

Protocolo de suporte de vídeo (VS)

O suporte de vídeo (VS) para árbitros de futsal, está de acordo com os princípios e filosofia das Regras de Jogo do Futsal.

Princípios

Os árbitros fazem uso de (VS) quando o treinador de uma equipe (ou, em sua ausência, um oficial designado da equipe) contesta a decisão dos árbitros em relação a:

- Gol/não gol;
- Pênalti/não pênalti;
- Cartão vermelho direto;
- Identidade equivocada;
- Verificação da 6ª falta.
 - O (VS) também pode ser usado a critério dos árbitros nas seguintes situações:
 - Se o cronômetro falhar;
 - Se o cronômetro estiver errado iniciado/interrompido pelo cronometrista de acordo com as disposições das Regras 6 e 7;
 - Para verificar se um gol foi marcado;
 - Verificar se a bola entrou no gol antes do sinal acústico no final de um período (apesar da exceção de períodos estendidos para permitir a conclusão de pênalti ou Tiro Livre Direto após a 5ª falta);
- O desafio de sucesso significa que a decisão inicial dos árbitros foi alterada, enquanto um desafio mal sucedido significa que a decisão inicial foi confirmada. A decisão

inicial não muda a menos que a filmagem de replay mostre que um "erro claro e obvio" foi cometido ou um "grave incidente perdido" ocorreu.

- Não há limite no número de desafios bem-sucedidos disponíveis para cada equipe.
- Além disso, cada equipe tem direito a um desafio sem sucesso em cada metade da partida. Desafios não utilizados durante a primeira metade da partida não podem ser levados adiante para o segundo tempo.
- Se o tempo extra (prorrogação) for jogado para determinar os vencedores da partida, cada equipe tem direito a um desafio adicional sem sucesso durante o tempo extra. Desafios não utilizados durante a segunda metade da partida não podem ser levados adiante para o tempo extra.
- Os árbitros revisarão diretamente as imagens de replay (Revisão dos Árbitros – RA) e o árbitro tomará a decisão final.
- Os árbitros devem permanecer "visíveis" durante a (Revisão dos Árbitros – RA) para garantir a transparência.
- Se o jogo continuar após um incidente que será então revisado, qualquer ação disciplinar tomada/necessária durante o período pós-incidente não será cancelada, mesmo que a decisão inicial seja alterada (exceto um aviso para parar ou interferir em um ataque promissor ou uma expulsão para evitar uma oportunidade manifesta de gol.
- O período de jogo antes e depois de um incidente que pode ser revisto é determinado por este protocolo.

Decisões/Incidentes revisáveis

- As categorias de decisão/incidente que podem ser revistas através de um desafio são:

- Gols
- Infração da equipe atacante na construção ou marcação do gol (ex: mão na bola, falta, etc.);

- Bola fora de jogo antes do gol;
 - Situações de gol/não gol.
- b) Incidentes na área de penalidade
- Infração de pênalti não assinalada;
 - Pênalti incorretamente assinalado;
 - Infração da equipe atacante no incidente de penalidade (ex: Mão na bola, falta, etc.);
 - Localização da infração (dentro ou fora da área de penalidade);
 - Bola fora de jogo antes do incidente.
- c) Cartões vermelhos diretos (exceto segundas advertências por Cartões Amarelos)
- Oportunidade Manifesta de Gol (OMG);
 - Jogo Brusco Grave;
 - Conduta violenta, mordendo ou cuspidando em outra pessoa;
 - Ações ofensivas, insultantes ou abusivas.
- d) Identidade equivocada (cartão vermelho ou amarelo)
- Se os árbitros penalizarem uma infração e, em seguida, derem ao jogador errado da equipe infratora (penalizada) um cartão amarelo ou vermelho, a identidade do infrator pode ser revista. A infração em si não pode ser revista a menos que se relacione com um gol, incidente de penalidade ou cartão vermelho direto.
- e) Verificação da 6ª falta;
- Verificar se ocorreu ou não a 6ª falta.
 - O (VS) também pode ser usado a critério dos árbitros em relação aos seguintes incidentes:

- Se o cronômetro falhar, para determinar como o tempo deve ser corrigido;
- Se o cronômetro estiver incorretamente iniciado/parado pelo cronometrista de acordo com as disposições das Regras 6 e 7;
- Para verificar se um gol foi marcado;
- Para verificar se a bola entrou no gol antes do sinal acústico no final de um período (apesar da exceção de períodos estendidos para permitir a conclusão de pênaltis ou Tiro Livre Direto após a 5ª falta).

Departamento Técnico LNF