

基接受采访曾提到国际足联与欧足联对 VAR 介入尺度要求的区别。假设给 VAR 介入赋予一个“阈值”，如果国际足联是 50—60，那么欧足联就是 100。欧足联赛事中，VAR 必须通过回放找到 100% 的证据认定这是次清晰明显的错/漏判，才能介入。例如，在双方发生身体接触的情况下，当值主裁判罚点球，但这个点球很牵强、很“软”，VAR 就算持有不同意见也不能介入，因为身体接触确实存在。

关于本届欧洲杯的 VAR，欧足联进行了两项重要调整：其一是把 VAR 小组从 4 人精简到 3 人，减少沟通环节以期加快节奏；其二就是有关审查过程的信息会以简洁的文字形式发布，并投放到现场大屏幕上，而不是通过口头传达。现场大屏幕播放的对 VAR 介入结果的解释，不只是告诉你“有没有点球”“是否红牌”，还会把原因给列出来。比如在开幕战德国大胜苏格兰的比赛中，现场屏幕就曾明确提示为什么德国队的第一粒点球被改判（犯规地点在禁区线外），以及菲尔克鲁格的第二粒进球为何无效（德国 9 号越位）等等。

不过，关于融入 AI 技术的 VAR 是否会最终改变裁判这一角色，专家也表示，再怎么快速、准确，这种技术也只是“半自动”，最终决定还需人类裁判作出。技术再先进，VAR 终究还是“以人为本”。

值得注意的是，足球比赛瞬息万变，裁判往往需要迅速做出判罚，但也可能因为各种原因出现错漏判，因此需要借助视频回放进行判定。尽管 VAR 为裁判提供了更多依据，但 AI 无法决定的一件事是：球员的意图。如果球员的手碰到球，它就会告诉裁判球被碰到了，但它可能无法确定是否有意为之。

也正因此，本届欧洲杯上也产生了不少争议球。

在比利时和斯洛伐克的 E 组比赛中，比利时前锋卢卡库的进球被判无效。



半自动越位技术利用摄像机和比赛用球上的传感器和芯片来产生更快、更准确的数据

毫米级“体毛越位”争议不断

在四分之一决赛西班牙对阵德国的比赛的第 106 分钟，德国球员穆西亚拉在距离球门大约 20 米的地方射门，球击中了西班牙防守队员库雷利亚的手。裁判泰勒让比赛继续进行，VAR 也没有介入。

在很多球迷看来，这个手球相当明显，如果德国队借此获得点球，比赛的结局也许就完全不同，东道主还能更进一步。《图片报》的裁判专家托尔斯滕-金霍费尔也表示：“对我来说，这更像一个点球，因为手明显伸出来了。但对泰勒来说，这是一个自然的动作。如果这样的场景决定了比赛，那真是遗憾。”

在此之前，德国队在八分之一决赛中 2—0 战胜了强敌丹麦。

在德国与丹麦队的比赛中，英国裁判迈克尔·奥利弗在检查 VAR 后，对丹麦队的手球判罚点球。

