



**EESTI JALGPALLI LIIT**

**VAR PROTOKOLL**

# VAR protokoll

## 1. Põhimõtted

VAR-protokoll järgib võimalikult suurel määral jalgpallireeglite põhimõtteid ja filosoofiat.

Videokohtunike (VAR) kasutamine on lubatud üksnes juhul, kui mängu või võistluse korraldaja on täitnud kõik VAR-i käsiraamatus sätestatud rakendamisnõuded ning saanud selleks kirjaliku loa FIFA-lt.

# VAR protokoll

## 1. Põhimõtted

### Põhimõtted

Videokohtunike (VAR) kasutamine jalgpallimängudes tugineb mitmel põhimõttel, mida tuleb järgida igas VAR-i kasutavas mängus (*välja arvatud ekslikult määratud nurgalöögid – vt punkt e. jaotises „2. Ülevaadatavad otsused ja olukorrad“*).

1. Videokohtunik (VAR) on mänguametnik, kellel on sõltumatu juurdepääs mängu videopildile ning kes võib kohtunikku abistada ainult juhul, kui on tegemist selge ja ilmse eksimuse või tõsise märkamata jäänud intsidendiga, mis puudutab järgmist:

- ✓ värav / ei värav
- ✓ penalti / ei penalti
- ✓ eemaldamine (punane kaart), sealhulgas ilmselgelt ekslik teine hoiatus
- ✓ kui kohtunik hoiatab või eemaldab vale mängija

# VAR protokoll

## 1. Põhimõtted

2. Kohtunik peab alati tegema otsuse, st kohtunikul ei ole lubatud jätta olukorda otsustamata ja seejärel kasutada otsuse tegemiseks VAR-i. Samas võib läbi vaadata otsuse lubada mängul jätkuda pärast väidetavat rikkumist.
3. Kohtuniku algset otsust ei muudeta, välja arvatud juhul, kui videokontroll näitab selgelt, et tegemist oli selge ja ilmse eksimusega.
4. Ainult kohtunik võib alata video ülevaatus (review). VAR (ja teised mänguametnikud) võivad kohtunikule üksnes soovitada olukorra ülevaatamist.
5. Lõpliku otsuse teeb alati kohtunik, tuginedes kas VAR-ilt saadud teabele või pärast seda, kui kohtunik on ise teinud väljakul video ülevaatus (on-field review ehk OFR).
6. Video ülevaatus protsessile ei ole kehtestatud ajalist piirangut, sest otsuse õigsus on olulisem kui selle tegemise kiirus.

# VAR protokoll

## 1. Põhimõtted

7. Mängijad ja võistkondade ametiisikud ei tohi kohtunikku ümber piirata ega püüda mõjutada otsuse ülevaatamist, ülevaatamise protsessi ega lõplikku otsust.
8. Ülevaatamise protsessi ajal peab kohtunik jääma nähtavale, et tagada protsessi läbipaistvus.
9. Kui mäng jätkub pärast olukorda, mis hiljem üle vaadatakse, ei tühistata vahepealsel perioodil määratud või määramata jäänud distsiplinaarkaristusi isegi juhul, kui algset otsust muudetakse (välja arvatud hoiatus või eemaldamine lubava rünnaku peatamise/takistamise või ilmse väravavõimaluse takistamise (DOGSO) eest).
10. Kui mäng on peatatud ja seejärel taas alustatud, ei või kohtunik enam olukorda üle vaadata, välja arvatud eksliku identiteedi korral või võimaliku eemaldamist vääriva rikkumise puhul, mis on seotud vägivaldse käitumise, sülitamise, hammustamise või äärmiselt solvava, alandava ja/või ähvardava käitumisega.

# VAR protokoll

## 1. Põhimõtted

11. Mänguaeg enne ja pärast intsidenti, mida saab üle vaadata, on määratud jalgpallireeglite ja VAR protokolliga.
12. Kuna VAR kontrollib automaatselt kõiki olukordi ja otsuseid, ei ole treeneritel ega mängijatel vajadust ega õigust nõuda olukorra ülevaatamist.

## 2. Ülevaadatavad otsused ja olukorrad

Kohtunik võib saada VAR-ilt abi ainult viie mängutulemust muutvate otsuste või intsidentide korral. Kõigis neis olukordades kasutatakse VAR-i alles pärast seda, kui kohtunik on teinud (esialgse) otsuse (sealhulgas lubanud mängul jätkuda) või kui mänguametnikel on jäänud tõsine intsident märkamata või nägemata.

Kohtuniku esialgset otsust ei muudeta, välja arvatud juhul, kui tegemist oli selge ja ilmse eksimusega. See hõlmab ka otsuseid, mille kohtunik on teinud teiselt mänguametnikult saadud info põhjal (näiteks suluseisu korral).

## 2. Ülevaadatavad otsused ja olukorrad

Otsused/intsidendid, mida võib selge ja ilmse eksimuse või tõsise märkamata jäänud intsidendi korral üle vaadata, on järgmised:

### a. Värav / ei värav

- ✓ ründava võistkonna rikkumine väravaolukorra eelnenud rünnaku ülesehitamisfaasis või värava löömise käigus (käega mängu rikkumine, viga, suluseis jne)
- ✓ palli mängust väljumine enne värava saavutamist
- ✓ värav/ei värav otsused (väravajoon)
- ✓ väravavahi ja/või lööja rikkumine penaltilöögi sooritamisel või ründaja/kaitsja enneaegne karistusallasse sisenemine, kui mängija osaleb seejärel aktiivselt mängus pärast palli tagasipõrget väravapostist, põiklatist või väravavahist.

## 2. Ülevaadatavad otsused ja olukorrad

### b. Penalti/ei penalti

- ✓ ründava võistkonna rikkumine penaltiolukorrale eelnenud rünnaku ülesehitamisfaasis (käega mängu rikkumine, viga, suluseis jne)
- ✓ palli mängust väljumine enne penalti olukorra tekkimist
- ✓ rikkumise koht (karistusallas või väljaspool karistusala)
- ✓ ekslikult määratud penalti
- ✓ rikkumine, mille eest oleks tulnud määrata penalti, kuid mida ei määratud.

## 2. Ülevaadatavad otsused ja olukorrad

### c. Punased kaardid

- ✓ ilmse väravavõimaluse takistamine (DOGSO), eelkõige rikkumise koht ja teiste mängijate asetused
- ✓ tõsine viga
- ✓ vägivaldne käitumine, teise isiku hammustamine või tema suunas sülitamine
- ✓ äärmiselt solvav teguviis
- ✓ ilmselge ekslik teine hoiatus

## 2. Ülevaadatavad otsused ja olukorrad

### d. Vale mängija karistamine (punane või kollane kaart)

- ✓ kui kohtunik karistab rikkumist, kuid on ekslikult tuvastanud rikkumise toime pannud mängija; üle võib vaadata üksnes rikkuja isiku

### e. Ekslikult määratud nurgalöök

- ✓ selgelt ekslikult määratud nurgalöök, kui otsust on võimalik muuta viivitamata ja mängu taasalustamist edasi lükkamata

## 3. Praktika

**VAR-i kasutamine mängu ajal hõlmab järgmisi praktilisi korraldusi:**

- ✓ VAR jälgib mängu videokohtunike ruumis (VOR – Video Operation Room), teda abistab üks või mitu abivideokohtunikku (AVAR).
- ✓ Sõltuvalt kaamerate arvust ja muudest asjaoludest võib kasutada rohkem kui ühte AVAR-i ning ühte või mitut kordusoperaatorit (RO).
- ✓ Mängu ajal on VOR-i sisenemine või suhtlemine VAR-i, AVAR-i või RO-ga lubatud ainult selleks volitatud isikutel.
- ✓ VAR-il on sõltumatu juurdepääs teleülekande videopildile ning võimalus seda iseseisvalt juhtida ja taasesitada.

## 3. Praktika

- ✓ VAR on ühendatud mänguametnike kasutatava sidesüsteemiga ning kuuleb kogu nende omavahelist suhtlust. VAR saab kohtunikuga rääkida ainult vastavat nuppu vajutades, et vältida kohtuniku tähelepanu hajumist VOR-is toimuvate vestluste tõttu.
- ✓ Kui VAR tegeleb olukorra kontrollimise või ülevaatamisega, võib AVAR suhelda kohtunikuga, eelkõige juhul, kui mäng tuleb peatada või kui on vaja tagada, et mängu ei taasalustataks.
- ✓ Kui kohtunik otsustab videokordust ise vaadata, valib VAR selleks kõige sobivama kaameranurga ja taasesituskiiruse. Kohtunik võib nõuda ka teiste või täiendavate kaameranurkade ja taasesituskiiruste kasutamist.

## 4. Protseduur

### Esialgne otsus

- ✓ Kohtunik ja teised mänguametnikud peavad alati tegema esialgse otsuse (sealhulgas vajaduse korral määrama distsiplinaarkaristuse) nii, nagu VAR-i ei oleks olemas (välja arvatud olukordades, kus rikkumine või intsident jääb märkamata).
- ✓ Kohtunikul ja teistel mänguametnikel ei ole lubatud jätta olukorda otsustamata, kuna see tooks kaasa ebakindla ja otsustusvõimetu kohtunikutöö, liiga suure arvu ülevaatusi ning märkimisväärseid probleeme tehnilise rikke korral.
- ✓ Lõpliku otsuse saab teha ainult kohtunik. VAR-il on sama staatus kui teistel mänguametnikel ning ta saab kohtunikku üksnes abistada.

## 4. Protseduur

- ✓ Rikkumise korral lipu või vile andmisega viivitamine on lubatud ainult väga selges ründeolukorras, kui mängija on kohe väravat löömas või tal on selge võimalus liikuda palliga vastaste karistuslasse või selle suunas.
- ✓ Kui abikohtunik viivitab rikkumise korral lipu tõstmisega, peab ta tõstma lipu juhul, kui ründav võistkond: lööb värava, määratakse penalti, määratakse karistuslöök, määratakse nurgalöök, määratakse küljesissevise või kui ründav võistkond säilitab palli valdamise pärast esialgse rünnaku lõppemist.

Kõigil muudel juhtudel peab abikohtunik vastavalt mängu olukordadele otsustama, kas lipp tõsta või mitte.

## 4. Protseduur

### Ülevaatus

- ✓ VAR kontrollib automaatselt teleülekande videopilti iga võimaliku või saavutatud värava, penalti või otsese punase kaardi olukorra või eksliku isiku tuvastamise juhtumi puhul, kasutades erinevaid kaameranurki ja taasesituskiirusi.
- ✓ VAR võib videopilti kontrollida tavakiirusel ja/või aegluubis, kuid üldjuhul tuleks aegluupi kasutada ainult faktiliste asjaolude hindamiseks, näiteks rikkumise või mängija asukoha tuvastamiseks, füüsilise rikkumise või käega mängu korral kokkupuutepunkti määramiseks, palli mängust väljumise tuvastamiseks (sealhulgas värava/mitte värava olukorras). Tavakiirust tuleb kasutada rikkumise intensiivsuse hindamiseks või otsustamaks, kas tegemist oli käega mängu rikkumisega.

## 4. Protseduur

- ✓ Kui kontroll ei tuvasta selget ja ilmset eksimust ega tõsist märkamata jäänud intsidenti, ei ole VAR-il tavaliselt vaja kohtunikuga suhelda – tegemist on nn vaikse kontrolliga (silent check). Mõnel juhul võib siiski olla kasulik, kui VAR kinnitab kohtunikule või abikohtunikule, et selget ja ilmset eksimust ega tõsist märkamata jäänud intsidenti ei esinenud, aidates sellega mängijaid ja mängu paremini juhtida.
- ✓ Kui mängu taasalustamine tuleb kontrolli läbiviimiseks edasi lükata, annab kohtunik sellest märku, asetades ühe sõrme selgelt kõrvaklapile või sidevahendile ning sirutades ette samal ajal teise käe. Seda märguannet tuleb hoida kuni kontrolli lõppemiseni, sest see annab teada, et kohtunik saab teavet (kas VAR-ilt või mõnelt teiselt mänguametnikult).
- ✓ Kui kontroll viitab võimalikule selgele ja ilmsele eksimusele või tõsisele märkamata jäänud intsidendile, edastab VAR selle teabe kohtunikule, kes otsustab seejärel, kas alгатada olukorra ülevaatus või mitte.

## 4. Protseduur

### Ülevaatus

- ✓ Kohtunik võib algetada ülevaatusse võimaliku selge ja ilmse eksimuse või tõsise märkamata jäänud intsidendi korral, kui:
  - VAR (või mõni teine mänguametnik) soovib ülevaatus
  - kohtunik kahtlustab, et midagi olulist on jäänud märkamata
- ✓ Kui mäng on juba peatatud, lükkab kohtunik mängu taas alustamise edasi.
- ✓ Kui mäng ei ole veel peatatud, peatab kohtunik mängu esimesel võimalusel, kui pall on neutraalses olukorras või tsoonis (üldjuhul siis, kui kumbki võistkond ei ole ründes), ning näitab telesignaali.

## 4. Protseduur

- ✓ VAR kirjeldab kohtunikule videokordustel nähtuvat ning seejärel kohtunik:
  - näitab telesignaali (kui ta ei ole seda juba teinud) ja läheb kohtuniku ülevaatusalasse (RRA), et vaadata videokordusi – väljakul toimuv ülevaatus (OFR) – enne lõpliku otsuse tegemist. Teised mängu ametnikud videopilti ei vaata, välja arvatud erandjuhtudel, kui seda palub kohtunik või
  - teeb lõpliku otsuse enda tähelepanekute, VAR-ilt saadud teabe ning vajaduse korral teiste mängu ametnike sisendi põhjal – ainult VAR-i teabel põhinev ülevaatus.
- ✓ Mõlema ülevaatusprotsessi lõpus peab kohtunik näitama telesignaali ning seejärel viivitamata andma märku lõplikust otsusest.

## 4. Protseduur

- ✓ Subjektiivsete otsuste puhul, näiteks vea raskusastme hindamine, vastase mõjutamine suluseisulukorras, käega mängu hindamine on asjakohane kasutada väljakul toimuvat ülevaatust (OFR).
- ✓ Faktiliste otsuste puhul, näiteks suluseis (rikkumise ja mängija positsioon), käe ja palli kontakt (käega mäng/viga), rikkumise asukoht (karistusala või väljaspool karistusala), palli mängust väljumine on tavaliselt asjakohane kasutada ainult VAR-i tabel põhinevat ülevaatust, kuid mängijate ja mängu juhtimise huvides võib kasutada ka OFR-i, eriti otsustavates mänguolukordades.
- ✓ Kohtunik võib nõuda erinevaid kaameranurki ja taasesituskiirusi, kuid üldjuhul tuleks aegluupi kasutada ainult faktiliste asjaolude hindamiseks (nt rikkumise asukoht, kokkupuutepunkt, palli mängust väljumine), samas kui vea raskusastme või käega mängu hindamisel tuleks kasutada tavakiirust.

## 4. Protseduur

- ✓ Väravate, penalti/ei penalti otsuste ning ilmse väravavõimaluse takistamise (DOGSO) tõttu määratavate punaste kaartide puhul võib olla vajalik üle vaadata rünnaku ülesehitamise faas, mis viis otseselt vastava olukorra või otsuseni. See võib hõlmata ka seda, kuidas ründav võistkond avatud mängus palli valdamise saavutas.
- ✓ Jalgpallireeglid ei luba taasalustamise otsuseid (nurgalöögid, küljesissevise jms.) muuta kui mänguga on taasalustatud, seega ei saa neid ka üle vaadata.
- ✓ Kui mäng on peatatud ja seejärel taasalustatud, võib kohtunik ülevaatuse läbi viia ainult eksliku isiku tuvastamise korral, võimaliku eemaldamist vääriva rikkumise korral, mis on seotud vägivaldse käitumise, sülitamise, hammustamise või äärmiselt solvava ja/või alandava käitumisega.

## 4. Protseduur

- ✓ Ülevaatusprotsess tuleb läbi viia võimalikult tõhusalt, kuid lõpliku otsuse õigsus on olulisem kui selle tegemise kiirus. Seetõttu ning arvestades, et mõned olukorrad võivad hõlmata mitut ülevaadatavat otsust või intsidenti, ei ole ülevaatusprotsessile kehtestatud maksimaalset ajalist piirangut.

## 4. Protseduur

### Lõplik otsus

- ✓ Kui ülevaatusprotsess on lõppenud, peab kohtunik näitama telesignaali ning teatama lõpliku otsuse. Võistlused võivad rakendada ka süsteemi, mille kohaselt kohtunik selgitab ja teatab avalikult VAR-i ülevaatusel või pikema VAR-i kontrolli tulemusena tehtud otsuse, järgides selleks FIFA juhiseid ja VAR-i käsiraamatut.
- ✓ Seejärel määrab, muudab või tühistab kohtunik vajaduse korral distsiplinaarkaristuse ning taasalustab mängu kooskõlas jalgpallireeglitega.

## 4. Protseduur

### Mängijad, vahetusmängijad ja võistkonna ametiisikud

- ✓ Kuna VAR kontrollib automaatselt kõiki olukordi ja intsidente, ei ole treeneritel ega mängijatel vajadust nõuda olukorra kontrollimist või ülevaatamist.
- ✓ Mängijad, vahetusmängijad ja võistkonna ametiisikud ei tohi püüda mõjutada ega häirida ülevaatusprotsessi, sealhulgas lõpliku otsuse teatavaks tegemise ajal.
- ✓ Ülevaatusprotsessi ajal peavad mängijad jääma mänguväljakule ning vahetusmängijad ja võistkonna ametiisikud peavad jääma mänguväljakult välja.
- ✓ Mängijat, vahetusmängijat, väljavahetatud mängijat või võistkonna ametiisikut, kes ülemääraselt näitab telesignaali või siseneb kohtuniku ülevaatusalasse (RRA), hoiatatakse kollase kaardiga.
- ✓ Mängija, vahetusmängija, väljavahetatud mängija või võistkonna ametnik, kes siseneb videokohtunike ruumi (VOR), eemaldatakse väljakult või tehnilisest alast (punane kaart).

## 4. Protseduur

### Mängutulemuse kehtivus

Mängutulemus ei muutu kehtetuks järgmistel põhjustel:

- ✓ VAR-tehnoloogia tõrge või tõrked (kaasa arvatud väravajoonetehnoloogia (GLT))
- ✓ VAR-iga seotud ekslikud otsused (kuna VAR on mängu ametnik)
- ✓ otsus jätta olukord üle vaatamata
- ✓ Mitte ülevaadatava olukorra/otsuse ülevaatamine

## 4. Protseduur

### Teovõimetu VAR, AVAR, RO

Jalgpallireegel 6 – Teised mängu ametnikud sätestab:

„Võistlusreeglites peab olema selgelt määratud, kes asendab mänguametnikku, kes ei saa mängu alustada või jätkata, ning millised muudatused sellega kaasnevad.“ VAR-i kasutavates mängudes kehtib see nõue ka kordusoperaatorite kohta.

Kuna videomänguametniku (VMO) või kordusoperaatori ülesannete täitmine eeldab eriväljaõpet ja vastavat kvalifikatsiooni, peavad võistlusreeglid sisaldama järgmisi põhimõtteid: VAR-i, AVAR-i või RO, kes ei saa mängu alustada või jätkata, võib asendada ainult isik, kellel on vastava rolli täitmiseks vajalik kvalifikatsioon. Kui VAR-ile või kordusoperaatorile ei ole võimalik leida kvalifitseeritud asendajat\*, tuleb mäng pidada või jätkata ilma VAR-i kasutamata.

## 4. Protseduur

Kui AVAR-ile ei ole võimalik leida kvalifitseeritud asendajat\*, tuleb mäng pidada või jätkata ilma VAR-i kasutamata, välja arvatud juhul, kui mõlemad võistkonnad annavad erandkorras kirjaliku nõusoleku mängu pidamiseks või jätkamiseks ainult VAR-i ja kordusoperaatoriga.

\* See ei kehti juhul, kui mängul on rohkem kui üks AVAR või RO.

