

	Challenge System-Regularien für DVV-/VBL-Wettbewerbe – Informationen für Mannschaften und Offizielle		Challenge System Regulations for DVV-/VBL-Competitions – Information for teams and match officials
	Das FIVB Video Challenge System ist ein technologiegestütztes Verfahren, das Schiedsrichter unterstützen und die sportliche Integrität während Volleyballspielen stärken soll. Es ermöglicht Mannschaften und Schiedsrichtern, Überprüfungen bestimmter Aktionen zu beantragen, damit Schiedsrichterentscheidungen so häufig wie möglich korrekt getroffen werden. Im Rahmen der laufenden Überprüfung des Challenge-Systems gibt es mehrere neue Initiativen, die im Jahr 2026 getestet werden sollen. Diese Initiativen werden als „New Rule Test“ bezeichnet. Sie werden eingeführt, um die Integrität weiter zu stärken, das Verständnis zu verbessern und den Sport mithilfe von Technologie noch attraktiver zu gestalten.		The FIVB Video Challenge System is a technology-supported officiating process designed to assist referees and enhance competitive integrity during volleyball matches. It allows teams and referees to request reviews of specific actions to ensure correct officiating decisions are made as often as possible. As part of the ongoing review of the challenge system, there are several new initiatives which will be tested in 2026. These initiatives are identified as New Rule Test. They are implemented to further enhance integrity, improve understanding, and use technology to complement the sport's presentation
1	Mannschafts-Challenges		Team Challenges
1.1	Mannschaften dürfen eine Überprüfung mutmaßlicher Fehler beantragen, die von den Schiedsrichtern nicht gepfiffen oder angezeigt wurden, indem sie das bereitgestellte offizielle Tablet verwenden. <i>Anm.: In der VBL kommen aktuell keine Tablets für die Mannschaften zum Einsatz. Der Trainer benutzt daher das Handzeichen „C“.</i>	1.1	Teams may request a review of any alleged faults not whistled or signalled by the referees using the Official tablet provided.
1.2	Jede Mannschaft hat pro Satz höchstens zwei (2) Challenges, wie folgt: a. Challenge erfolgreich = Challenge bleibt erhalten b. Challenge nicht erfolgreich = Challenge verloren c. Nicht eindeutiger Videobeweis = ursprüngliche Entscheidung bleibt bestehen – Challenge bleibt erhalten	1.2	Each team has a maximum of two (2) challenges per set, as follows: a. Challenge Successful = Challenge retained b. Challenge Unsuccessful = Challenge lost c. Inconclusive Evidence = Original decision stands - Challenge retained
1.3	Eine Mannschaft, die in einem Satz zwei Challenges verliert, darf in diesem Satz keine weitere Challenge beantragen. Die Challenge-Möglichkeiten jeder Mannschaft werden zu Beginn jedes Satzes zurückgesetzt.	1.3	A team that loses two challenges in a set may not challenge again in that set. Challenge Requests for each team are reset at the start of each set.
1.4	Wenn eine Mannschaft eine Challenge beantragt, den Spielzug jedoch dennoch gewinnt, wird die Challenge automatisch abgelehnt und bleibt erhalten.	1.4	If a team challenges but wins the rally anyway, the Challenge is automatically declined and retained.
1.5	Challenge-Anträge fallen in zwei Kategorien	1.5	Challenge Requests fall into two categories
1.5.1	Challenge am Ende eines Spielzugs (innerhalb von sieben (7) Sekunden nach Ende des Spielzugs)	1.5.1	Challenge at the end of a rally (within seven (7) seconds of the end of the rally)

	Für diese Kategorie eines Challenge-Antrags muss die Challenge innerhalb von sieben (7) Sekunden nach Ende eines Spielzugs für die zuletzt erfolgte Aktion beantragt werden.		For this category of Challenge request, it must be requested within seven (7) seconds after the end of a rally for the last action that occurred.
1.5.2	Challenge von Aktionen während des Spielzugs – Test einer neuen Regel	1.5.2	Challenge of Actions During the Rally – New Rule Test
1.5.2.1	Eine Mannschaft darf jede Aktion anfechten, die während des Spielzugs stattgefunden hat. Während des Spielzugs kann von der Mannschaft, vom Challenge-Schiedsrichter oder vom Video-Challenge-Operator ein Lesezeichen auf dem Tablet gesetzt werden. <i>Anm.: In der VBL kommen aktuell keine Tablets für die Mannschaften zum Einsatz. Daher darf nach Ende des Spielzugs jede Aktion innerhalb des letzten Spielzugs mündlich beim 2. (3.) Schiedsrichter angefochten werden.</i>	1.5.2.1	A team may challenge any action that occurred during the rally. A bookmark may be placed on the tablet during the rally by the team, Challenge Referee, or Video Challenge Operator.
1.5.2.2	Um eine Aktion während des Spielzugs anzufechten, muss die Mannschaft während des Spielzugs mindestens ein Lesezeichen setzen und nach Ende des Spielzugs die Art der Challenge bestätigen. Wird kein Lesezeichen gesetzt, können frühere Aktionen im Spielzug nicht angefochten werden. Nur die letzte Aktion des Spielzugs kann innerhalb von 7 Sekunden nach Ende des Spielzugs angefochten werden. Wenn die unterlegene Mannschaft ein Lesezeichen gesetzt hat, muss sie die Art der Challenge am Ende des Spielzugs bestätigen. <i>Anm.: Findet in der VBL keine Anwendung, da aktuell keine Tablets für die Mannschaften zum Einsatz kommen.</i>	1.5.2.2	To challenge an action during the rally, the team must place at least one bookmark during the rally and confirm the challenge type after the rally ends. If no bookmark is placed, actions earlier in the rally cannot be challenged. Only the last action of the rally may be challenged within 7 seconds after the rally ends. If a bookmark has been placed by the losing team, it must confirm the challenge type at the end of the rally.
1.5.2.3	Wenn die unterlegene Mannschaft mit einer Challenge erfolgreich ist, darf die gegnerische Mannschaft nur eine frühere, im selben Spielzug mit Lesezeichen markierte Aktion anfechten. <i>Anm.: Findet in der VBL analoge Anwendung, jedoch ohne die Nutzung eines Tablets. Die unterlegene Mannschaft darf in diesem Fall nur noch Aktionen überprüfen lassen, die vor der erfolgreich angefochtenen Aktion der anderen Mannschaft liegen.</i>	1.5.2.3	If the losing team has a successful challenge, the opposing team may only challenge an earlier bookmarked action in the same rally.
1.5.2.4	Vor Beginn der Überprüfung bestätigt der 3. Schiedsrichter, sofern dies nicht über das Tablet bestätigt wurde, die Art der Challenge mit dem Trainer. <i>Anm.: Bei Spielen der VBL ohne 3. Schiedsrichter (= Regelfall), übernimmt der 2. Schiedsrichter diese Aufgabe.</i>	1.5.2.4	Before the review starts, if not confirmed through the tablet, the 3rd Referee shall confirm the challenge type with the coach.

2	Challenge-Arten (vorbehaltlich der Verfügbarkeit der Technologie)	2	Challenge Types (subject to technology availability)
2.1	Ball In/Out (NUR bei Fehlen eines automatisierten Systems).	2.1	Ball In/Out (ONLY in the absence of an automated system).
2.2	Blockberührung: a. wenn der Ball nach der Blockaktion/Berührung aus dem Spiel geht; b. wenn der Ball im Spiel bleibt – 4 Berührungen durch einen beliebigen Spieler; c. wenn der Ball im Spiel bleibt – 2 Berührungen durch denselben Spieler.	2.2	Block Touch: a. For the ball going out of play after the block action/contact; b. For the ball remaining in play – 4 hits by any player; c. For the ball remaining in play – 2 hits by the same player.
2.3	Berührungen in der Abwehr und bei der Annahme – Test einer neuen Regel (sofern Technologie und Sicht verfügbar sind): a. wenn der Ball nach einer Abwehraktion aus dem Spiel geht. b. wenn der Ball nach einer Annahmeaktion aus dem Spiel geht.	2.3	Touches in Defence and Serve Receive – New Rule Test (where technology and vision is available) a. For the ball going out of play after a defensive action. b. For the ball going out of play after a serve reception action.
2.4	Netzberührung – Berührung des Netzes durch den Spieler zwischen den Antennen	2.4	Net Touch – contact with the net by the player between the antennae
2.5	Antennenberührung – Berührung der Antenne durch den Ball oder durch den Spieler	2.5	Antenna Touch – contact with the antenna by the ball or by the player
2.6	Fußfehler: a. Der Fuß des Spielers berührt die Aufschlaglinie (bei Fehlen eines automatisierten Systems) b. Der Fuß des Spielers berührt die Angriffslinie (3-Meter-Linie) c. Mittellinienverstoß (der Fuß des Spielers überschreitet die Mittellinie vollständig)	2.6	Foot Fault: a. The player's foot touches the service line (in the absence of an automated system) b. The player's foot touches the attack (3 metre) line c. Centre line violation (the player's foot completely crosses the centre line)
2.7	Bodenberührung – Der Ball berührt den Boden, während der Spieler versucht, seine Hand unter den Ball zu schieben, einschließlich Situationen, in denen der Ball auch ein Körperteil berühren kann (z. B. den Fuß).	2.7	Floor Touch – The ball contacts the floor while the player is attempting to slide their hand under the ball, including situations where the ball may also contact any part of the body (e.g. foot).
2.8	Letzte Berührung (Ball aus nach gleichzeitiger Berührung über dem Netz)	2.8	Last Touch (ball out after simultaneous contact/joust above the net)
2.9	Übergreifen über das Netz – bei Ballberührungen im gegnerischen Raum während des Spiels (sofern Technologie und Sicht verfügbar sind), einschließlich: a. Berührung des Balls auf der gegnerischen Seite des Netzes vor dem Zuspriel, b. Berührung des Balls auf der gegnerischen Seite des Netzes vor dem Angriff (Regel 11.1.1).	2.9	Reaching Beyond the Net – for ball contacts in the opponent's space during play (where technology and vision are available), including: a. Contacting the ball on the opponent's side of the net prior to setting, b. Contacting the ball on the opponent's side of the net before the attack (Rule 11.1.1).

	c. Berührung des Balls auf der gegnerischen Seite des Netzes bei Einleitung des Angriffsschlags (Regel 11.1.1). <i>Anm.: Da bei Spielen der VBL aktuell keine zentral positionierten Netzkameras zum Einsatz kommen, findet dies zurzeit in der VBL keine Anwendung.</i>		c. Contacting the ball on the opponent's side of the net while initiating the attack hit (Rule 11.1.1).
2.10	Challenge von Aktionen während des Spielzugs – Test einer neuen Regel Siehe 1.5.2 für Einzelheiten	2.10	Challenge of Actions During the Rally – New Rule Test Refer to 1.5.2 for details
3	Challenge des Schiedsrichters	3	Referee's Challenge
3.1	Der 1. Schiedsrichter darf ebenfalls eine Challenge-Überprüfung beantragen. (Die Anzahl der Schiedsrichter-Challenges ist unbegrenzt.)	3.1	The 1st Referee may also request a challenge review. (There is no limit to the number of Referee Challenges.)
3.2	Wenn eine Mannschaft vor dem Zeitpunkt der Schiedsrichter-Challenge eine Challenge mit Lesezeichen markiert hat, darf die Mannschaft, die den Spielzug verliert, diese Aktion weiterhin anfechten. <i>Anm.: Findet in der VBL analoge Anwendung, jedoch ohne die Nutzung eines Tablets.</i>	3.2	If a team has bookmarked a challenge prior to the moment of the referee's challenge, the team losing the rally may still challenge that action.
3.3	Schiedsrichter sollten klug genug sein, bei Bedarf selbst eine „Referee Challenge“ einzuleiten, um damit Spannungen auf dem Spielfeld abzubauen und sicherzustellen, dass die richtige Entscheidung getroffen wird.	3.3	Referees should be sufficiently astute to initiate their own Referee Challenge when appropriate, using it as a mechanism to alleviate any tension on the Field of Play and ensure the correct decision is made.
4	Zeitlimits und Challenge-Verfahren	4	Time Limits and Challenge Procedure
4.1	Bei Challenges zur letzten Aktion des Spielzugs muss der Antrag innerhalb von sieben (7) Sekunden nach Ende dieses Spielzugs gestellt werden.	4.1	For challenges to the last action of the rally, the request must be submitted within seven (7) seconds of the end of that rally.
4.2	Challenges zur letzten Aktion des Spielzugs dürfen nur über das Mannschafts-Tablet gemäß folgendem Verfahren beantragt werden: a. Drücken Sie die Taste „CHALLENGE“ (Hupe ertönt). b. Art der Challenge innerhalb von 7 Sekunden auswählen. c. Wird die Art der Challenge nicht innerhalb von 7 Sekunden ausgewählt, führt dies zum Verlust der Challenge. <i>Anm.: Bei Spielen der VBL erfolgt die Beantragung direkt beim 2. (3.) Schiedsrichter. Die zeitlichen Vorgaben sind dabei einzuhalten.</i>	4.2	Challenges to the last action of the rally may only be requested via the Team Tablet in accordance with the following procedure: a. Press the “CHALLENGE” button (horn sounds). b. Select the type of challenge within 7 seconds. c. Failure to select the type of challenge within 7 seconds results in the loss of the Challenge.
4.3	Bei Challenges zu Aktionen während des Spielzugs muss die Art der Challenge innerhalb von 7 Sekunden nach Ende des Spielzugs bestätigt werden.	4.3	For challenges of Actions During the Rally, the challenge type has to be confirmed within 7 seconds after the end of the rally.

4.4	Challenges zu Aktionen während des Spielzugs dürfen nur über das Mannschafts-Tablet gemäß folgendem Verfahren beantragt werden: - Drücken der Schaltfläche „CHALLENGE“ zu dem Zeitpunkt, zu dem der mutmaßliche Fehler auftritt, um die Aktion mit einem Lesezeichen zu markieren. - Den passenden Zeitstempel auswählen und die Art der Challenge innerhalb von 7 Sekunden nach Ende des Spielzugs auswählen. - Wird die Art der Challenge nicht innerhalb von 7 Sekunden ausgewählt, führt dies zum Verlust der Challenge. <i>Anm.: Bei Spielen der VBL erfolgt die Beantragung direkt beim 2. (3.) Schiedsrichter. Die zeitlichen Vorgaben sind dabei einzuhalten.</i>	4.4	Challenges to the actions during the rally may only be requested via the Team Tablet in accordance with the following procedure: - Press the “CHALLENGE” button at the time an alleged fault(s) occur to bookmark the action. - Choose the appropriate timestamp and select the type of challenge within 7 seconds of the end of the rally. - Failure to select the type of challenge within 7 seconds results in the loss of the Challenge.
4.5	Aktionen, die nicht in den oben genannten Challenge-Arten definiert sind, können nicht angefochten werden und werden zurückgewiesen.	4.5	Actions that are not defined in the above Challenge types cannot be challenged and will be rejected.
4.6	Wiederholte unzulässige Anträge können als Verzögerung sanktioniert werden.	4.6	Repeated incorrect requests may be sanctioned as a delay.
5	Reihenfolge und Priorität	5	Order and Priority
5.1	Jede Mannschaft darf pro Spielzug nur eine Challenge beantragen.	5.1	Each team may request only one challenge per rally.
5.2	Beide Mannschaften dürfen während oder nach Ende desselben Spielzugs eine Challenge beantragen.	5.2	Both teams may challenge during or after the end of the same rally.
5.3	Challenges haben Vorrang vor: - Auszeiten - Auswechslungen - Libero-Austauschaktionen	5.3	Challenges take priority over: - Time-outs - Substitutions - Libero Replacements
5.4	Nachdem das Ergebnis der Challenge mitgeteilt wurde, wird das Spiel mit entsprechend angepasstem Spielstand fortgesetzt. Die Mannschaft, die die Challenge beantragt hat, DARF KEINE Auszeit vor dem nächsten abgeschlossenen Spielzug beantragen.	5.4	After the challenge result has been communicated, the match continues with the score adjusted as necessary. The team that requested the challenge MAY NOT request a time-out before the next completed rally.
6	Überprüfungsverfahren	6	Review Procedure
6.1	Der Trainer bestätigt, ob sich die Challenge auf die letzte Aktion des Spielzugs oder auf eine während des Spielzugs mit Lesezeichen markierte Aktion bezieht. <i>Anm.: Findet in der VBL analoge Anwendung, jedoch ohne die Nutzung eines Tablets.</i>	6.1	The coach confirms whether the challenge concerns the last action of the rally or a bookmarked mid-rally action.
6.2	Der 1. Schiedsrichter akzeptiert die Challenge, indem er das erforderliche Handzeichen gibt, um den Challenge-Prozess einzuleiten.	6.2	The 1st Referee accepts the Challenge by giving the required hand signal to initiate the challenge process.

6.3	Der Challenge-Schiedsrichter überprüft alle relevanten Aufnahmen (einschließlich Übertragungsbildern, falls erforderlich). Genauigkeit hat Vorrang vor Schnelligkeit.	6.3	The Challenge Referee reviews all relevant footage (including broadcast footage if necessary). Accuracy takes precedence over speed.
6.4	Der erste in der Sequenz festgestellte Fehler ist maßgeblich, auch wenn er von dem beantragten Fehler abweicht oder nicht im Menü aufgeführt ist.	6.4	The first fault observed in the sequence shall prevail, even if it differs from the one requested or is not listed on the menu.
6.5	Der 1. Schiedsrichter wird anschließend: a. die Entscheidung bekanntgeben, nachdem das Video auf dem Arenabildschirm gezeigt wurde. <i>Anm.: Gilt bei Spielen der VBL nur, wenn ein Bildschirm verfügbar ist.</i> b. das nächste aufschlagende Team anzeigen. c. den Spielstand prüfen und gegebenenfalls anpassen.	6.5	The 1st Referee shall then: a. Announce the decision after the video has been displayed on the Arena screen. b. Indicate the next serving team. c. Check and adjust the score, if necessary.
7	Während des Überprüfungsprozesses	7	During the Review Process
7.1	Alle Spieler müssen auf dem Spielfeld bleiben.	7.1	All players must remain on the court.
7.2	Bis zur Bekanntgabe der Entscheidung sind keine Wechsel, offiziellen Auszeiten oder Libero-Austauschaktionen erlaubt.	7.2	No substitutions, official time outs or replacements are permitted until the decision is announced.
8	Entscheidungen	8	Decisions
8.1	Die Entscheidung ist endgültig und kann nicht angefochten werden.	8.1	The decision is final and is not subject to appeal.
8.2	Ist der Videobeweis nicht eindeutig, bleibt die ursprüngliche Schiedsrichterentscheidung bestehen und die Challenge bleibt erhalten.	8.2	If video evidence is inconclusive, the original referee's decision stands and the challenge is retained.
8.3	Wenn beide Teams Challenge-Anträge stellen und der angefochtene Fehler zwar stattgefunden hat, aber nicht der erste Fehler in der Sequenz war, verliert das Team den Spielzug, behält jedoch die Challenge. <u>Beispiel:</u> Während des Spielzugs markiert Team A einen Moment, in dem es einen Fehler vermutet. Team A gewinnt den Punkt. Danach beantragt Team B eine Challenge, liegt damit richtig und gewinnt stattdessen den Punkt. Team A bittet die Schiedsrichter, die zuvor markierte Challenge zu prüfen, die ebenfalls korrekt ist. Obwohl Team B recht hatte, bezog sich seine Challenge auf etwas, das später im Spielzug geschah, nicht auf den ersten Fehler. Daher behält Team B seine Challenge. <i>Anm.: Da in der VBL momentan keine Tablets für die Mannschaften zum Einsatz kommen, ist die Anm. zu 1.5.2.3 zu beachten.</i>	8.3	When both teams submit challenge requests, if the challenged fault occurred but was not the first fault in the sequence, the team loses the rally but retains the challenge. <u>Example:</u> During the rally, Team A bookmarks a moment when they think a fault occurred Team A wins the point. But then Team B asks for a challenge, and they are correct and win the point instead. Team A asks the referees to check their previously bookmarked challenge, which is also correct. Even though Team B was right, their challenge was about something that happened later in the rally, not the first fault. So they retain their challenge.

8.4	Wenn ein Gegner nach Beantragung einer Challenge einen Fehler zugibt, wird die Überprüfung abgebrochen, das antragstellende Team erhält den Punkt und die Challenge bleibt erhalten.	8.4	If an opponent admits a fault after a challenge has been requested, the review is cancelled, the requesting team is awarded the point, and the challenge is retained.
9	Fair Play und gesunder Menschenverstand	9	Fair Play and Common Sense
9.1	Wenn ein Schiedsrichter vor dem tatsächlichen Ende des Spielzugs zu früh pfeift (auch wenn der Spielzug unterbrochen werden muss): a. Eine Challenge darf nur beantragt werden, wenn die Unterbrechung erfolgt, während der Ball noch spielbar ist. b. Eine Challenge darf nicht beantragt werden (außer für zuvor auf dem Team-Tablet mit Lesezeichen markierte Aktionen), wenn die Unterbrechung erfolgte, als der Ball eindeutig nicht spielbar war und den natürlichen Ausgang des Spielzugs nicht beeinflusst hat. <i>Anm.: Findet in der VBL analoge Anwendung, jedoch ohne die Nutzung eines Tablets.</i>	9.1	If a referee whistles prematurely before the actual end of the rally (including when the rally must be interrupted): a. A challenge may be requested only if the interruption occurs when the ball is still playable. b. A Challenge may not be requested (except for actions previously bookmarked on the Team Tablet) if the interruption occurred when the ball was clearly not playable and did not affect the natural outcome of the rally.
10	Systemstörung	10	System Malfunction
10.1	Wenn das Mannschafts-Tablet ausfällt, darf der Cheftrainer oder Co-Trainer eine Challenge mündlich beantragen, sofern der Antrag innerhalb des Zeitfensters von sieben (7) Sekunden gestellt wird. <i>Anm.: Da in der VBL keine Tablets für die Mannschaften zum Einsatz kommen, ist dies für Spiele der VBL irrelevant.</i>	10.1	If the Team Tablet fails, the Head Coach or Assistant Coach may request a challenge verbally, so long as the request is made within the seven (7) second window.
10.2	Falls das gesamte VCS ausfällt, informiert der 3. Schiedsrichter die Mannschaften über die Störung, und das Spiel wird gemäß den offiziellen Volleyballregeln fortgesetzt. Die Mannschaften werden informiert, wenn das Challenge-System nicht verfügbar ist und wenn es wiederhergestellt wurde. Während des Zeitraums, in dem das VCS nicht verfügbar ist, können keine Challenges beantragt werden. <i>Anm.: Bei Spielen der VBL ohne 3. Schiedsrichter (= Regelfall), übernimmt der 2. Schiedsrichter diese Aufgabe.</i>	10.2	In the situation where the entire VCS fails, the 3rd referee shall inform the teams about the failure, and the match shall continue in accordance with the Official Volleyball Rules. Teams will be informed when the challenge system is unavailable and then when it has been restored. During the period when the VCS is unavailable, no challenges can be requested.
11	Verantwortlichkeiten	11	Responsibilities
	Der Challenge-Schiedsrichter ist dafür verantwortlich, dem 1. Schiedsrichter die besten verfügbaren Kamerawinkel und ein klares Bild der überprüften Aufnahmen bereitzustellen. Der 1. Schiedsrichter überwacht den gesamten Challenge-Prozess und ist für die endgültige Entscheidung verantwortlich.		The Challenge Referee is responsible for providing the 1st Referee with the best available angles and a clear image of the reviewed footage. The 1st Referee oversees the entire challenge process and is responsible for the final decision.