

SISTEMA DE VIDEOARBITRAGEM DO VOLEIBOL (SISTEMA CHALLENGE)

REGULAMENTO

VERSÃO: Março de 2024

**Regulamentos do Sistema de Videoarbitragem
da FIVB/CEV/FPV para o Voleibol**

A FIVB está empenhada em usar novas tecnologias de Vídeoarbitragem (Sistema Challenge) para auxiliar os árbitros no processo de tomada de decisão, com o propósito de tornar o jogo totalmente justo para com as ações dos atletas.

A este respeito:

1. As equipas podem solicitar a revisão de ações que suspeitem serem faltas não identificadas e, portanto, não apitadas ou sinalizadas pelos árbitros ou juízes de linha.
2. As equipas têm o direito de solicitar um pedido “Challenge” da seguinte forma:
 - a. **durante a jogada**, cada vez que elas acreditem que uma falta ocorreu e não foi apitada pelos árbitros (para acelerar o processo, isso deve ser feito por um membro da equipa pressionando a buzina colocada no banco da equipa), ou
 - b. **no final da jogada**, quando queiram solicitar uma revisão da decisão dos árbitros sobre a última ação da jogada.

As equipas manterão o direito de pedir outro “Challenge” se a sua reivindicação estiver correta, até ao máximo de dois pedidos “Challenge” não ganhos por set.

3. Um “Challenge” pode ser solicitado para uma das seguintes situações:
 - a. **Bola dentro/fora** – para as linhas laterais e de fundo
 - i. Bola dentro, ou
 - ii. Bola fora
 - b. **Toque de bloco** - contacto com a bola pelo jogador (ou seja, o bloqueador)
 - i. com a bola fora de jogo após a ação de bloco;
 - ii. com a bola em jogo (ou seja, contacto de bloco seguido de três toques; ou nenhum contacto de bloco seguido de um quarto toque da equipa ou um toque duplo do mesmo jogador);
 - (1) Toque de bloco, ou
 - (2) Sem toque de bloco

- c. **Falta na rede** – contacto com a rede entre as varetas pelo jogador na ação de jogar a bola
 - i. Falta na rede, ou
 - ii. Sem falta na rede
 - d. **Toque na vareta** – contacto com a vareta pelo jogador ou pela bola
 - i. Toque na vareta, ou
 - ii. Sem toque na vareta
 - e. **Falta de pé** – a) contacto do servidor com o terreno de jogo (incluindo a linha de fundo) ou a zona livre lateral fora da zona de serviço; b) contacto faltoso de um jogador com a linha de ataque; c) passagem completa da linha central pelo pé ou pés do jogador
 - i. Falta de pé, ou
 - ii. Sem falta de pé
 - f. **Toque no chão.** A bola toca a superfície do terreno de jogo – “panqueca” – para determinar se a bola toca ou não o terreno de jogo durante a jogada (a meio da jogada)
 - i. Toque no chão, ou
 - ii. Sem toque no chão
 - g. **Último toque.** Quando ocorram contactos “simultâneos” com a bola por jogadores adversários acima da rede, identificar o jogador que efetuou o último contacto com a bola antes desta cair fora
 - i. Último toque pelo jogador da equipa ...
 - ii. Decisão inconclusiva (a decisão original dos árbitros mantém-se)
4. Os pedidos devem ser solicitados apenas através do tablet eletrónico atribuído à equipa, logo após a ocorrência da eventual falta, o que levará o 1º Árbitro a interromper a ação quando a suspeita de falta ocorrer durante a jogada. No entanto, as equipas podem pressionar a buzina para chamar imediatamente a atenção do 1º Árbitro para interromper a jogada e depois solicitar o “Challenge” através do tablet.

De outra forma, as equipas têm oito (8) segundos após o término da jogada para realizar exclusivamente um pedido sobre a ação decisiva que terminou a jogada. Para evitar

dúvidas: após o término da jogada, uma eventual falta só pode ser objeto de “Challenge” se tiver ocorrido durante a ação final que encerra a jogada; ações que aconteceram no início da jogada não podem ser objeto de “Challenge” após o término dessa mesma jogada.

5. Os pedidos para faltas que não podem ser objeto de “Challenge” (por exemplo, solicitar “toque” por um jogador defensivo/não bloqueador adversário) não serão aceites e serão considerados numa primeira instância como pedidos de “Challenge” incorretos. Solicitações subsequentes/repetidas desta natureza podem ser classificadas como demoras e sancionadas como tal.
6. Os pedidos de “Challenge” têm precedência sobre todas as outras ações da partida – por exemplo, pedidos de tempo ou substituições, que podem ser influenciados pelo resultado do “Challenge”.
7. O software impedirá que um pedido de “Challenge” seja solicitado depois de passados 8 segundos após o momento em que um ponto é inserido no boletim eletrónico. Isto tem o propósito de evitar que um pedido seja feito muito tempo depois da conclusão da jogada (com exceção do caso descrito abaixo no ponto 13, por forma a evitar uma situação injusta).
8. O pedido de “Challenge” será feito através de duas ações consecutivas (não importa se é realizado após o final da jogada ou pressionando a buzina da equipa durante a jogada). No início haverá um único botão “Challenge” para pressionar no tablet. Pressioná-lo solicitará um “Challenge”, acionará a buzina e interromperá a ação; aparecerá automaticamente uma nova série de botões com as opções de “Challenge” para que a equipa indique qual a eventual falta a rever. A equipa não deve gastar mais do que 8 segundos para indicar qual a falta em revisão. O procedimento de duas etapas foi desenvolvido para ajudar os treinadores a pressionar o botão correto quando indicarem qual a falta que querem ver revista. Em caso de atraso, o 1º Árbitro pode aplicar uma sanção por demora.
9. Quando uma equipa faz um pedido de “Challenge”, o 2º Árbitro deve esclarecer a natureza do pedido com o treinador principal dessa equipa; em seguida, o 1º Árbitro confirmará imediatamente ao Vídeoárbitro qual a eventual falta em revisão. O exame das imagens deve ser realizado o mais rápido possível, mas a precisão do julgamento deve prevalecer sobre a velocidade. O Vídeoárbitro transmitirá então o que foi revelado pelo exame da ação contestada através do sistema de intercomunicação sem fios ao 1º Árbitro. Assim que a imagem do “Challenge” for exibida no ecrã do recinto, o 1º Árbitro anunciará a decisão final e indicará a equipa que ganhou o ponto e que, por conseguinte, servirá a seguir.

10. Após a transmissão do resultado do pedido de “Challenge”, a partida continuará com a pontuação ajustada conforme necessário.
11. Consequências de pedidos de “Challenge” ganhos/não ganhos:
 - a. Um segundo pedido de “Challenge” não ganho por uma equipa num set fará com que esta equipa não possa fazer mais nenhum pedido para o que resta do set.
 - b. Tal será indicado ao treinador principal pelo 2º Árbitro (também mostrado no tablet) e anunciado pelo apresentador ao público.
 - c. Nas competições em que a tecnologia do tablet o permita, o número de pedidos de “Challenge” restantes de cada equipa também fará parte das informações exibidas nos painéis eletrónicos do recinto.
12. No final de qualquer jogada, o 1º Árbitro tem o direito de solicitar um “Challenge” caso não tenha certeza sobre a sua decisão final. O 1º Árbitro apitará, fará o sinal de pedido de “Challenge” e também indicará com ambas as mãos que o está a fazer pessoalmente. Esta ação ativa imediatamente o processo de revisão do “Challenge”. O direito do 1º Árbitro de pedir um “Challenge” é mais uma forma de garantir que a decisão final da atribuição dos pontos às equipas seja justa, corresponda ao esforço dos atletas e não seja influenciada por erros humanos.

Quando o pedido de “Challenge” pelo 1º Árbitro esteja finalizado, a equipa que perder o ponto como resultado deste processo tem o direito, dentro da mesma interrupção, de contestar uma eventual falta que ficou por marcar durante a ação que terminou a jogada.
13. É importante salientar que a primeira falta observada na sequência de imagens em análise, mesmo que não seja a ação específica contestada, prevalecerá sobre qualquer falta subsequente e servirá de base para a decisão final do 1º Árbitro, determinando a justa e correta atribuição do ponto disputado na jogada.
14. Caso uma equipa que solicite um “Challenge” vença a jogada de qualquer modo, o “Challenge” será automaticamente recusado (porque desnecessário).
15. Uma equipa pode solicitar um “Challenge” apenas uma vez dentro da mesma interrupção – ou seja, não pode fazer novo pedido dentro da mesma interrupção. No entanto, ambas as equipas podem solicitar um “Challenge” na mesma interrupção.
16. Se duas equipas fizerem um pedido de “Challenge” na mesma interrupção por ações que aconteceram dentro de um intervalo de tempo muito curto – mesma fase de ação – ou seja, um ataque efetivo da zona de ataque é sujeito a revisão pela equipa A, mas a equipa B faz um pedido por um toque na rede da equipa A, que faz parte da mesma sequência de

ação – toda a sequência desta ação será revista e a primeira falta observada, se existir, prevalecerá.

Mesmo que uma equipa perca o pedido de “Challenge” devido à sua alegada falta não ser a primeira observada numa sequência de ação de jogo, e, no entanto, as provas demonstrarem que a falta ocorreu, esta equipa manterá o número de pedidos de “Challenge” disponíveis. Portanto, “Challenge” ganho não significa automaticamente que essa equipa vence a jogada.

17. Todos os jogadores devem permanecer no terreno de jogo enquanto são avaliadas as imagens de vídeo. Nenhum jogador substituto, Líbero ou elemento do banco de suplentes pode entrar no terreno de jogo, porque o resultado do pedido de “Challenge” pode ter influência na necessidade de substituição ou de troca.
18. Como princípio geral, uma eventual falta NÃO CONFIRMADA pelo vídeo é considerada como NÃO tendo ocorrido e a decisão original dos árbitros permanece válida.
19. No caso de o tablet eletrónico da equipa falhar, o treinador principal ou o treinador adjunto podem fazer um sinal manual e um pedido oral direto aos árbitros.
20. Caso haja uma falha geral no Sistema de “Challenge”, o 2º Árbitro informará as equipas da falha e a partida será arbitrada normalmente pelos árbitros de acordo com as Regras do jogo (sem pedidos de “Challenge”). Se o Sistema de “Challenge” voltar a funcionar, tal será comunicado às equipas e os pedidos de “Challenge” serão permitidos a partir desse momento.
21. O resultado da revisão eletrónica, assim que anunciado pelo 1º Árbitro, é final e inapelável.
22. Se uma equipa pressionar a buzina e, em seguida, o botão de “Challenge” no tablet no meio da jogada e não selecionar no menu de “Challenge” qual a falta a rever dentro do limite de tempo exigido (8 segundos), o “Challenge” falhará automaticamente, a equipa perderá a jogada e os adversários ganharão um ponto.
23. Se uma equipa pressionar o botão de “Challenge” no final da jogada, mas não escolher a tempo, ou não escolher no menu de “Challenge” a falta a rever, dentro do tempo limite (8 segundos), perderá um de seus pedidos de “Challenge”.