

# VAR 科技判決殘酷 難完全公正破壞流暢度 高精度毀球賽人性化



### 國際足協

於上屆2018年俄羅斯世界盃破天荒引入視像助理球證(VAR)系統，其後在全球多國聯賽以至國際賽事廣泛應用，用意是借助高科技協助球證作出更準確判斷，確保賽事更公平。

然而VAR引起的爭議從未間斷，香港時間昨日凌晨舉行的世界盃分組賽日本對西班牙的「生死戰」，最終日本憑一個疑似出界的爭議入球晉級，間接將德國隊踢出局。賽後不少圈中人以至普羅球迷均質疑VAR的準確性，更再次引發「高科技是否毀了足球」的爭論。

然而VAR引起的爭議從未間斷，香港時間昨日凌晨舉行的世界盃分組賽日本對西班牙的「生死戰」，最終日本憑一個疑似出界的爭議入球晉級，間接將德國隊踢出局。

賽後不少圈中人以至普羅球迷均質疑VAR的準確性，更再次引發「高科技是否毀了足球」的爭論。

在日本對西班牙的下半場，當日本隊的三笥薫在底線傳中予田中碧射入，旁證立即舉旗示意皮球已出界，但主球證卻信賴VAR的判斷，認為皮球仍未完全出界，確認入球有效。

### 手球等爭議球仍需球證主觀判決

不少收看直播的球迷從電視看重播慢鏡，也認為皮球已出界，但由於VAR沒有提供從底線垂直角度拍攝的畫面，根本無法確定是否已完全出界，成為今屆賽事的最大爭議。在前晚克羅地亞對比利時的分組賽，球證在上半場判克羅地亞獲得十二碼，但VAR卻判克羅地亞後衛洛夫雲越位在先，半自動越位識別技術隨後顯示洛夫雲僅越位不到丁點肩膀，肉眼根本難以分辨。

國際足協的相關規則寫明，足球場的邊線及底線的外側垂直向上空間屬球場範圍，當皮球從地面或空中完全離開該範圍，便視作出界。簡而言之，只要皮球沾到邊線和底線上的石灰粉，便可判定入球有效，這也是VAR最終認定日本隊入球有效的原因。德國隊因這個「問題球」出局，不少德國媒體賽後雖然將矛頭直指主帥費歷克與隊員整體表現欠佳，但談及VAR時也忍不住「開火」，「我們是踢得不好，但VAR把(日本)那個球認定有效，也太讓人費解，那套系統是否故障了？」

英國《金融時報》發表評論文章，形容VAR是「有缺陷技術的一課」，認為國際足協在上屆世盃的數據發現，在455次經球證查看VAR後作出判決的事件中，正確判決佔99.4%，相反沒有查看VAR，正確判決佔95.6%，證明VAR確可提高判決準確性，但問題是每次查看平均花82秒，無疑浪費時間，破壞了球賽流暢度。此外，一些涉及主觀的判斷例如手球等判罰極刑或紅牌，VAR反而引起更大爭議。文章認為VAR背後的「最少干預、最大得益」原則是好事，但爭議不斷反映要真正做到是十分困難，認為VAR技術應作出檢討和改善，若這高科技系統未能讓用家和球迷充分理解及信任，爭議便不會停止。

連尼加：比賽這麼精細真的好嗎？

英格蘭名宿連尼加則說出不不少人的心聲：「把足球比賽弄得這麼精細，真的好嗎？」他質疑長時間中斷比賽，來讓VAR回看每一個細節的做法，對原本具流暢性、充滿偶然性和未知因素的足球賽場是否值得。中國前國腳李彥說，「本屆世界盃的高科技帶來全新感官體驗，但是讓足球少了一點人情味。」意大利名宿迪比亞路更直言，「如果VAR時刻都出現，那以後乾脆讓機械人去踢世界盃好了。」

國際足協裁判委員會主席哥連拿則為採用VAR辯護，「隨著足球比賽節奏更快，對抗激烈，單靠肉眼或許做不到令賽事公平公正，所以我們才會讓機器出現。」不過有輿論認為，VAR使用與否及如何使用，歸根究底還是受人控制，正如不少球圈中人所言，用披著機器外衣，實則還是靠人操作的系統，來要求足球比賽百分百公平公正，是否有矯枉過正？

◆綜合報道



VAR的引用惹起多地球迷不滿。網上圖片

## 半自動越位識別技術「登台搶戲」惹不滿

卡塔爾世界盃的視像助理球證(VAR)系統首次引入半自動越位識別技術(SAOT)，越位判罰較歷屆賽事更清晰明確。但實際判罰時，SAOT延誤時間往往要超過一分鐘，不但中斷比賽節奏，也間接讓補時時間明顯加長。一項本有助裁判減少判罰時間的技術，現時反而耗時過長如同「登台搶戲」，自然引起一些球迷不滿。

體育電視頻道ESPN分析稱，SAOT透過自動生成圖像，依靠一條虛擬的邊線判

斷球員是否越位。

### 「吹毛求疵」裁決費時

由於足球場上部分越位情況非常複雜，球證配合SAOT的虛擬邊線，還要說明越位規則，自然相當耗時。例如法國對陣突尼斯的分組賽，法國前鋒基沙文補時扳平比分的入球在比賽重開40多秒後，才以越位為由改判無效。本賽季歐聯賽事中，哈利卡尼為熱刺射入的制勝球被吹罰無效，球證解釋SAOT判罰依據更耗時足足4分鐘。

ESPN指出，爭議判罰即使配合SAOT也要花費數分鐘解釋，很容易讓球迷將漫長的加時歸咎於人為干預，而非技術因素。也不排除有球迷不滿SAOT技術「吹毛求疵」，會中斷比賽節奏甚至影響賽果。只有平衡球證的自由裁量權，讓SAOT等技術作好輔助工作，才能讓VAR系統行之有效，也不影響比賽流暢性。

◆綜合報道

## 德球評家指VAR「製造錯誤」

視像助理球證(VAR)系統在今屆世界盃不斷引起爭議，其中在周三舉行的分組賽阿根廷對波蘭，阿根廷球星美斯在上半場博得一個十二碼。德國球評家皮爾森在當地媒體德國之聲撰文，指出當時除了阿根廷的教練和球員外，幾乎沒有人認為應判極刑，批評VAR很多時不是「消除錯誤」，而是「製造錯誤」。

### 美斯對波蘭獲12碼屬誤判

皮爾森表示，當時美斯接應隊友的傳

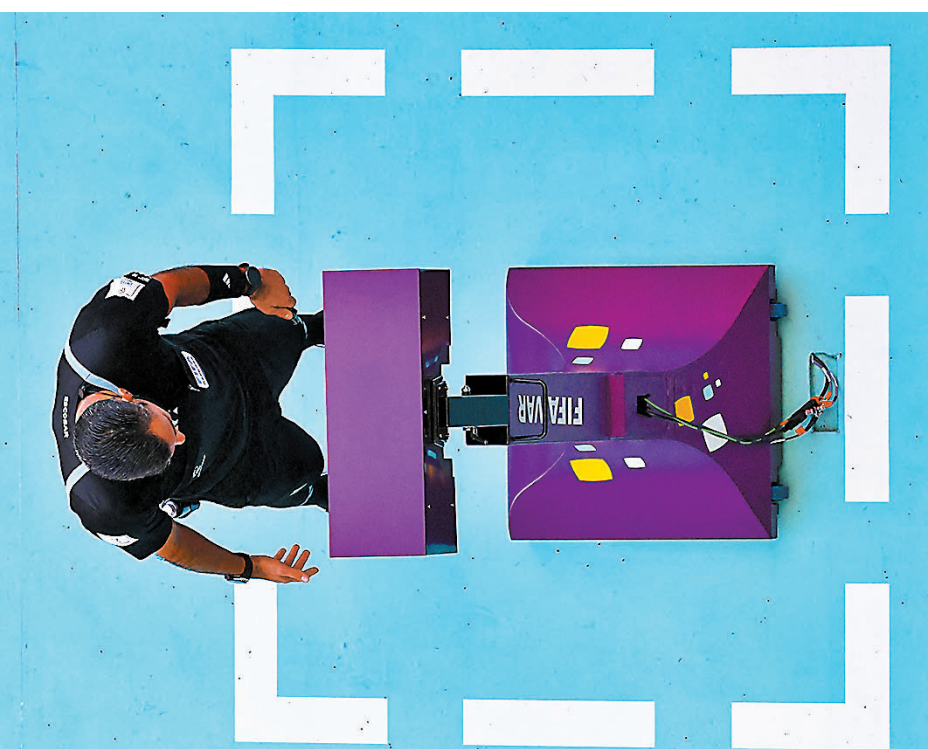
中球，與出迎的波蘭門將施捷斯尼有身體接觸，荷蘭籍球證馬克列未有任何吹罰，然而VAR小組卻通知球證，馬克列查看VAR畫面後，決定判阿根廷獲得十二碼。

儘管美斯操刀被救出，最終阿根廷和波蘭也雙雙晉級十六強，這次判決不影響最終出線形勢，但皮爾森質疑馬克列誤判十二碼，認為VAR在今屆賽事引發更多不公平的判決。

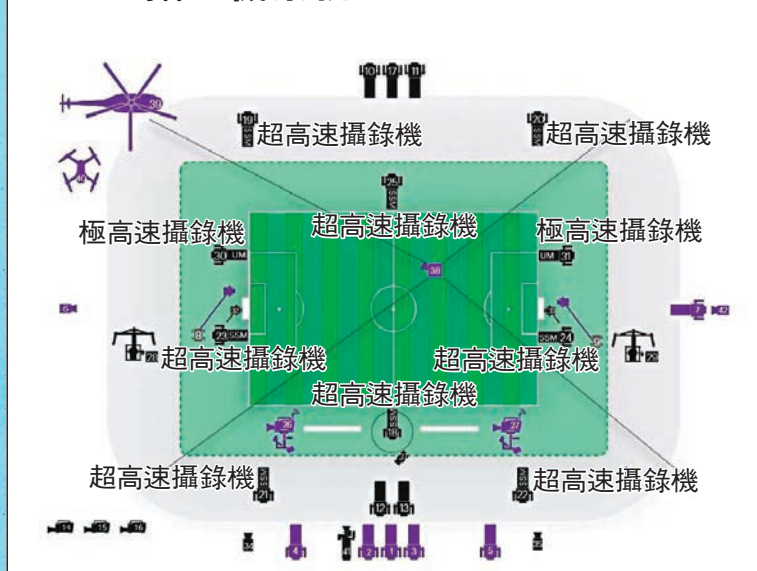
◆綜合報道



美斯(左三)被波蘭門將侵犯，經VAR介入後獲判十二碼。資料圖片



### VAR攝錄機系統



### VAR運作方式

#### VAR小組

◆以今屆世界盃為例，負責操作VAR系統的小組共有1名視像助理球證及3名副手，所有成員均來自國際足協的賽事高級官員

#### 小組身處地點

- ◆在今屆世界盃，VAR小組身在多哈一個中央視像操作室
- ◆全部8個比賽場館內的國際足協攝錄機的畫面，均會實時傳送至視像操作室
- ◆執法球證會透過光纖無線電系統，與VAR小組對話



2018年世界盃首次全面使用VAR系統。網上圖片

#### 攝錄機

◆每個場館共設有42部攝錄機，包括8部超高速攝錄機。

#### 適用事件

- ◆入球及導致入球的進攻過程
- ◆十二碼判決及導致十二碼判決的進攻過程
- ◆直接出示紅牌(不包括兩黃一紅或黃牌)
- ◆誤認球員
- \*VAR小組只會於球證出現清晰及明顯錯誤，又或對嚴重事故「走漏眼」，才會通知球證

#### 要求查看VAR

- ◆只有主球證可以主動提出查看，VAR小組或其他賽事執法球證只可向主球證建議查看
- ◆主球證可基於VAR給予的資訊或使用現場查看畫面後，作出最終決定
- ◆由於準確度較速度更重要，故此查看過程不設時間限制

## 網球鷹眼技術值借鑒

足球賽事引入視像助理球證(VAR)系統只有短短數年，但網球界早於多年前已應用高科技「鷹眼系統」協助裁判執法，卻極少如VAR般引起爭議。曾擔任裁判的職業網球聯合會(ATP)主席尼利指出，鷹眼系統經過多年測試及改進後，才在大賽中採用，系統相當準確，建議足球賽事可作借鑒。

鷹眼系統是使用一系列位於比賽區域不同位置和角度的高速攝影機追蹤網球，利用實時數據建立電腦立體視覺圖像，最後由大螢幕呈現出網球的飛行路線及落點(圖)。根據鷹眼的數據，球的落點誤差值平均為2.6毫米，並即時向裁判、電視觀眾或教練提供公平可靠的資訊。

才於2007年澳洲公開賽正式採用，裁判在測試期間可了解系統存在的問題。相反，VAR雖然曾在荷蘭甲組聯賽及澳洲職業聯賽試用，但首次全面使用是2018年世界盃。尼利表示，「我們不會像VAR般，在如此重要的大賽正式開始使用。」

尼利還提到VAR引起爭議的另一原因，就是足球比賽的每一個入球或重要判決，都足以影響最終賽果，反而在網球場上，每一球的重要性並沒有那麼重要，除非是決勝局，否則不會引起太大爭議。

◆綜合報道



尼利稱，鷹眼技術早於2001年已在體育賽事應用，最先用於板球比賽，ATP在較小型賽事測試數年後，