



2023



#OMELHORFUTSALDOMUNDO!

VÍDEO SUPORTE DE FUTSAL

Configuração do protocolo e tecnologia



LNF23
mrJack.bet

O MELHOR FUTSAL DO MUNDO

#OMELHORFUTSALDOMUNDO!

Conteúdo

Sumário

Introdução	4
Protocolo de suporte de vídeo	4
Princípios	4
Decisões/Incidentes revisáveis	6
Praticabilidade	7
Procedimento	8
Validade da Partida.....	10
Configuração da Tecnologia	11

Introdução

Com o objetivo da LNF de possibilitar uma melhor experiência no futsal, buscando solucionar dúvidas existentes em alguns lances das partidas, que podem deixar de ser observadas pela arbitragem, devido à grande velocidade do jogo, traremos em todas as partidas a partir das oitavas de finais a utilização do suporte de vídeo. Esta será a segunda vez que esse sistema será usado em uma competição nacional brasileira, com a tecnologia definida para impactar positivamente o jogo.

O sistema será composto por 01 (um) monitor do lado da quadra: com o Operador de Replay (RO). Árbitros e equipes se beneficiarão de ter replays de vídeo disponíveis para cinco tipos específicos de incidentes:

- Situações de gol/não gol;
- Incidentes de pênaltis;
- Cartões vermelhos diretos;
- Casos potenciais de equívoco de identidade;
- Verificação da 6ª falta e subsequentes.

Protocolo de suporte de vídeo

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 e subsequentes.

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 óbvio" 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:

- a) 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 e subsequentes

- Verificar se ocorreu ou não a 6ª falta e subsequentes.

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).

Praticabilidade

O uso de (VS) durante uma partida de futsal envolve os seguintes arranjos práticos:

- O Operador de Replay (RO) tem acesso e controle de replay independente de todas as imagens de transmissão de TV.
- A Área de Revisão do Árbitro (ARA) é o local onde os árbitros revisam as imagens do replay antes da decisão final ser tomada. Ele deve estar localizado perto da quadra e seu local claramente identificado.
- 01 (um) monitor deve estar disponível dentro da (ARA).
- O (RO) auxilia os árbitros durante a revisão, mostrando as imagens solicitadas por eles (por exemplo: diferentes ângulos de câmera, ajustando a velocidade de replay, etc.) no monitor.
- O (RO) deve passar por treinamentos especiais, incluindo familiarização com as Regras de jogo do Futsal, e obter a certificação necessária.

- Se a tecnologia funcionar mal e não houver nenhum equipamento de reposição aprovado disponível, o (VS) não poderá ser utilizado. Ambas as equipes devem ser informadas imediatamente.

Procedimento

Decisão inicial

- Os árbitros devem sempre tomar uma decisão inicial (incluindo tomar qualquer ação disciplinar necessária) como se não houvesse (VS) - (exceto por incidentes graves perdidos).
- O árbitro é a única pessoa que pode tomar a decisão final.

Desafio ou decisão dos árbitros para realizar uma revisão

- Para contestar uma decisão, o treinador (ou, em sua ausência, um oficial designado da equipe) deve imediatamente:
 - Informar o terceiro árbitro ou árbitro assistente reserva de seu pedido de revisão.
 - O terceiro árbitro ou árbitro assistente reserva informará os árbitros do desafio através do sistema de comunicação e dirigindo-se até a mesa de anotação.
 - Alternativamente, quando aplicável, os árbitros podem decidir realizar uma revisão a seu próprio critério.
 - Se a partida já parou, os árbitros atrasam o reinício para realizar a revisão.
 - Se o jogo ainda não parou, os árbitros param a partida quando a bola está em uma zona/situação neutra, ou seja, quando nenhum dos dois times tem uma boa oportunidade de ataque.
 - Em todos os casos, os árbitros devem indicar que uma revisão ocorrerá mostrando claramente "sinal de TV" (contorno de uma tela de TV).

Revisar

- Os árbitros vão à (ARA) para ver as imagens de replay. A revisão será realizada pelos dois árbitros, mas o árbitro principal tomará a decisão final.
- Durante a revisão, os outros funcionários da partida supervisionarão o que está acontecendo na quadra e dentro da área técnica.
- Jogadores, substitutos ou funcionários das equipes que entrarem na (ARA) ou tentarem influenciar a revisão ou a decisão final, serão advertidos.
- Os árbitros podem solicitar diferentes ângulos de câmera/velocidades de repetição, mas, em geral, replays em câmera lenta só devem ser usados para fatos, por exemplo, a posição de um jogador atacante, o ponto de contato físico de uma jogada e mão na bola, ou se a bola estava fora de jogo (inclusive em situações de gol/não gol); a velocidade normal deve ser usada para a intensidade de uma infração ou para decidir se foi uma jogada de mão na bola.
- Para decisões/incidentes relativos a gols, penalidades/não penalidade e cartões vermelhos direto, pode ser necessário rever a jogada de ataque de jogo que levou diretamente à decisão/incidente; isso pode incluir como o time atacante ganhou a posse da bola em jogo aberto.
- Para outras infrações de cartão vermelho (infração grave ou conduta violenta), incidentes de cronômetro e identidade equivocada, apenas o incidente é revisto.
- As Regras de Jogo do Futsal não permitem que as decisões sejam alteradas se o jogo for reiniciado. No entanto, para efeitos do sistema (VS), se o treinador de uma equipe imediatamente contestar a decisão dos árbitros, o incidente ainda pode ser revisto, e a decisão inicial mudar, mesmo que o jogo já tenha reiniciado.
- O processo de revisão deve ser concluído da forma mais eficiente possível, mas a precisão da decisão final é mais importante do que a velocidade. Por essa razão, e como algumas situações são complexas, com várias decisões/incidentes revisáveis, não há prazo para o processo de revisão.

Decisão final e recomeço

- Quando a revisão for concluída, o árbitro deve mostrar o sinal de TV e comunicar a decisão final na frente da mesa do cronometrista e, se necessário, para os treinadores de ambas as equipes.

- O árbitro então tomará / mudará / rescindiré qualquer ação disciplinar (quando apropriado) e reiniciará o jogo de acordo com as Regras de Jogo do Futsal.
- Se a decisão inicial for anulada, ou um incidente grave perdido for identificado, o jogo será reiniciado de acordo com as Regras de Jogo do Futsal.
- Se a decisão inicial não for revertida, o jogo será reiniciado:
 - o de acordo com a decisão inicial se o jogo já tiver parado;
 - ou com uma bola ao chão se o jogo foi interrompido pelos árbitros para realizar a revisão.
- Se a decisão inicial for anulada ou um incidente grave perdido for identificado, o momento em que o incidente ocorreu é relevante. O árbitro deve informar ao cronometrista o tempo correto para que o cronômetro possa ser ajustado.
- Se a revisão se referir a um incidente do cronômetro, o árbitro deve informar ao cronometrista o tempo correto para que o cronômetro possa ser ajustado.
- Assim que os árbitros estiverem prontos para reiniciar a partida, o cronometrista pode reiniciar o cronômetro a partir do tempo recém-ajustado.

Validade da Partida

Em princípio, uma partida não é invalidada por causa de um ou mais:

- mau funcionamento(s) da tecnologia;
- decisão(ões) errada(s) envolvendo (VS);
- decisão(ões) de não revisar um incidente; ou
- revisão(ões) de uma situação não passível de revisão.

Configuração da Tecnologia

A seção a seguir descreve a configuração da tecnologia para o uso do VS na LNF.

- a) Localização em cada arena:
- Os equipamentos do (VS) ficarão localizados perto da quadra, ao lado da mesa do cronometrista, conforme mostrado na Figura 1.
 - O local será uma área designada (ARA), permitindo que os árbitros realizem análises de incidentes.
 - A configuração acomodará 01 (um) monitor, conforme mostrado na Figura 2:
 - Um monitor para o Operador de Replay (RO).

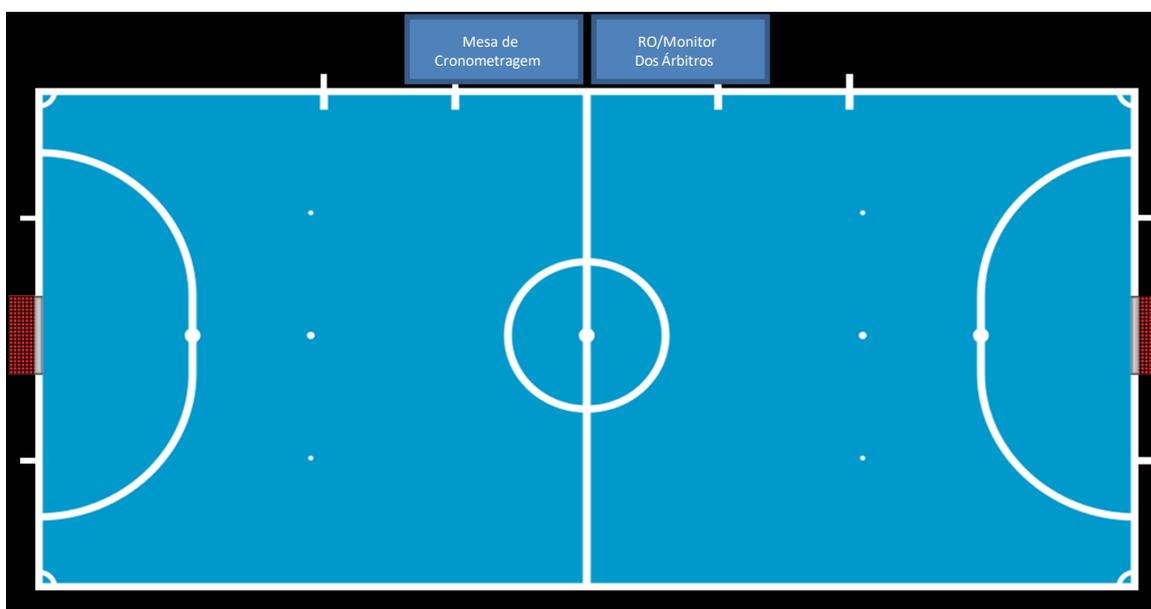


Figura 1: Posição do monitor do Operador de Replay (RO)

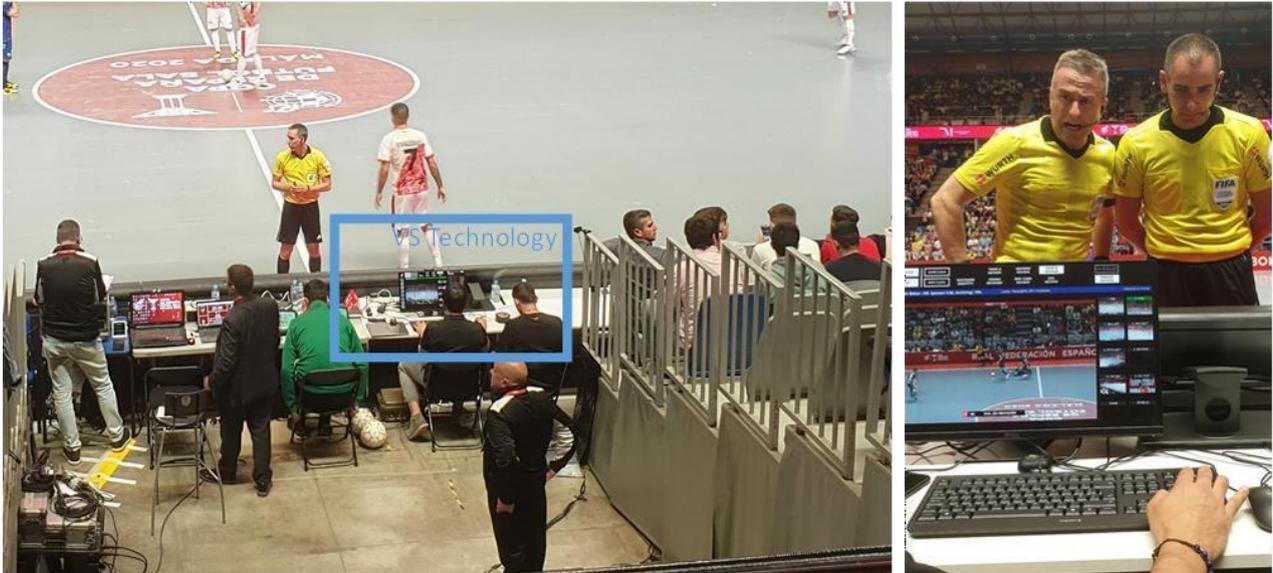


Figura 2: Exemplo de configuração do monitor

b) Imagens das Câmera

- As imagens das câmeras mostradas no plano genérico da câmera, serão disponibilizadas ao fornecedor de tecnologia e, posteriormente, aos árbitros durante as avaliações.
- O provedor de tecnologia será responsável por coletar as filmagens da partida (todos os ângulos de câmera voltados para a quadra, incluindo todas as fases das câmeras superlentas) no painel de edição da emissora responsável pela transmissão.

c) Equipamento

Monitor de Operador de Replay (RO)

- O monitor do (RO) estará localizado próximo à mesa de cronometragem e voltado para a direção oposta à quadra de jogo.
- O (RO) será treinado pelo fornecedor de tecnologia e será capaz de reproduzir a filmagem para os árbitros com diferentes ângulos de câmera (simultaneamente e sincronizados) e em diferentes velocidades (por

exemplo, 50% ou quadro a quadro), interrompendo a filmagem a qualquer momento em tempo e zoom in e out quando necessário.

- O (RO) seguirá os incidentes de correspondência e marcação que potencialmente poderiam ser revisados.
- O (RO) pode se comunicar com os árbitros, mas apenas durante as revisões.

d) Sincronização de tempo

- O sistema (VS) escolhido irá integrar o tempo do sistema do cronometrista.
- A alimentação da câmera no sistema (VS) será sincronizada com a hora do sistema do cronometrista.