



PRZEWODNIK VAR

wersja 1.0



Słowo wstępne

Koleżanki i Koledzy,

Oddajemy w Wasze ręce opracowanie, będące owocem naszej wspólnej pracy i dążenia do doskonałości w sędziowaniu. Stanowi ono uzupełnienie Protokołu VAR, zawartego w Przepisach Gry. Powstało ono w oparciu o doświadczenia w pracy VAR, zarówno na arenie międzynarodowej jak i podczas meczów w Polsce.

Piłka nożna dostarcza niebywałych emocji na całym świecie, ale sytuacje meczowe nie zawsze funkcjonują w kategorii czarno-białych. To skutek tego, że wiele z nich jest skomplikowanych i nieoczywistych do szybkiej i bezdyskusyjnej oceny przez najbardziej doświadczonych fanów tego sportu, a nawet sędziów. Wynika to z niejednoznaczności sytuacji występujących podczas meczów. Kibice, trenerzy, zawodnicy oczekują bezspornych i czarno-białych decyzji: „to jest rzut karny”, „to jest sytuacja grać dalej”. Doskonale jednak zdajemy sobie sprawę, że nie wszystkie zdarzenia boiskowe można tak definitywnie zakwalifikować. Dyskusja nad sytuacjami niejednoznacznymi, stanowi nieodzowny element tego sportu.

Dlatego też jako wiodącą przyjmujemy zasadę, aby VAR-owie interweniowali w sytuacjach, gdy znajdą jednoznaczny i oczywisty błąd. Inaczej mówiąc, gdy na podstawie kryteriów z Przepisów Gry, wytycznych dla sędziów oraz jednoznacznego obrazu, są w stanie przedstawić dowód na błąd sędziego. VAR nie powinien kierować się „przecuciem”, że mógł zostać popełniony błąd, ale ewidentnymi, klarownymi kryteriami i dowodami w postaci obrazu. Nieodzownym warunkiem prawidłowej pracy w roli VAR-a jest również wykorzystywanie funkcjonującej na całym świecie zasady „football understanding”, czyli właściwego zrozumienia sytuacji oraz zastosowania „ducha przepisów gry”. Powinniśmy pamiętać, że system VAR nie został wprowadzony do interweniowania przy zdarzeniach z tzw. „szarej strefy”. Interwencje w sytuacjach niejednoznacznych i nieoczywistych, wywołują dużo więcej niezrozumienia u odbiorców. Kiedy zatem interweniować? Co jest jednoznacznym i oczywistym błędem i powinno inicjować interwencję VAR-a?

W tym Przewodniku-u skupiliśmy w nim na trzech niezwykle ważnych aspektach w pracy VAR: komunikacja, proces podejmowania decyzji oraz „sprzedaż” decyzji.

Komunikacja w zespole VAR oraz z sędziami na polu gry jest zagadnieniem podstawowym. Komunikaty powinny być optymalnie krótkie i jednoznaczne, zgodnie z zasadą minimum słów – maksimum treści. Obrazowo - możemy tu przywołać rozmowy pilotów w kokpitach samolotów. Każde słowo ma znaczenie, a niewłaściwe bądź niejednoznaczne komunikaty mogą prowadzić do katastrofy - w naszym przypadku do błędnej decyzji.

Proces podejmowania decyzji, któremu poświęciliśmy najwięcej miejsca w tym opracowaniu, jest kluczowy dla efektywnej pracy. Sprawdzając zdarzenia według określonego schematu, jesteśmy w stanie znacząco skrócić czas analizy (pracować szybciej i efektywniej), a co najważniejsze ograniczyć prawdopodobieństwo popełnienia błędu. Mając przygotowaną „check-listę” analizujemy poszczególne zdarzenia zarazem dokładnie i sprawnie.

Przygotowanie klarownych, jednoznacznych ujęć/obrazów podczas OFR tzw. „sprzedaż decyzji”, jest kluczowa dla właściwego zrozumienia przez piłkarzy, trenerów, działaczy oraz kibiców. Jest niezwykle istotne, aby VAR zdawał sobie sprawę, że prawidłowo przygotowany i zaprezentowany podczas OFR obraz, powinien w ciągu 15-20 sekund spowodować zrozumienie przez oglądających go odbiorców. Jest to niezwykle trudne, ale możliwe do realizacji. W tym miejscu podkreślamy, że należy zwrócić szczególną uwagę, na to od jakiego ujęcia rozpocząć OFR oraz jak przedstawić sytuację (z których kamer i w jakiej prędkości), aby było to jak najbardziej czytelne.

Praca w roli VAR-a jest bardzo odpowiedzialna i wymagająca. Poza doskonałą znajomością Przepisów Gry, wytycznych dla sędziów oraz umiejętnością pracy z obrazem, VAR powinien „rozumieć piłkę nożną” i być gotowym do oceny zdarzeń pod dużą presją. Systematycznie pracujemy nad doskonaleniem tych elementów. Ufamy, że ten Przewodnik przyczyni się do podniesienia jakości naszej pracy.

Spis treści

Słowo wstępne	2
Przygotowanie do meczu	4
Wprowadzenie do komunikacji	5
Komunikacja	6
Wskazówki dotyczące potwierdzenia decyzji, OFR i VAR Only Review	8
Znajomość kamer - Plan kamerowy	9
Oznaczenia	10
Dynamiczne rzuty karne - pchanie, atakowanie ciałem	11
Rzuty karne - trzymanie, ciągnięcie	12
Rzuty karne - kontakty nogami	13
Niejednoznaczne rzuty karne	14
Wewnątrz / Na zewnątrz pola karnego	15
Procedura wykonania rzutu karnego	16
Ręka	18
APP - Attacking Phase of Play	19
Spalony	20
DOGSO / SPA	21
Poważny, rażący faul	22
Gwałtowne, agresywne zachowanie	23

Przygotowanie do meczu

Zespół VAR

- Omów współpracę i podział obowiązków z Operatorem Powtórek.
- Omów współpracę i podział obowiązków z AVAR.
- Odnies się do wcześniejszych spotkań.
- Omów współpracę na konkretnych przykładach.
- Ustal kolory linii pionowych do rysowania linii spalonego.
- Linie wyznaczające spalonego: czerwona - obrońcy i niebieska - napastnika, pozostają niezmiennie.
- Sprawdź synchronizację kamer.

Ważne

- Obowiązkowo przećwicz rysowanie linii spalonego przed meczem, zarówno w trybie linii horyzontalnej (CrossHair) jak i triangulacji.

Cały Zespół Sędziowski

- Sprawdź łączność pomiędzy VOR, a polem gry podczas inspekcji boiska.
- Omów współpracę z sędziami.
- Uzgodnij komunikację - przyjmij czytelne komunikaty.
np. „sprawdzam”, „check complete”, „wstrzymaj grę”, „opóźnij wznowienie”.
- Zachowanie ciszy w zestawie komunikacji w trakcie procedury sprawdzania sytuacji przez VAR („wolny kanał”).
- Posługuj się kryteriami.
- Komunikacja wyłącznie na tematy związane z meczem.
- Pełne decyzje wraz z podaniem kryteriów od sędziego do VAR.
- Zakaz używania wulgaryzmów i tematów pobocznych.
- Ustal procedurę na wypadek awarii systemu (komunikacja zastępcza).

Wprowadzenie do komunikacji

- [illegible]

Współpraca VAR - AVAR

- [illegible]

Komunikacja

- Precyzyjnie i jednoznacznie określaj czego oczekujesz od AVAR i Operatora Powtórek.

VAR - Operator Powtórek

- Przykładowy scenariusz 1:
 - » Możliwy rzut karny w prawej części pola karnego.
 - » Proszę o kamerę zbliżeniową na ten incydent.
 - » Zatrzymaj w momencie kontaktu nogami.
 - » Potrzebuję ujęcia z innej kamery.
- Przykłady innych precyzyjnych komunikatów:
 - » Chciałbym zobaczyć trzymanie napastnika nr X przed oddaniem strzału.
 - » Potrzebuję ocenić ułożenie ręki obrońcy nr X zanim doszło do kontaktu z piłką.
 - » Proszę o kamerę w linii strzału.
 - » Pokaż zdarzenie w środku boiska z prędkością 33%.
 - » Linia horyzontalna pomiędzy nogami napastnika.
 - » Zatrzymaj w momencie zagrania.
 - » Pokaż obraz z programu / pokaż ujęcia telewizyjne.

VAR - AVAR

- Przykładowe precyzyjne komunikaty VAR:
 - » Obserwuj drugi słupek. Ja jestem na piłce, ty poza grą.
 - » Czy były inne powtórki w programie?
 - » Kontroluj proces rysowania linii.
 - » Czy jest coś jeszcze do sprawdzenia?
 - » Pilnuj żeby nie wznowili gry!
 - » Jaka jest twoja ocena zdarzenia?
- Przykładowe precyzyjne komunikaty AVAR:
 - » Czy obejrzałeś w naturalnej prędkości?
 - » Czy sprawdziłeś wszystkie incydenty w APP?
 - » Mam swoją opinię o tym zdarzeniu.

VAR - Sędzia

- VAR inicjuje komunikację z Sędzią, gdy ten nie przekazuje swojej boiskowej decyzji.
- Rozpoczęcie komunikacji:
 - » Mówi VAR / Mówi AVAR.
- Podczas check, komunikat od VAR:
 - » Sprawdzam sytuację pod kątem...
 - » Wstrzymaj wznowienie gry.
 - » Przerwij grę - gdy znajdziesz oczywisty błąd [APP sprawdzisz po przerwaniu gry].
- Po zakończeniu check, komunikat od VAR:
 - » Sprawdzone / Check complete / Potwierdzam decyzję z boiska.
 - » Rekomenduję OFR z tytułu...
 - » Rekomenduję zmianę pierwotnej decyzji: np. anulowanie bramki z tytułu spalonego. Zrób sygnał monitora i pobiegnij na linię pola karnego na wprost bramki. Wznów grę rzutem wolnym pośrednim z tytułu spalonego.
- Podaj kryteria w trakcie OFR od VAR:
 - » Atak zawodnika prostą nogą, karkami na kolano.
 - » Zawodnik numer 3, nie jest zainteresowany walką o piłkę, łapie oburącz rywala w polu karnym i powoduje jego upadek.
 - » Ręka nienaturalnie powiększa obrys ciała.
 - » Piłka pod kontrolą, wychodzi sam na sam z bramkarzem.
- Zakończenie OFR:
 - » **Sędzia:** *Moja ostateczna decyzja to...*
 - » **VAR:** Potwierdzam decyzję...

Przykładowa komunikacja

Sprawdzenie

Sędzia: *Moja decyzja to „grać dalej”. Minimalny kontakt między zawodnikami. Bez wpływu na poruszanie się.*

VAR: Sprawdzam boiskową decyzję „grać dalej”.

Po znalezieniu oczywistego błędu, gdy piłka jest w neutralnej strefie.

VAR: Przerwij grę. Będę rekomendował OFR, tylko sprawdzę APP.

Po sprawdzeniu APP.

VAR: Rekomenduję OFR z tytułu potencjalnego rzutu karnego. Podstawienie nogi przeciwnikowi.

Podczas dobiegania do monitora.

VAR: Obrońca nie zagrywa piłki, wykonuje jednoznaczny ruch w kierunku przeciwnika. Doprowadza do kontaktu, który skutkuje upadkiem napastnika.

Podczas OFR

VAR: To jest punkt kontaktu. Obejrzyj sytuację z kamery zbliżeniowej. Zawodnik numer 3 podstawia nogę przeciwnikowi. Teraz z szerokiego planu, żeby ocenić kontrolę nad piłką. Jest to realna szansa na zdobycie bramki w walce o piłkę.

Sędzia: *Moja ostateczna decyzja to rzut karny i żółta kartka dla zawodnika numer 3, za przewinienie w sytuacji DOGSO w walce o piłkę.*

VAR: Potwierdzam ostateczną decyzję. Rzut karny i żółta kartka dla zawodnika numer 3.

Wskazówki dotyczące potwierdzenia decyzji, OFR i VAR Only Review

Potwierdzenie decyzji sędziego

- Poinformuj realizatora, które ujęcie było podstawą braku interwencji - jeżeli to ujęcie nie zostało już pokazane przez nadawcę TV.

OFR

- Przed rozpoczęciem OFR:
 - » Ustal z operatorem jedną najlepszą i jedną alternatywną kamerę (gdyby sędzia prosił o inne ujęcie).
 - » Sprawdź numer zawodnika, który powinien zostać napomniany/wykluczony z gry.
 - » Zamarkuj/zataguj zdarzenie, jeśli chcesz korzystać z programu, by nie odwijać nagrania ręcznie na osi czasu.
- Rozpocznij OFR stopką z kluczowym ujęciem np. punktem kontaktu, pokazując obraz na pełnym ekranie.
- Pierwsze ujęcie powinno pozostać nieco dłużej - nadawca TV nie rozpoczyna pokazywania OFR natychmiast.
- Jedno ujęcie powtarzaj max 3-4 razy, większa liczba stwarza u widza wrażenie, że sędzia ma wątpliwości.
- Szczegóły pokazuj na kamerach zbliżeniowych, a dynamikę z szerokiego planu.
- Użyj zoom, gdy może to pomóc w lepszym zrozumieniu sytuacji.
- VAR powinien zwrócić uwagę na kluczowe elementy/kryteria, gdy sędzia je przeoczył.
- Filtruj prośby sędziego o inne ujęcia (on nie wie co widać, a czego nie widać na poszczególnych ujęciach). Poinformuj sędziego w przypadku, gdy tylko jedno ujęcie pokazuje jednoznaczny dowód.
- Zakończ OFR ujęciem wspierającym ostateczną decyzję sędziego.

VAR Only Review

- Poinformuj realizatora, które ujęcie było powodem zmiany decyzji oraz z której kamery jest ono najlepiej widoczne.
- Postaraj się, aby w programie zostało pokazane ujęcie z tej kamery.

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

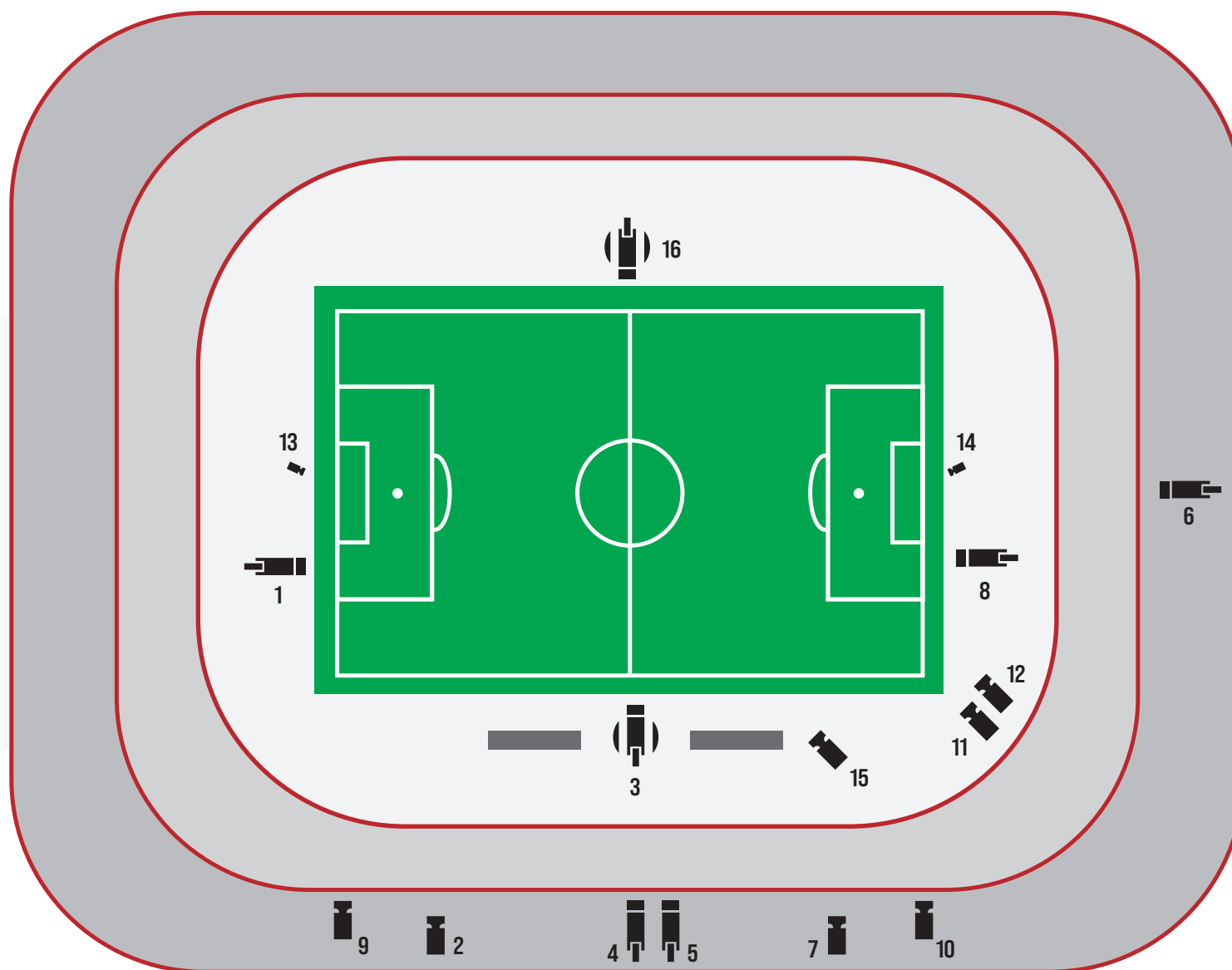
.....

.....

.....

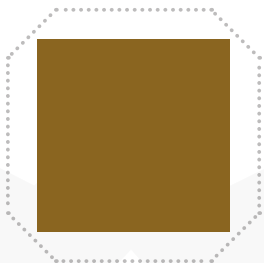
.....

Znajomość kamer - Plan kamerowy



1. Lewa zabramka
2. Lewy spalony
3. Dół zbliżenie
4. Prowadząca
5. Góra zbliżenie
6. Prawy podnośnik
7. Prawy spalony
8. Prawa zabramka
9. Lewy goal line
10. Prawy goal line
11. Studio cam
12. Beauty cam
13. Lewy paluch
14. Prawy paluch
15. Kamera ręczna
16. Opose

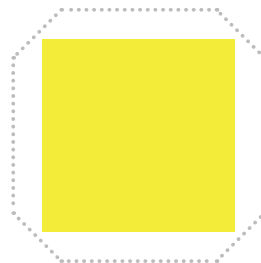
Oznaczenia



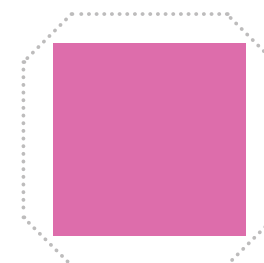
**Dynamiczne rzuty karne - pchanie,
atakowanie ciałem**



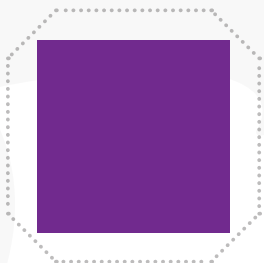
**Rzuty karne - trzymanie,
ciągnięcie**



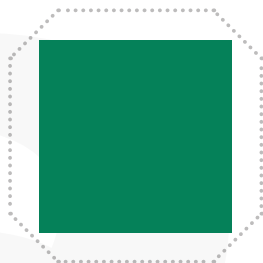
**Rzuty karne - kontakty
nogami**



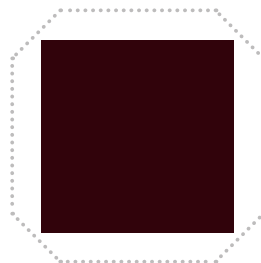
**Niejednoznaczne rzuty
karne**



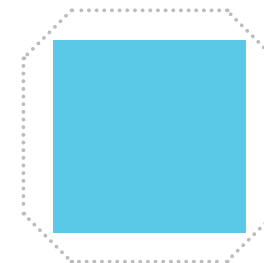
**Wewnątrz / Na zewnątrz
pola karnego**



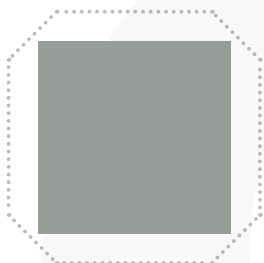
**Procedura wykonania
rzutu karnego**



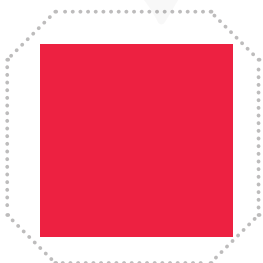
Ręka



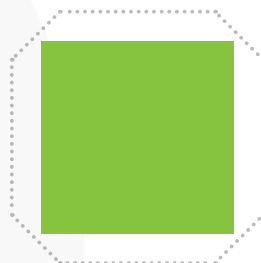
**APP - Attacking Phase of
Play**



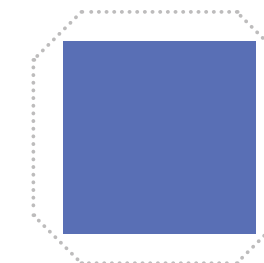
Spalony



DOGSO / SPA



Poważny, rażący faul



**Gwałtowne, agresywne,
zachowanie**

Dynamiczne rzuty karne - pchanie, atakowanie ciałem

Dobór Kamer

- Najlepsza kamera - pomiędzy zawodnikami.

Proces

- Powiedz „pierwsze wrażenie” - „na żywo”.
- Używaj „slow motion” jedynie dla oceny detali zdarzenia.
- Unikaj oglądania na dużym zbliżeniu.
- Nie zatrzymuj obrazu.
- Oglądaj w prędkości 70% - 100% dla oceny wpływu i dynamiki.
- Obejrzyj sytuację w zakresie 2-3 sekund przed i po zdarzeniu, aby ocenić dynamikę.
- Zmień kamerę po 2-3 oglądach, jeśli nie jesteś przekonany.
- Na koniec procesu, obejrzyj w naturalnej prędkości w szerokim planie.
- Pamiętaj o APP.

Kryteria

- Kto zagrał piłkę?
- Kto był inicjatorem kontaktu?
- Jaki jest ruch zawodnika atakującego, a jaki broniącego?
- Czy zawodnik broniący wykonał dodatkowy ruch?
- Czy był to atak w plecy czy bark w bark?
- Czy zawodnik ma proste ręce czy zgięte i prostuje je podczas ataku?
- Czy zawodnik atakujący upadł przed kontaktem?
- Intensywność kontaktu.
- Czy kontakt ma wpływ na poruszanie się zawodnika drużyny atakującej?
- Gdzie znajdowała się piłka?
- Czy napastnik upada po kilku krokach?

Rzuty karne - trzymanie, ciągnięcie

Dobór Kamer

- Najlepsza kamera - pomiędzy zawodnikami.

Proces

- Powiedz „pierwsze wrażenie” - „na żywo”.
- Obejrzyj sytuację w zakresie 2-3 sekund przed i po zdarzeniu, aby ocenić dynamikę.
- Używaj „slow motion” jedynie dla oceny detali zdarzenia.
- Nie zatrzymuj obrazu.
- Użyj 100% prędkości, żeby zrozumieć sytuację i ocenić wpływ.
- Pamiętaj o APP.

Kryteria

- Trzymanie/ciągnięcie musi mieć wpływ na poruszanie zawodnika.
- W jakim kierunku jest zagrana piłka w momencie zdarzenia?
- Kto jest/byłby przy piłce?
- Czy ma miejsce obopólne trzymanie? Czy jedynie działanie obrońcy?
- Jakie jest działanie/zachowanie obrońcy?
 - » Czy obrońca walczy o piłkę? Czy jest skupiony na przeciwniku?
- Jaki jest ruch napastnika?
 - » Czy napastnik nie wykorzystuje kontaktu?
 - » Czy napastnik upada adekwatnie do kontaktu?
- Czy faulujący używa dwóch czy jednej ręki?
- Chwilowe przytrzymanie czy długotrwałe trzymanie?
- Jednoznaczne trzymanie + intensywność = przewinienie.
- Wyraźne ciągnięcie za koszulkę + wpływ na poruszanie = przewinienie.

[illegible]

Rzuty karne - kontakty nogami

Dobór Kamer

- Szukaj kamer zbliżeniowych i różnych kątów oceny sytuacji.
- Wybierz kamerę najwyraźniej pokazującą punkt kontaktu.
- Uwzględnij Program TV.

Proces

- Znajdź punkt kontaktu.
- Analizuj „klatka po klatce” (frame by frame) do oceny kto jako pierwszy zagrał piłkę.
- Stop klatka w momencie kontaktu.
- Użyj zoom jeśli jest to potrzebne.
- Użyj kamery zbliżeniowej i 25% prędkości dla zrozumienia sytuacji.
- Obejrzyj całą sytuację w tempie 100% w szerokim planie.
- Nie rób pętli do oceny zdarzenia.
- Pamiętaj o APP.

Kryteria

- Oceń kto zagrał piłkę.
- Pamiętaj o różnicy między dotknięciem, a zagranieniem piłki.
- Kto jest inicjatorem kontaktu?
- Skup się na zachowaniu obrońcy:
 - » Czy obrońca inicjuje kontakt?
 - » Czy obrońca próbuje uniknąć kontaktu?
 - » Czy obrońca powstrzymuje swoją interwencję?
- Stempel / podstawienie / kopnięcie = przewinienie.
- Oceń intensywność ataku.
- Jakie są konsekwencje kontaktu?

[illegible]

Niejednoznaczne rzuty karne

Dobór Kamer

- Szukaj kamer z szerokim planem, dla zrozumienia sytuacji.
- Nie nadużywaj kamer zbliżeniowych.

Proces

- Powiedz „pierwsze wrażenie” - „na żywo”.
- Zrozum sytuację.
- Unikaj oglądania w „slow motion”.
- Unikaj oglądania na dużym zbliżeniu.
- Brak jednoznacznego kryterium za rzutem karnym = interwencja.
- Nie potwierdzaj rzutu karnego, którego nikt nie zrozumie.
- Pamiętaj o APP.

Kryteria

- Kluczowe jest zachowanie obrońcy:
 - » Czy jego akcję można uznać za przewinienie?
 - » Czy akcja obrońcy niosła za sobą konsekwencje?
 - » Czy obrońca powstrzymuje swoją interwencję?
- Przeanalizuj również zachowanie napastnika:
 - » Czy wykonał dodatkowe kroki po kontakcie?
 - » Czy wyolbrzymia skutki kontaktu?
 - » Czy próbuje uniknąć kontaktu?
- Symulacja = Interwencja.
- Stempel / podstawienie / kopnięcie = przewinienie.
- Oceń intensywność ataku.
- Oceń kto zagrał piłkę.
- Jakie są konsekwencje kontaktu?

[illegible]

Wewnątrz / Na zewnątrz pola karnego

Dobór Kamer

- Sprawdź sytuację przynajmniej na dwóch kamerach.
- Najpierw szukaj punktu kontaktu - oceń przewinienie z kamery zbliżeniowej.
- Oceń miejsce przewinienia z szerokiego planu - 16 metr lub podnośnik.
- Gdy to konieczne użyj zoom.

Proces

- Sprawdź pierwotną decyzję z boiska.
- Rozpocznij od sprawdzenia czy doszło do przewinienia - kamera zbliżeniowa.
- Następnie sprawdź miejsce popełnienia przewinienia.
- Znajdź punkt kontaktu i przełącz na kamerę z szerokim planem.
- Zakończ proces prostym, jednoznacznym komunikatem - ocena faktu.
- Przy zmianie zazwyczaj rekomendujemy „VAR Only Review”.
- Jeśli w TV nie było najlepszych powtórek, zadбай aby się pojawiły.

Kryteria

- Kryteria oceny miejsca przewinienia:
 - » W przypadku ataku nogami, liczy się kontakt, który spowodował upadek.
 - » W przypadku trzymania / ciągnięcia, liczy się ostatni moment trzymania.

Procedura wykonania rzutu karnego

Dobór Kamer

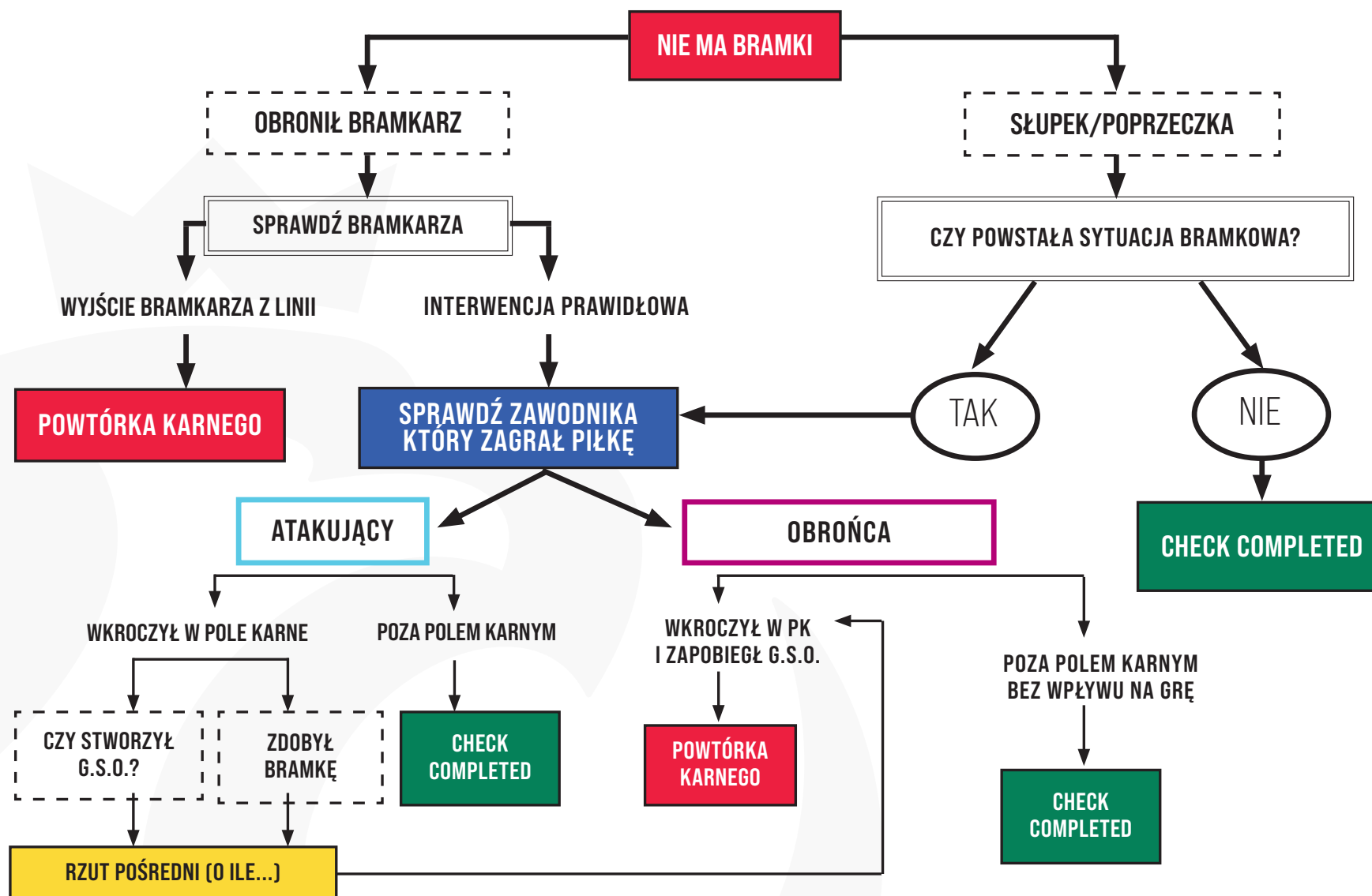
- Kamera z 16 metra oraz GLT.

Proces

- Przypomnij sobie tabelę z procedurą wykonania rzutu karnego.
- Sprawdź ustawienie zawodników, przed wykonaniem rzutu karnego.
- Pomóż sędziemu w zarządzaniu, jeśli to konieczne.
- Zrozum sytuację, obejrzyj całą akcję.
- Sprawdź pozycję zawodnika, który przejął piłkę lub wpływał na grę. Bierzemy pod uwagę pozycję stóp lub innej części ciała, która ma kontakt z ziemią.
- Interwencja tylko w przypadku jednoznacznego dowodu.
- Nie rób zoom do oceny wyjścia bramkarza z linii.
- W przypadku opuszczenia linii przez bramkarza, przekaz realizatorowi transmisji powód interwencji.
- W przypadku bramki, pamiętaj o możliwym podwójnym zagraniu piłki.
- „Sprzedaż” decyzji - użyj zoom, jeśli to niezbędne.

Kryteria

- Schemat wykonania rzutu karnego.
- Zgodnie z Okólnikiem IFAB nr 31 z 2 czerwca 2025, jeśli wykonawca rzutu karnego przypadkowo kopie piłkę obiema nogami jednocześnie lub piłka dotyka jego niewiodącej stopy lub nogi tuż po wykonaniu rzutu, a z wykonanego rzutu karnego została zdobyta bramka - rzut karny zostaje powtórzony.



Reka

Dobór Kamer

- Użyj kamery z jednoznacznym dowodem na kontakt piłki z ręką.
- Do oceny kontaktu piłki z ręką - kamera z boku.
- Użyj prędkości 16%, ale bez klatkowania.
- Obraz ciągły, powolny by ocenić zmiany w rotacji piłki.
- Do oceny nienaturalności ułożenia - kamera w linii toru lotu piłki.

Proces

- Zrozum sytuację.
- Zawsze analizuj 2-3 sekundy przed i po kontakcie.
- Znajdź jednoznaczny punkt kontaktu.
- Do oceny kontaktu nie używaj analizy „klatka po klatce”, tylko „płynnego obrazu”
- Zwolnione tempo do zrozumienia sytuacji.
- Normalna prędkość do ostatecznej oceny.
- Pamiętaj o APP.

Kryteria

- Ruch ręki do piłki? Czy piłki do ręki?
- Czy ułożenie ręki było naturalne dla wykonywanego ruchu?
- Czy zawodnik walczył o piłkę?
- Czy zawodnik był w kontakcie z przeciwnikiem?
- Czy zawodnik blokował strzał / podanie?
- Odległość od piłki.
- Szybkość z jaką piłka została zagrana.
- Rykoszet od współpartnera lub rywala.
- „Self kick” lub zagranie od współpartnera.
- Ręka podpierająca:
 - » Czy jest ułożona pionowo do ziemi?
 - » Czy jest nienaturalnie wystawiona?

Kontakt piłki z ręką przed zdobyciem bramki

- Dochodzi do przewinienia, gdy zawodnik zdobywa bramkę na przeciwniku:
 - » bezpośrednio ręką/ramieniem, nawet jeżeli kontakt ten był nierozmysłny.
 - » natychmiast po tym, jak piłka trafiła go w rękę/ramię, nawet jeżeli kontakt był nierozmysłny.
- Jeżeli w powyższych przypadkach VAR znajdzie dowód na kontakt piłki z ręką/ramieniem, VAR Only Review jest odpowiednie.

[illegible]

APP - Attacking Phase of Play

Dobór Kamer

- Użyj wszystkich niezbędnych kamer.
- Zrozum sytuację używając kamerę z szerokiego planu - zwykle z 16 metra, najbliższej do miejsca gdzie zaistniało ostatnie zdarzenie.
- Zmieniaj na kamerę zbliżeniową, gdy jest możliwa ręka lub przewinienie.

Proces

- APP sprawdzamy przy: bramkach, rzutach karnych i sytuacjach DOGSO.
- Istotne jest określenie, kiedy i w jaki sposób drużyna atakująca weszła w posiadanie piłki, które ostatecznie skutkowało bramką, rzutem karnym lub DOGSO.
- Pamiętaj o liczbie zdarzeń do analizy - rola AVAR.
- Gdy w APP jest kilka zdarzeń do oceny:
 - » sprawdzamy wszystkie zdarzenia po kolei, jeżeli żadne z nich nie wydaje się być bardziej oczywiste.
 - » nie stosujemy kolejności chronologicznej, gdy jedno ze zdarzeń wydaje się być bardziej jednoznaczne w ocenie np. duży spalony.

Kryteria

- Należy znaleźć balans pomiędzy:
 - » Oczywistością i jednoznacznością przewinienia.
 - » Odległością i czasem od incydentu.
 - » Możliwością rozpoczęcia nowego APP.
- Ważne jest odpowiednie zrozumienie sytuacji.
- Oceń wpływ na przebieg akcji.
- Jakie są oczekiwania na polu gry? Protesty to nie jest kryterium oceny.

Uwagi praktyczne

- Nowe APP rozpoczyna się, gdy zawodnik w sposób jednoznaczny przejmie kontrolę nad piłką.
- Gdy zawodnik drużyny broniącej dotknie lub zagra piłkę w trakcie trwania APP, nie oznacza to automatycznego rozpoczęcia nowego APP.
- Poniższe okoliczności, nie są uważane za jednoznaczne przejęcie kontroli:
 - » Obrona, rykoszet lub odbicie, które nie skutkują przejęciem kontroli nad piłką.
 - » Wybicie, które nie dotarło do współpartnera lub współpartner nie zdołał opanować piłki.
- APP kończy się w momencie gdy spełniony jest jeden z poniższych warunków:
 - » gdy prowadzona do przodu akcja drużyny atakującej, wyraźnie zatrzymała się, za wyjątkiem zdarzeń w okolicy pola karnego (atak pozycyjny). Zdecydowane zagranie piłki do tyłu przeważnie rozpoczyna nowe APP.
 - » drużyna broniąca uzyska pełną kontrolę nad piłką tj. kiedy obrońca wyraźnie wybije piłkę bez presji ze strony przeciwnika lub gry obrońca jednoznacznie kontroluje piłkę i porusza się z nią lub podaje do współpartnera.

Spalony

Dobór Kamer

- Użyj kamery najbliższej linii spalonego do oceny pozycji spalonej: prawy i lewy spalony, prowadząca, prawy i lewy GLT.
- Kamery z podnośnika, zza bramki i „paluch” - mogą pomóc przy ocenie wpływu na przeciwnika / ewidentnego zasłonięcia pola widzenia.
- Kamera goal line, może pomóc w ocenie ułożenia ciała zawodników.
- Gdy zdarzenie jest blisko linii środkowej - kamera prowadząca.

Proces postępowania i rysowania linii

- Zrozum sytuację
 - » Obejrzyj całą akcję.
 - » Określ do którego zawodnika dochodzi piłka lub który zawodnik może przeszkadzać przeciwnikowi.
 - » Znajdź punkt od którego narysujesz linię defensywną.
- Znajdź moment zagrania piłki używając strzałek i analizy „klatka po klatce” (frame by frame).
- Kick-point ustalamy z operatorem odliczając pozycję: 1, 2, 3.
- Moment zagrania wyznacza frame z poruszoną piłką.
- Do rysowania linii używamy wyłącznie kamery z 16 metra, prowadzącej lub gola line. (Przy kamerze goal line upewnij się, że znasz ustawienie wszystkich graczy).
- Kamera znajdująca się przed akcją, może pokazać więcej szczegółów i być najlepsza do rysowania linii.
- Jeżeli punkt na ciele zawodnika znajduje się w powietrzu:
 - » właściwie wyznaczyć linię horyzontalną - KLUCZOWE.
 - » użyj innych kamer dla zrozumienia ułożenia ciała zawodnika np. kamery z podnośnika.

- Gdy punkt na ciele zawodnika znajduje się w powietrzu, możesz użyć triangulacji.
- Gdy nie widzisz punktu na ciele obrońcy lub napastnika, nie zgaduj. Odstęp od rysowania.
- Do zmiany decyzji na „spalony” z reguły lepsze jest użycie dwóch linii.
- Użyj zoom do sprzedaży decyzji przy dwóch liniach.
- Gdy decyzja to „brak spalonego”, zwykle zalecane jest użycie jedynie linii defensywnej.
- Gdy linie nakładają się, narysuj tylko linię obrońcy.
- Unikaj sytuacji, gdy linia przechodzi przez ciało zawodnika.
- Użyj „chrome” - zaciemnienie - aby obraz był czytelniejszy dla widzów.
- Pamiętaj by w sprzedanym obrazie było widać moment zagrania piłki. Jeżeli nie widać momentu zagrania piłki - podziel ekran.

Kryteria

- Rozumienie interpretacji Artykułu 11 - Spalony.
- VAR musi znaleźć jednoznaczny dowód w przypadku interwencji.
- Wpływ na grę - factual - „VAR Only Review”.
- Wpływ na przeciwnika - ocena interpretacyjna - rekomendacja OFR.

Spalony interpretacyjny:

- Możliwą pozycję spaloną sprawdź z kamery z 16 metra lub GLT.
- Możliwe przeszkadzanie, z kamery z podnośnika, zza bramki lub paluch.
- Dokładnie przeanalizuj zachowanie zawodnika znajdującego się na pozycji spalonej.
- Podczas OFR rozpocznij od zaprezentowania pozycji spalonej, a następnie wybierz najlepszą kamerę do oceny wpływu na przeciwnika.

DOGSO / SPA

Dobór Kamer

- Użyj kamery zbliżeniowej do oceny przewinienia.
- Użyj podnośnika, kamery z 16 metra lub innego szerokiego ujęcia.

Proces

- Zaczynij od sprawdzenia, czy doszło do przewinienia.
- Użyj 100% prędkości do oceny możliwego DOGSO, analizując ujęcia z szerokiego planu.
- Oceń prędkość piłki i zawodników.
- Po zrozumieniu sytuacji, właściwa „stop klatka” pomaga sprzedać decyzję.
- Przy OFR zaczynaj i zakończ „stop klatką” w momencie faulu.
- W trakcie OFR używaj szerokiego planu i prędkości 75% i 100%.
- Pamiętaj o sprawdzeniu APP.

Kryteria

- Usytuowanie zawodników.
- Dystans do bramki.
- Kierunek i szybkość akcji.
- Kontrola piłki.
- Zawodnika, który popełnia przewinienie - przeważnie nie uwzględniamy do oceny taktyczności przewinienia.

Poważny, rażący faul

Dobór Kamer

- Użyj kamery zbliżeniowej do oceny punktu kontaktu i poznania szczegółów ataku (np. wygięcie kostki, korki na łydce).
- Użyj kamery z szerokiego planu do oceny dynamiki ataku.

Proces

- Powiedz „pierwsze wrażenie” - „na żywo”.
- Analiza zdarzenia 2-3 sekundy przed i po ataku.
- Oceń intensywność / dynamikę ataku, z prędkością 75% - 100%.
- Określ wysokość punktu kontaktu - „stop klatka”.
- Do sprzedaży decyzji poszukaj najbardziej „drastycznego” obrazu.
- Zacznij OFR od „drastycznego” ujęcia z punktem kontaktu.
- W trakcie OFR pokaż zbliżenie z prędkością 25%.
- Pokaż dynamikę w pełnej prędkości z szerokiego planu.
- Zakończ OFR „drastycznym” ujęciem z punktem kontaktu.
- Nie jest istotne APP.

Kryteria

- Oceń sposób wykonania ataku:
 - » Jak zawodnik zaczyna swój atak?
 - » Jak zawodnik kończy atak?
- Czy atak jest po ziemi? z naskoku? obunóż w przód?
- Czy zawodnik prostuje czy ugina nogę atakującą?
- Czy używa korków?
- Na jakiej części ciała jest punkt kontaktu?
- Poważny skutek może być dodatkowym kryterium.
- W przypadku udzielania pomocy, masz czas, aby zmienić decyzję - nawet, gdy potwierdziłeś wcześniej napomnienie.

Gwałtowne, agresywne zachowanie

Dobór Kamer

- Użyj kamery zbliżeniowej do poznania szczegółów zajścia.
- Użyj kamery z szerokiego planu do detekcji zdarzenia oraz określenia dynamiki.

Proces

- Podział kompetencji - czujność na zdarzeniach poza grą.
- Szczególna koncentracja w przypadku wcześniejszych prowokacji.
- Zrozum sytuację i analizuj zdarzenie w prędkości 25%.
- „Slow motion” może łagodzić rodzaj ataku.
- Na koniec analizy obejrzyj w naturalnej prędkości.
- Nie dokonuj oceny na podstawie słów odczytanych z ruchu warg.
- Nie jest istotne APP.
- Możesz zarekomendować OFR nawet wtedy, gdy gra została już wznowiona.

Kryteria

- Czy zawodnicy walczą o piłkę?
- Oceń rozmyślność w działaniu faulującego:
 - » Czy zawodnik widzi swojego przeciwnika?
 - » Czy namierza przeciwnika?
- Czy piłka jest w zasięgu gry?
- Czy atak jest w głowę czy inną część ciała?
- Czy dochodzi do użycia nadmiernej siły lub brutalności?
- Weź pod uwagę skutki/konsekwencje ataku.
- Przy atakach w głowę - aby odstąpić od wykluczenia, siła musi być minimalna.



PRZEWODNIK VAR - wersja 1.0
opracowanie opublikowane w czerwcu 2025 roku.

Opracował zespół: Paweł GIL
Paweł MALEC
Michał OBUKOWICZ

Wsparcie redakcyjne: Marcin BORKOWSKI
Bartosz FRANKOWSKI
Tomasz KWIATKOWSKI
Piotr LASYK
Tomasz LISTKIEWICZ
Krzysztof MYRMUS
Paweł PSKIT

Projekt graficzny: Jan JECHNA

