Época 2023/2024
Circular n.º 35
Data: 26/04/2024

Assunto: *Video Replay* (VR)

Conforme descrito no manual "*Guidelines for the use of officiating technology*" (EHF, 2022), o recurso ao *Video Replay* (VR) teve um impacto profundo no andebol, ao permitir a árbitros e delegados a tomada de melhores decisões de acordo com as Regras do Jogo.

Os árbitros têm plena autoridade para fazer cumprir as Regras do Jogo, estando consequentemente expostos a controvérsias no momento de interpretar uma determinada situação. O uso de ajudas tecnológicas visa melhorar a qualidade geral da arbitragem em andebol. Ao melhorar a tomada de decisões dos árbitros, a integridade do jogo é protegida e é produzido mais conteúdo qualitativo para todos os envolvidos.

No entanto, privilegia-se a tomada de decisões dos árbitros, que devem ser com base nas suas observações dos factos:

- A filosofia é: Interrupções mínimas = Benefício máximo
- O objetivo é: Minimizar as decisões erradas e não "rearbitrar" o jogo
- A decisão será alterada somente se a análise do vídeo mostrar um erro claro ou um incidente grave perdido.
- Os árbitros são os principais árbitros do jogo, pois serão sempre os árbitros (e não o vídeo) a tomar a decisão final.

As repetições de vídeo só melhorarão na dedução do que o olho humano não consegue identificar e reduzirão o número de resultados controversos em jogos.

O VR oferece aos árbitros a possibilidade de assistir imediatamente a uma situação num ecrã se não conseguiram ver a ação completa no campo ou se desejarem verificar novamente antes de tomar uma decisão. Isso refere-se especificamente a situações-chave onde os árbitros decidem consultar a imagem no ecrã, além da sua visão no campo.

Conselho de Arbitragem FAP
Bairro do Alto da Ajuda, Rua 2 – Moradia 246 | 1300-182 Lisboa | c.arbitragem@fpa.pt

1. O protocolo das situações que podem ser analisadas pelos árbitros no VR

SITUAÇÕES EM QUE O VIDEO REPLAY (VR) PODE SER USADO		
	Situação	**Descrição**
1	Golo/ Não golo	Determina se a bola cruzou completamente (ou não) a linha do golo
2		Determina se o tempo terminou antes (ou depois) da bola ter cruzado completamente a linha de golo
3	Ações graves e injustas sem a bola	Situações sem bola, fora da linha de visão dos árbitros
4	Desqualificação (cartão vermelho)	Para que os árbitros identifiquem com precisão o número da camisola do jogador que cometeu a infração
5	Agressão em campo	Um confronto que envolve dois (ou mais) jogadores (e os árbitros têm sérias dúvidas sobre qual(is) jogador(es) deve(m) ser punido(s)
6	Substituição irregular	Se não for identificada a situação de forma clara pelo oficial de mesa ou delegado
7	Simulação	Se os árbitros tiverem sérias dúvidas sobre se um jogador deve receber uma punição progressiva ou se um jogador está a tentar enganar os árbitros através de simulação
8	Regra 8	Se os árbitros tiverem dúvidas sobre se será uma exclusão de 2 minutos ou uma desqualificação sob as regras 8:5, 8:6, 8:9 ou 8:10
9	Situações que podem alterar o jogo nos últimos 30 segundos	Se os árbitros tiverem sérias reservas sobre uma decisão de lançamento de 7 metros ou uma falta técnica cometida por um jogador que marcou um golo
10	Sinal sonoro ou eletrónico de tempo de paragem de equipa (timeout)	No caso de mau funcionamento técnico do timeout eletrónico da equipa, dúvidas do delegado ou dos árbitros sobre qual equipa estava com a posse de bola no momento em que a campainha foi pressionada, ou dúvidas do delegado sobre quem pressionou a campainha
11	Outros	No caso de uma decisão que possa levar a um protesto

Conselho de Arbitragem FAP
Bairro do Alto da Ajuda, Rua 2 – Moradia 246 | 1300-182 Lisboa | c.arbitragem@fpa.pt

2. A sequência da ação dos árbitros para utilização do VR



Conselho de Arbitragem FAP
Bairro do Alto da Ajuda, Rua 2 – Moradia 246 | 1300-182 Lisboa | c.arbitragem@fpa.pt

3. Protocolo para distribuição dos auriculares pelos agentes de arbitragem

São utilizados 4 conjuntos de auriculares que devem ser entregues:

- 2 aos árbitros;
- 1 ao delegado;
- 1 ao operador de VR.

Qualquer alteração ao protocolo deve ser aprovada antecipadamente pelo Conselho de Arbitragem da Federação de Andebol de Portugal.

4. Verificação das câmaras disponíveis no VR

Após a chegada ao pavilhão, Árbitros e Delegados devem conferir as câmaras disponíveis no VR. Se não existirem câmaras de linha de golo e/ou de linhas de substituição, os Delegados devem informar os clubes na reunião técnica da impossibilidade de verificar anomalias nas situações descritas.

Esperamos, desta forma, ter contribuído para o esclarecimento de eventuais dúvidas sobre a aplicação do *Video Replay* nos jogos do grupo A da PO01.

Juntos no compromisso com o futuro.

Conselho de Arbitragem FAP
Bairro do Alto da Ajuda, Rua 2 – Moradia 246 | 1300-182 Lisboa | c.arbitragem@fpa.pt