à côté de l'Opérateur Vidéo. En cas d'absence, cette fonction sera assurée par le 2nd arbitre. La régie vidéo doit être placée au plus près de la table de marque (mais pas sur celle-ci) et facilement accessible par le 2nd arbitre, en cas d'absence d'Arbitre Vidéo.

L'écran de l'Opérateur Vidéo doit être installé dans un Flight Case ou dans une protection opaque de manière que l'écran ne soit visible uniquement par l'Opérateur Vidéo et l'Arbitre Vidéo.

Article 3 – Demande de Challenge Vidéo

Les équipes ont le droit de demander un Challenge Vidéo comme suit :

- Pendant le jeu, chaque fois qu'elles croient qu'une faute a eu lieu et n'est pas jugée par les arbitres (pour accélérer le processus, cela doit être fait par un membre de l'équipe en appuyant sur le buzzer placé sur le banc de l'équipe),
- À la fin de l'échange, quand elles veulent demander une révision de la décision des arbitres concernant la dernière action de l'échange.

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 4 – Demande de Challenge Vidéo autorisée

Le Challenge Vidéo est autorisé dans les situations suivantes :

- Ballon IN/OUT - touchant le sol près d'une ligne de fond ou de côté.
- Ballon touché au « contre » - ballon touché par le joueur (« contreur »)
  - Avec la balle qui sort du jeu après l'action de bloc ;
  - Avec le ballon restant en jeu (c.-à-d. le contact de bloc suivi de 3 touches de balle ; ou aucun contact de bloc suivi d'une quatrième touche de balle par l'équipe ou d'une double touche de balle par le même joueur);
- Faute de filet – contact avec le filet entre les antennes par un joueur en action de jouer le ballon
  - Contact fautif avec le filet
  - Pas de contact avec le filet OU contact non fautif avec le filet
- Faute d'antenne – contact avec l'antenne par un joueur ou par le ballon
  - Antenne touchée
  - Pas de contact avec l'antenne
- Faute de pied – a) Le serveur est en contact avec le terrain (ligne de fond de terrain incluse) ou la zone libre latérale en dehors de la zone de service. b) Contact fautif d'un joueur avec la zone d'attaque des 3 mètres. c) franchissement complet de la ligne centrale par le ou les pieds d'un joueur.
  - Faute de pied
  - Pas de faute de pied
- Contact du ballon avec le sol* (« corse ») – pour déterminer si le ballon touche ou ne touche pas le sol pendant l'échange.
  - Contact avec le sol

- Pas de contact avec le sol

* Applicable uniquement si l'équipement matériel le permet.

Article 5 – Procédure de demande de Challenge Vidéo (1)

Les Challenges Vidéo doivent être demandés uniquement via la tablette électronique juste après l'occurrence de la faute présumée, ce qui amènera le 1er arbitre à arrêter l'action lorsque la faute suspectée se produit pendant le jeu. Néanmoins, les équipes peuvent appuyer sur le buzzer afin d'attirer immédiatement l'attention du 1er Arbitre pour arrêter l'échange, puis demander le Challenge via la tablette.

Sinon, les équipes ont huit (8) secondes après la fin de l'échange pour contester exclusivement l'action décisive qui termine l'échange. Pour éviter tout doute : une fois l'échange terminé, une faute présumée ne peut être contestée que si elle survient lors de l'action finale qui met fin à l'échange ; les actions qui se déroulent plus tôt dans l'échange ne peuvent plus être contestées une fois l'échange terminé.

Si les tablettes ne sont pas disponibles (absentes ou ne fonctionnant pas), il faut alors appuyer 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 – Procédure de demande de Challenge Vidéo (2)

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 – Demande de Challenge Vidéo non conforme

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 incorrecte de challenge. Les demandes de cette nature, suivantes ou répétées, seront considérées comme retard de jeu et sanctionnées comme telles.

Article 8 – Priorité des demandes

Les challenges ont priorité sur toutes les autres actions de match - par ex. les demandes de temps mort ou de changement de joueur, qui peuvent être affectées par le résultat du Challenge.

Article 9 – Délai de demande de Challenge Vidéo

Le logiciel empêchera un challenge d'être demandé 8 secondes à partir du moment où un point est inséré dans le système e-score. Ceci afin d'éviter qu'une demande de challenge ne soit faite longtemps après la fin de l'échange (sauf dans le cas du point 17b ci-dessous, où cela est nécessaire pour éviter une situation déloyale).

Article 10 – Actions à réaliser sur la tablette

La demande de challenge se fera à travers deux actions consécutives (peu importe si cela est fait après la fin de l'échange ou fait en appuyant sur le buzzer de l'équipe pendant l'échange). Premièrement, il y aura un seul bouton « CHALLENGE » à appuyer sur la tablette. L'appui sur ce bouton demandera un challenge, déclenchera le klaxon de challenge et arrêtera l'action ; ensuite, une nouvelle série de boutons apparaîtra, présentant les options de Challenge pour que l'équipe indique la faute suspectée devant être contrôlée. L'équipe ne doit pas passer plus de huit secondes pour signaler sa faute présumée. La procédure en deux étapes est conçue pour aider les entraîneurs à appuyer sur le bouton approprié lorsqu'ils indiquent qu'une faute est suspectée ou contestée En cas de retard, l'arbitre peut appliquer un « retard de jeu ».

Article 11 – Affichages liés au Challenge Vidéo

Lorsqu'une équipe demande un challenge, le 2e arbitre doit clarifier la nature de la demande avec l'entraîneur concerné, puis le 1er arbitre confirmera immédiatement à l'Arbitre Vidéo la faute présumée contestée. L'examen des images doit être effectué le plus rapidement possible, mais la précision du jugement doit prévaloir sur la rapidité. L'Arbitre Vidéo transmettra ensuite ce qui a été révélé par l'examen de l'action contestée, directement via le dispositif de communication (micro/casque) au 1er arbitre. Dès que l'image du challenge est affichée sur l'écran de la salle, le 1er arbitre annoncera la décision finale et indiquera l'équipe qui remportera le point et servira donc ensuite.

La séquence vidéo ne peut pas être qu'une image fixe et doit, par exemple, présenter le ballon avant le contact au sol, en contact avec le sol puis après le contact avec le sol. Il en est de même pour toutes les autres situations à l'exception d'un Challenge Vidéo décidé « Non Jugeable » par l'arbitre, et pour lequel, aucune image ne doit être montrée.

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 x - Ballon IN/OUT
- CHALLENGE – Equipe x - Touché au contre
- CHALLENGE – Equipe x - Filet Touché
- CHALLENGE – Equipe x – Antenne Touchée
- CHALLENGE – Equipe x - Faute Ligne Service
- CHALLENGE – Equipe x - Faute Ligne 3 mètres
- CHALLENGE – Equipe x - Faute Ligne Centrale
- CHALLENGE – Equipe x – Contact avec le sol*

* Si applicable

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
- Rediffusion officielle : Contact avec le sol --- OUI ou NON*

* Si applicable

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 12 – Indication du 1er arbitre

L'Arbitre Vidéo est responsable de la vérification du Challenge Vidéo avec le support du ou des Opérateurs Vidéo du Challenge Vidéo. Aussitôt qu'une action fait l'objet d'un Challenge Vidéo, le 1er arbitre chargera l'Arbitre Vidéo 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 13 - Communication du corps arbitral

La communication par un équipement sans fil (micro et écouteurs) entre les arbitres (et le Superviseur LNV, s'il y a lieu) est obligatoire.

Article 14 – Positionnement du 2nd arbitre

Le 2nd arbitre doit se placer du côté de l'équipe ayant perdu le point, uniquement à l'issue de l'affichage de la séquence vidéo sur l'éventuel écran, de la décision du 1er arbitre et après qu'il ait indiqué l'équipe qui doit servir.

Article 15 – Ajustement du score

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

Article 16 – Conséquence d'un Challenge vidéo réussi/non réussi

Conséquences d'un Challenge Vidéo réussi/non réussi :

- 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.
- Cela doit être indiqué à l'entraîneur par le 2nd arbitre et annoncé par le speaker.
- Si les dispositifs le permettent, le nombre de challenge restant à chaque équipe fera aussi partie des informations affichées sur le tableau de score.

Article 17 – Demande de Challenge Vidéo par le 1er arbitre

a) Le 1er arbitre peut, lui-même, demander un Challenge Vidéo dans le cas où il est indécis à propos de sa décision sur un échange. Le 1er 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 1er 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.

b) Si le 1er arbitre effectue lui-même cette demande, l'équipe perdant le point à l'issue de la vérification a le droit de demander un challenge durant la même interruption, pour une faute non signalée durant l'action qui termine l'échange.

Article 18 – Faute observée différente de celle demandée

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 1er 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 TOUCHE).

Article 19 – Demande inutile

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

Article 20 - Demandes de Challenge Vidéo consécutives (1)

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. Les demandes peuvent être faites dans les 8 secondes suivant la fin de l'échange, mais l'équipe qui a remporté le point puis le perd suite à un Challenge Vidéo gagné par son adversaire, peut à son tour faire une demande de Challenge Vidéo dans un nouveau délai de 8 secondes.

Article 21 – Demandes de Challenge Vidéo consécutives (2)

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. Par conséquent, un Challenge Vidéo réussi ne signifie pas que l'équipe gagne automatiquement l'échange.

Article 22 – Rôle des joueurs pendant la recherche

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 – Demande de l'Arbitre Vidéo à l'Opérateur Vidéo

L'Arbitre 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 – Affichage grand écran pendant la recherche

Pendant la vérification du Challenge Vidéo, l'éventuel écran géant dans la salle doit afficher les visuels approuvés par la LNV (voir exemples Article 11) et le type de demande de Challenge Vidéo.

Article 25 – Demande non jugeable

De manière générale, une faute suspectée et non confirmée par la vidéo sera considérée comme ne s'étant pas déroulée et la décision initiale des arbitres reste valable.

Si les images de la vidéo ne permettent pas à l'Arbitre Vidéo 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 1er arbitre (indécision personnelle) et si l'analyse vidéo est impossible, alors le point sera rejoué.

Article 26 – Diffusion des images du Challenge Vidéo

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 l'Arbitre Vidéo a fait connaître sa décision.

Article 27 – Vérifications du 2nd arbitre à l'issue du Challenge Vidéo

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 – Système en panne

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 – Décision non contestable

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

Article 30 – Demande incomplète pendant un échange

Si, pendant un échange, une équipe fait une demande de Challenge Vidéo et ne communique pas la faute à vérifier au 2nd arbitre dans le temps imparti (8 secondes), le challenge est automatiquement perdu, l'équipe perd l'échange et son adversaire marque un point.

Article 31 – Demande incomplète à la fin d'un échange

Si, à la fin d'un échange, une équipe 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.

Annexe :

- L'Opérateur Vidéo doit présenter au Superviseur LNV et au 1er arbitre, les réglages des caméras 1 heure avant le match. Le Superviseur LNV ou le 1er arbitre peuvent réclamer un nouveau réglage des caméras s'il ne correspond pas aux réglages fournis dans la note annuelle de début de saison.
- Le marqueur eScoresheet doit présenter au Superviseur LNV et au 1er arbitre le réglage des Options liées au Challenge Vidéo :
  - Onglet Video Challenge : Case "Enable Video Challenge" cochée
  - Onglet Tablet : Case "Enable Tablets" cochée
  - Onglet Tablet : « Durée d'activation du bouton Challenge Vidéo sur les tablettes » : 8 secondes• Onglet Tablet : « Reasons » : cases cochées de 1 à 7