



JAUNUMS

**Video atkārtojums (VR)
tiesnešiem**





MĒRKIS

**PRECĪZU un PAREIZU
lēmumu pieņemšana!**

Kādās situācijās var tikt izmantots VR (video replay)?

1

IR/NAV VĀRTU GUVUMS

- Lai noteiktu vai bumba ir/nav pilnībā šķērsojusi vārtu līniju.
- Lai noteiktu vai bumba ir/nav pilnībā šķērsojusi vārtu līniju pirms spēles laiks ir ticis apturēts/beidzies.

2

NOPIETNA UN NEGODĪGA RĪCĪBA

- Situācijās bez bumbas, kas izveidojušās/notikušas ārpus tiesnešu redzesloka.

3

DISKVALIFIKĀCIJA

- Lai precīzi noteiktu vainīgo spēlētāju.



Kādās situācijās var tikt izmantots VR (video replay)?

4

KONFLIKTS LAUKUMĀ

- Konfliktsituācijā starp vairākiem spēlētājiem (kautiņš), lai precīzi noteiktu vainīgos spēlētājus.

5

SPĒLĒTĀJU MAINAS KĻŪDA

- Lai precīzi noteiktu, kurš spēlētājs ir veicis nepareizu maiņu, un spēles brīdi, kurā tas noticis.

6

SIMULĀCIJA

- Ja tiesnešiem ir nopietnas šaubas par to, vai noticis pārkāpums pret spēlētāju vai spēlētājs pārkāpumu ir simulējis.

Kādās situācijās var tikt izmantots VR (video replay)?

7

2 MINŪŠU NORAIĀDĪJUMS VAI DISKVALIFIKĀCIJA (SARKANĀ KARTĪTE)

- Ja tiesnešiem ir nopietnas aizdomas par nepieciešamību piešķirt spēlētājam diskvalifikāciju saskaņā ar noteikumu 8:5, 8:6, 8:9, 8:10 vai 8:11 vai tomēr sodīt ar 2 minūšu noraidījumu.

8

SITUĀCIJĀS, KAS NOTIEK SPĒLES PĒDĒJO 30 SEKUNŽU LAIKĀ UN VAR MAINĪT SPĒLES IZNĀKUMU

- Ja tiesnešiem rodas aizdomas par iespējamu 7 metru soda metiena piešķiršanu, noraidījumiem vai lēmumiem, kas var novest pie bumbas valdītāja maiņas.

9

CITI GADĪJUMI

- Gadījumos, kad nepareizs lēmums var novest pie protesta par spēles rezultātu.



Kādās situācijās VR (video replay) ir tiesīgs pieprasīt spēles DELEGĀTS?

1

LAUKUMĀ IR PAPILDUS SPĒLĒTĀJS, KĀ ARĪ NEPAREIZAS MAINAS SITUĀCIJĀS

2

NEPAREIZA ELEKTRONISKĀ MINŪTES PĀRTRAUKUMA PIEPRASĪŠANA

3

SITUĀCIJĀS, KAD NOPIETNA UN NEGODĪGA RĪCĪBA IR NOTIKUSI ĀRPUS TIESNEŠU REDZESLOKA

4

LAI NOVĒRSTU IESPĒJAMAS SPĒLES PROTESTA SITUĀCIJAS

