



**VideoCheck**



**Regulamento 2021**

**Federação Mineira de Voleibol**

# CAMPEONATO MINEIRO ADULTO MASCULINO 2021

## REGULAMENTO VIDEO-CHECK

- 1) As equipes podem solicitar uma revisão das ações que eles suspeitam serem falhas não identificadas e assim apitadas ou sinalizadas erroneamente pelos árbitros ou juízes de linha.
- 2) As equipes têm o direito de solicitar "Desafios" da seguinte forma:
  - a) Durante o rally, cada vez que eles acreditam que ocorreu uma falta e não foi marcado pelos árbitros.
  - b) No final do rally quando quiserem fazer uma revisão da decisão dos árbitros sobre a última ação do rally.

As equipes manterão o direito de chamar outro "Desafio" se a reivindicação estiver correta e, até o máximo de três desafios malsucedidos por set.

- 3) Desafios são permitidos para as seguintes situações:
  - a) Bola dentro/fora - para linhas laterais e finais;
  - b) Toque de Bloqueio - contato com a bola pelo jogador (isto é, o bloqueador);
  - c) Toque na rede - contato com a rede entre as antenas pelo jogador em ação;
  - d) Toque na antena - contato com a antena pelo jogador ou pela bola;
  - e) Falta na execução do saque – contato do sacador com a área de jogo (Linha final incluída) ou com a zona lateral livre fora da área de saque antes de golpear a bola;
  - f) Falta de invasão na linha de ataque (3 metros) - Contato do atacante que não se encontra na rede (ou nas posições de ataque), ou seja, por um jogador que não ocupa as posições 2, 3 ou 4, pisando na linha de três metros ou na parte frontal da quadra antes de tocar a bola e concluir um ataque estando a bola acima do bordo superior da rede.
  - g) Falta de invasão na linha central.
  - h) Falta de invasão no bordo superior da rede:
    - I. Quando um jogador toca a bola ou um adversário no espaço adversário, antes ou durante um golpe de ataque do adversário;
    - II. Um jogador golpeia a bola dentro do espaço de jogo da equipe adversária;
    - III. O bloqueador toca a bola no espaço adversário, antes do golpe de ataque do adversário;
- 4) Os desafios devem ser solicitados pelo técnico para o primeiro ou segundo árbitro, através do sinal manual "C" logo após suspeitar da ocorrência da falta. Esta sinalização fará o primeiro árbitro parar a ação, quando a bola ainda estiver em jogo. Caso contrário, as equipes têm oito segundos após o final do rally para desafiar exclusivamente a ação que resultou no fim do rally.

**Para evitar dúvidas: depois que o rally acabou, uma falha suspeita só pode ser desafiada se tiver acontecido durante a ação final que terminou o rally; Ações ocorridas no início do rally não poderão ser contestadas após o final da jogada.**

- 5) Nas solicitações de desafio malsucedidas em jogadas que a bola ainda estiver em jogo, a equipe solicitante perderá o rally e um pedido de desafio.
- 6) Depois que o rally acabou, uma falha suspeita só pode ser desafiada se tiver acontecido durante a ação final que terminou o rally; Ações ocorridas no início ou durante do rally não poderão ser contestadas ao final do rally.
- 7) Desafios por falhas que não podem ser impugnadas (por exemplo, alegar "quatro toques" por uma equipe adversária) não serão aceitos e será considerado na primeira ocorrência como pedidos impróprios (desafiar para toque de bloqueio, no entanto, será possível). Os pedidos subsequentes de forma semelhante serão classificados como atrasos e sancionados como tal.
- 8) Os desafios têm prioridade sobre todas as outras ações de correspondência – Incluindo pedidos de tempo ou de substituição, que podem ser afetados pelo resultado do Desafio.

- 9) Quando uma equipe solicita um desafio, o 1º árbitro irá confirmar imediatamente para o árbitro responsável pela análise do desafio qual a falta suspeita que está sendo desafiada. O exame das imagens deve ser conduzido o mais rápido possível, mas a precisão do julgamento deve prevalecer sobre a necessidade de resposta rápida. O Árbitro do Desafio transmitirá para o 1º árbitro o que foi revelado pelo exame de imagens da ação contestada através do dispositivo de comunicação do Árbitro (fone de ouvido). Assim que a imagem do desafio for mostrada no dispositivo de imagens da arena, o 1º Árbitro anunciará a decisão final e indicará a equipe que ganhará o ponto e, portanto, irá sacar.
- 10) Após o resultado do Desafio ter sido transmitido, a partida continua, com a pontuação ajustada conforme necessário.
- 11) Consequências de desafios sucedidos/malsucedidos:
- Um **terceiro** Desafio sem sucesso por uma equipe em um mesmo set resultará na impossibilidade da equipe solicitante de pedir outro desafio naquele set.
  - Isto será indicado ao treinador pelo 2º Árbitro e anunciado pelo locutor ao público através do sistema de som.
- 13) No final de qualquer rally, o 1º Árbitro tem o direito de solicitar um desafio para revisar a ação caso ele não se sinta seguro com sua decisão. O 1º Árbitro irá apitar, fazer o sinal do desafio e também indicará com ambas as mãos que é ele quem está pedindo o desafio. Esta ação desencadeia imediatamente o processo de exame do desafio. O direito do 1º Árbitro de solicitar um desafio é mais uma forma de garantir que a decisão final da atribuição dos pontos às equipes será justa, será correspondente ao esforço dos atletas e não serão impactados por erro humano.
- 14) A primeira falha observada na sequência de imagens em análise, mesmo que não a ação específica que foi desafiada, prevalecerá sobre qualquer falha subsequente e será base para a decisão final do 1º Árbitro, determinando a marcação correta para o ponto do rally.
- 15) Caso a equipe que desafiou a ação final tenha ganhado o rally de qualquer maneira, o desafio será automaticamente recusado (como desnecessário).
- 16) Uma equipe só pode solicitar um desafio dentro da mesma interrupção - ou seja, eles não podem desafiar uma segunda vez dentro do mesmo desafio.
- 17) Se duas equipes desafiarem a mesma interrupção por ações que aconteceram dentro de um intervalo de tempo muito curto - mesma fase de ação - ou seja um ataque completo da linha de ataque é desafiado pela equipe A, mas a equipe B desafia um toque na rede durante o bloqueio da equipe A, que é parte da mesma sequência de ação - toda a sequência dessa ação será revisada e a primeira falha observada, se houver, irá prevalecer.
- 18) Todos os jogadores devem permanecer na quadra o tempo necessário para avaliação das imagens de vídeo. Nenhum reserva/líberos ou o pessoal do banco pode entrar na quadra antes do resultado porque o resultado do desafio pode ter um impacto na necessidade de substituição.
- 19) Como princípio geral, uma falha suspeita que NÃO É CONFIRMADA pela filmagem de vídeo, é considerada como não ocorrida.
- 20) Caso haja uma falha geral no Sistema Desafio, o segundo Árbitro comunicará as equipes do problema e a partida será conduzida normalmente pelos árbitros de acordo com as regras do jogo (sem pedidos de Desafio). Se o sistema de desafio voltar a funcionar, será comunicado às equipes e desafios serão permitidos a partir desse momento.
- 21) O resultado da revisão eletrônica, logo que anunciado pelo 1º árbitro, é final e não contestável.

## ENCARGOS CLUBES SEDIANTES

### 1. Localização:

A localização da mesa de operações do sistema de desafio será definida pela FMV de acordo com a área livre disponível em cada ginásio. Preferencialmente no centro de quadra em jogos sem o Árbitro de Vídeo e no fundo de quadra em jogos quando houver a presença do mesmo. O lado escolhido deverá ser exclusivo para o sistema de desafio, não podendo ser dividido com membros das equipes.

### 2. Energia Elétrica:

A equipe sediante deverá providenciar

- a) Ponto dedicado (Potência 220V, mínimo 20A), distribuída em pelo menos 3 soquetes na área de operações, sendo 1 em cada fundo de quadra e 1 na mesa de controle no centro da quadra. O fornecimento de energia deve ser adequadamente aterrado e estar conectado ao gerador, para garantir uma operação segura;
- b) A fonte de energia deve estar disponível para o técnico do desafio na chegada ao estádio às 9h do dia da partida (nos jogos a noite) e na noite anterior quando o jogo for pela manhã ou à tarde. E, sempre, ser dedicado ao uso do sistema.

### 3. Mobiliário:

3 cadeiras e pelo menos 3m de mesa, podendo ser mesa plástica.

### 4. Acesso à quadra:

Credenciamento do evento para ter acesso a quadra e área de operações;

### 5. Local de Armazenamento:

Sala trancada para os cases com equipamentos antes da chegada dos operadores no local e ao longo do evento até o frete para a próxima partida.

ALRS/CA/FMV/ARBITROSMG

## **Federação Mineira de Voleibol**

Av. Olegário Maciel, 311 Sala 201, Centro, Belo Horizonte – MG, CEP: 30.180-110  
Contato: Tel.: +55 31 3271-4000 | e-mail: [fmv@fmvolei.org.br](mailto:fmv@fmvolei.org.br) | Site: [www.fmvolei.org.br](http://www.fmvolei.org.br)