



FEDERAZIONE
ITALIANA
GIUOCO
HANDBALL



REGOLAMENTO VIDEO REPLAY (VR)

Edizione Marzo 2024

REGOLAMENTO VIDEO REPLAY (VR)

INTRODUZIONE

Il Video Replay offre la possibilità agli arbitri di guardare immediatamente una situazione su uno schermo televisivo se non sono riusciti a vedere l'azione completa in campo e se desiderano ricontrollare prima di prendere una decisione. Ciò si riferisce specificamente alle situazioni chiave di una partita in cui gli arbitri decidono di consultare l'immagine televisiva oltre alla loro visione del campo.

SITUAZIONI IN CUI PUÒ ESSERE UTILIZZATO IL VIDEO REPLAY (VR)

#	Situazione	Descrizione
1	Goal/ No goal	Determinare se (o meno) la palla ha completamente oltrepassato la linea di porta
2		Determinare se il tempo è scaduto o se il gioco è stato interrotto prima (o dopo) che la palla abbia completamente oltrepassato la linea di porta
3	Situazioni gravi ed antisportive	Una situazione senza palla che si verifica al di fuori dalla linea visiva degli arbitri
4	Squalifica (cartellino rosso)	Affinché gli arbitri identifichino con precisione il numero di maglia del colpevole.
5	Scontri sul campo	Uno scontro che coinvolge due (o più) giocatori (e gli arbitri hanno seri dubbi su quale(i) giocatore(i) debba(no) essere punito)
6	Cambio irregolare	Che non è stato chiaramente identificato dal tavolo
7	Simulazione	Se gli arbitri hanno seri dubbi riguardo al fatto che un giocatore debba subire una sanzione progressiva o non sia invece il giocatore avversario che con una simulazione efficace abbia cercato di ingannare gli arbitri.
8	Regola 8	Se gli arbitri hanno seri dubbi sull'eventualità di una esclusione di un giocatore per 2 minuti o di una squalifica dello stesso secondo le regole 8:5, 8:6, 8:9 8:10 o 8:11
9	Situazioni decisive per l'esito della gara negli ultimi 30" di gioco (inclusi i tiri effettuati dopo la sirena finale)	Nel caso in cui gli arbitri abbiano seri dubbi sulla concessione di un tiro dai 7metri o su una infrazione tecnica commessa dal giocatore che ha realizzato una rete.

10	Time-Out di squadra elettronico	In caso di malfunzionamento tecnico del sistema elettronico di time-out di squadra, incertezze da parte del delegato o degli arbitri su quale squadra avesse il possesso di palla quando è stato premuto il buzzer, o dubbi del delegato su chi ha premuto il buzzer
11	Altro	Nel caso di una decisione che può portare a una protesta

OSSERVAZIONI:

1. In tutte le circostanze, gli arbitri devono prendere una decisione basandosi sull'osservazione dei fatti in relazione a ciò che vedono in campo. Il Video Replay (VR) viene utilizzato solo quando gli arbitri hanno seri dubbi nel prendere la decisione corretta o quando, per vari motivi, non sono riusciti a vedere bene la situazione in campo.
2. Se gli arbitri osservano un'altra situazione durante la revisione VR in cui è stata presa una decisione errata o non è stato fischiato un fallo, devono correggere tale decisione sulla base dei fatti verificati nel VR. Ciò è applicabile solo alle situazioni che si sono verificate contemporaneamente alla situazione esaminata o immediatamente prima di essa.
3. I delegati possono utilizzare il VR solo in situazioni che coinvolgono i punti 6, 10 e 11, o in situazioni che comportano squalifiche che avvengono fuori dal campo. Possono richiedere che gli arbitri utilizzino il VR in una situazione che coinvolga il punto 3
4. Se applicabile, la decisione di utilizzare o meno il Video Replay è a completa discrezione degli arbitri e dei delegati interessati. Le decisioni prese dagli arbitri o dai delegati durante la revisione sulla base delle loro osservazioni sono definitive. Sanzioni progressive secondo le Regole 8:7-8:8 saranno comminate ai giocatori o ai dirigenti della squadra che fanno in modo aggressivo il segnale "VR" a un ufficiale di gara.

PROTOCOLLO DA SEGUIRE

#	Azione
1	Sia il/i delegato/i che gli arbitri possono essere in grado di richiedere il VR. Il time-out è obbligatorio.
2	Gli arbitri richiederanno il time out e mostreranno il segnale pubblico (“VR”) come informazione che la situazione dovrà essere analizzata con il Video Replay.
3	Gli arbitri si consultano con il/i delegato/i e spiegano le motivazioni per cui il VR verrà utilizzato. Se l'uso del VR nella specifica situazione non è consentito dal regolamento il commissario deve intervenire.
4	Mentre e finché una decisione non viene presa entrambi gli arbitri rimarranno alla postazione VR, mentre il/i delegato/i controllerà i giocatori e gli ufficiali di squadra delle due formazioni.
5	Dopo l'analisi del VR la decisione degli arbitri può essere presa (o corretta) solo se il VR ha fornito prove visive chiare e conclusive.
6	Se gli arbitri non sono in grado di prendere una decisione perché il VR non è conclusivo, devono decidere in accordo alla loro osservazione dei fatti. Agli arbitri è permesso cercare un consiglio da parte del/i delegato/i in caso di seri dubbi sulla decisione finale.
7	Se il VR è stato richiesto appena prima o alla fine di una qualunque delle frazioni del tempo di gioco, inclusi i tempi supplementari, gli arbitri manterranno entrambe le squadre in campo fino a quando non sarà stata presa una decisione basata sul VR.
8	Una revisione al VR deve essere effettuata il più rapidamente possibile, la durata può essere prolungata se si verificano problemi tecnici con il sistema VR.
9	Dopo che la revisione al VR è conclusa la decisione finale deve essere comunicata in modo chiaro dagli arbitri agli ufficiali responsabili di entrambe le squadre, al tavolo e al pubblico sul campo di gioco.
10	Durante la revisione VR, solo gli arbitri (o il/i delegato/i) possono trovarsi alla postazione VR, mentre alle persone non autorizzate non è consentito sostare nelle vicinanze
11	I delegati e gli arbitri devono controllare l'attrezzatura VR con sufficiente anticipo rispetto all'inizio di ogni partita.
12	I delegati e gli arbitri devono seguire il principio di base di avere il minor numero possibile di interruzioni.

DISTRIBUZIONE DEI COMPITI PER OGNI SITUAZIONE VR

Situazione	Chi chiede di utilizzare il VR	Chi prende la decisione finale
Goal o no goal, la decisione se la palla ha oltrepassato completamente la linea di porta	Arbitri	Arbitri
Goal o no goal, se il tempo è scaduto prima o dopo che la palla abbia completamente oltrepassato la linea di porta	Arbitri	Arbitri
Azioni gravi ed antisportive che avvengono fuori dal campo visivo degli arbitri e senza palla	Arbitri, Delegato/i	Arbitri
Se gli arbitri mostrano un cartellino rosso (squalifica) al giocatore sbagliato	Arbitri	Arbitri
In caso di scontro che coinvolge due o più giocatori	Arbitri	Arbitri
Se un cambio irregolare non è chiaramente identificato dal tavolo	Delegato/i	Delegato/i
Utilizzo (errato) del buzzer per il time-out di squadra	Delegato/i	Delegato/i
Se gli arbitri hanno seri dubbi sull'eventualità di comminare una squalifica ai sensi della Regola 8	Arbitri	Arbitri
Se gli arbitri hanno seri dubbi (o vengono chiamati dai delegati) negli ultimi 30 secondi di un'azione secondo le Regole 8:11a o 8:11b	Arbitri	Arbitri
In caso di azioni negli ultimi 30 secondi a porta vuota (se gli arbitri non sono sicuri se debba essere concesso un tiro da 7 metri)	Arbitri	Arbitri