

SISTEMA DE VIDEOARBITRAGEM DO VOLEIBOL (SISTEMA CHALLENGE)

MANUAL DE REGRAS

VERSÃO: março de 2026

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

A FIVB está empenhada em usar novas tecnologias para auxiliar os árbitros no processo de tomada de decisão, com o objetivo de aumentar e preservar a integridade do jogo.

A este propósito:

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” **no final da jogada**, quando podem pedir a revisão de uma decisão dos árbitros a respeito de **qualquer ação que tenha ocorrido durante a jogada, incluindo o serviço;**

As equipas terão um máximo de dois pedidos “Challenge” por set. Se a equipa pedir uma revisão e a ganhar, não perderá o “Challenge”. Se a revisão não tiver êxito, o “Challenge” é perdido. Se o “Challenge” for inconclusivo, a equipa mantê-lo-á.

De modo a acelerar o processo, o Videoárbitro deverá marcar qualquer ação que possa vir a ser objeto de pedido de revisão no final da jogada. Este “marcador” ajudará a encontrar rapidamente a ação específica durante o processo de revisão.

3. Pedidos possíveis:
 - a. Se estiver em utilização um sistema automático de indicação de bola dentro/fora, os pedidos de bola dentro/fora deixam de ser possíveis e a decisão será mostrada automaticamente da seguinte forma:
 - i. Tablet do 1º Árbitro – são enviadas todas as decisões dentro/fora ocorridas até 1,5 metros das linhas do campo;
 - ii. Ecrã gigante – são enviadas todas as decisões dentro/fora ocorridas até 20 centímetros das linhas do campo;
 - iii. Televisão - são oferecidas decisões dentro/fora ocorridas a menos de 7 centímetros das linhas do campo;
 - b. Se o sistema automático de bolas dentro/fora não for utilizado, poderão ser realizados pedidos de “Challenge” para as seguintes situações:
 - i. **Bola dentro/fora** – para as linhas laterais e de fundo
 - (a) Bola dentro, ou
 - (b) Bola fora

- ii. **Toque de bloco** - contacto com a bola pelo jogador (ou seja, o bloqueador)
 - (a) com a bola fora de jogo após a ação de bloco;
 - (b) 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
- iii. **Falta na rede** – contacto com a rede entre as varetas pelo jogador na ação de jogar a bola
 - (a) Falta na rede, ou
 - (b) Sem falta na rede
- iv. **Toque na vareta** – contacto com a vareta pelo jogador ou pela bola
 - (a) Toque na vareta, ou
 - (b) Sem toque na vareta
- v. **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 (incluindo passe de libero para ataque); c) passagem completa da linha central pelo pé ou pés do jogador
 - (a) Falta de pé, ou
 - (b) Sem falta de pé
- vi. **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) Toque no chão, ou
 - (b) Sem toque no chão
- vii. **Último toque**. Quando ocorrerem 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
 - (a) Último toque pelo jogador da equipa ...
 - (b) Decisão inconclusiva (a decisão original dos árbitros mantém-se)
- viii. **Jogo no espaço do adversário**. APENAS SE APLICA QUANDO EXISTA TECNOLOGIA DISPONÍVEL E EM UTILIZAÇÃO: para determinar se um jogador contacta a bola para

além do plano da rede, no espaço do adversário, nas seguintes situações: distribuição, bloco com interferência no jogo do adversário antes do ataque deste, ou ao iniciar um ataque

- (a) Contacto em falta no espaço do adversário, ou
- (b) Sem contacto em falta no espaço do adversário

4. Os pedidos devem ser solicitados apenas através do tablet eletrónico atribuído à equipa. As equipas têm sete (7) segundos após o término da jogada para pedir um “Challenge” sobre qualquer ação que tenha ocorrido durante a jogada, incluindo o serviço.
5. Os pedidos para faltas que não podem ser objeto de “Challenge” 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 sete (7) 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 dos casos descritos abaixo nos pontos 13 e 17, por forma a evitar uma situação injusta).
8. O pedido de “Challenge” é feito através de duas ações consecutivas. No início haverá um único botão “CHALLENGE” para pressionar no tablet. Pressioná-lo solicitará um “Challenge” e acionará a buzina. 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 sete (7) segundos para indicar qual a falta em revisão. O procedimento de duas etapas foi desenvolvido para ajudar os treinadores a pressionarem 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 (ou o Árbitro Reserva, quando aplicável) deve esclarecer junto do treinador principal a natureza do pedido e especificar o momento da jogada em que a pretensa falta ocorreu – por exemplo, indicações do tipo “falta na rede no segundo ataque”, “falta na linha central depois da primeira ‘pipe’”, ou “toque de bloco na zona 2, não no ataque final”. Em seguida, o 1º Árbitro fará o sinal de aceitação do “Challenge” e 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, ou Árbitro Reserva, se aplicável, (também mostrado no tablet) e anunciado pelo apresentador ou pelo 1º Árbitro 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. Se a equipa de arbitragem reconhecer que apitou erradamente e, em consequência, o 1º Árbitro fizer o sinal de repetição de jogada, poderá requerer uma revisão vídeo para confirmar junto de todas as partes interessadas que a repetição da jogada é a decisão mais justa. Se não o fizer, as equipas poderão requerer elas mesmas um pedido “Challenge”.

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.

Se a jogada for interrompida por uma falta apitada por um dos árbitros, um pedido de “Challenge” pode ser efetuado por qualquer das equipas apenas se a interrupção impediu a equipa de ter uma oportunidade genuína de jogar a bola e continuar a jogada. Se o apito do árbitro não influenciou o resultado natural da jogada, considera-se que a mesma terminou no momento em que a bola deixou de estar em jogo. Nestes casos, a jogada não será repetida e não será aceite nenhum pedido de “Challenge”.

13. É importante salientar que a primeira falta observada na sequência de imagens em análise, mesmo que não seja a ação específica contestada ou não faça parte da lista de pedidos de

“Challenge”, 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). Se um jogador adversário admitir um contacto (por exemplo, toque no bloco, falta na rede) depois de iniciado o processo de revisão, o “Challenge” será automaticamente terminado, porque desnecessário, a equipa que efetuou o pedido ganhará um ponto e o próximo serviço e continuará com o mesmo número de pedidos de “Challenge” disponíveis no momento.
15. Se persistir uma dúvida durante a avaliação do pedido de “Challenge”, a equipa de Videoarbitragem (Vídeoárbitro e Operador de Videoarbitragem) deve usar todas as imagens de TV disponíveis para assegurar que as decisões são tomadas com justiça. Neste contexto, os árbitros não só verificarão as imagens do sistema de Videoarbitragem, como, igualmente, **qualquer captura adicional de imagens de TV que possam confirmar que ocorreu uma falta.**
16. 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.
17. 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. Uma equipa que peça a revisão depois do seu adversário ver o pedido de “Challenge” aceite (desde que este faça parte da lista de pedidos “Challenge”), mesmo que o período de sete (7) segundos já tenha expirado (porque a gestão do primeiro “Challenge” tem de estar completada para que o software permita um novo pedido).
18. 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.
19. 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.
20. Como princípio geral, uma eventual falta NÃO CONFIRMADA pelo vídeo é considerada como NÃO tendo ocorrido e a decisão original dos árbitros permanece válida. Se a revisão vídeo for

inconclusiva, permanece a decisão original dos árbitros, mas a equipa não perde o seu pedido de “Challenge”.

21. 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.
22. Caso ocorra uma falha geral no Sistema de Videoarbitragem”, o 2º Árbitro informará as equipas da falha e a partida será dirigida 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.
23. O resultado da revisão vídeo, assim que anunciado pelo 1º Árbitro, é final e inapelável.
24. Se, no final de uma jogada, uma equipa pressionar o botão de “Challenge” no tablet e não selecionar no menu qual a falta a rever dentro do limite de tempo de sete (7) segundos, perderá um dos seus pedidos de “Challenge”.
25. O 1º Árbitro deve ser o gestor de todo o processo de Videoarbitragem e o responsável pela decisão final. Se existirem erros evidentes – por exemplo, exibição de imagens erradas, interpretação incorreta por parte do Videoárbitro, ou novas informações originadas na exibição das imagens no ecrã gigante -, o 1º Árbitro deve insistir numa nova revisão, incluindo diferentes ângulos e origens das imagens.