FPP

Sistema de Revisão de Vídeo

Protocolo

–

v01.2024

ÍNDICE

1. DEFINIÇÕES 3

2. PRODUÇÃO DE TV 4

3. PROCEDIMENTOS SRV 5

4. PROTOCOLO DE REVISÃO DO SRV 6

CONTACTOS 12

1. DEFINIÇÕES

1.1. SISTEMA DE REVISÃO VÍDEO (SRV)

Sistema através do qual os árbitros podem rever a uma situação definida pelas regras e tomar uma decisão diferente da tomada em pista apenas se encontrarem provas visuais claras e conclusivas para o fazer.

1.2. SISTEMA TÉCNICO SRV

Uma instalação técnica que faz parte da produção televisiva e todos as imagens podem ser visualizadas. Inclui:

1.2.1. Um monitor na posição de revisão do SRV;

1.2.2. Imagens que podem ser revistas de forma imediata;

1.2.3. Vários ângulos, movimentos lentos e zoom.

1.3. CONCLUSIVO

Refere-se ao material de vídeo que tem provas visuais claras para rever o que acontecer no jogo.

1.4. INCONCLUSIVO

Refere-se ao material de vídeo que não tem provas visuais claras para rever o que acontecer no jogo. Caso o árbitro não seja capaz de ver claramente o que aconteceu, a revisão é determinada como "inconclusivo".

2. PRODUÇÃO DE TV

2.1. PRODUÇÃO DE TV STANDARD

2.1.1. Para todos as Competições em que se utilize o SRV, a FPP fornece os manuais específicos com os requisitos aprovados.

2.1.2. Entre outros, os princípios básicos de produção televisiva plano estão delineados neste manual.

2.1.3. Os Árbitros devem estabelecer o contacto com o técnico da produção para verificar o plano de câmaras da produção televisiva e devem ainda estabelecer o protocolo de comunicação com a produção televisiva durante o jogo.

2.1.4. A equipa de arbitragem deve ter impresso o plano das câmaras de produção de TV para tomar notas sobre a real localização ou numeração das câmaras. Este plano deve ser colocado junto ao monitor do SRV para facilitar a comunicação com a produção.

2.2. NOME DAS CÂMARAS UTILIZADAS NO SRV

2.2.1. Cada câmara utilizada pela produção durante um jogo tem um nome que identifica:

2.2.1.1. A sua posição na pista;

2.2.1.2. As suas características e resolução.

2.2.2. Os árbitros têm de conhecer os nomes e as diferentes possibilidades de cada câmara, e saber como perguntar para os utilizar, para ver o jogo com o melhor ângulo.

2.2.3. Dependendo do sistema de produção utilizado, mais ou menos câmaras podem estar disponível, mas existe uma configuração básica que se passa a descrever:

2.2.3.1. CÂMARA PRINCIPAL

a. Localizada em posição elevada e central.

b. Câmara que segue a jogo em todos os momentos.

2.2.3.2. CÂMARA BASE

a. Localizada ao nível da pista que cobrem as áreas, preferencialmente colocadas do lado oposto à Câmara Principal. Permite excelentes ângulos de repetição.

3. PROCEDIMENTOS SRV

3.1. REQUISITOS

Este protocolo cobre todas as responsabilidades dos árbitros no âmbito do SRV, não podendo ser utilizado para situações que não estejam aqui previstas.

3.2. ÁRBITROS

Será ministrada formação específica a todos os Árbitros antes do início da competição.

3.3. PAVILHÃO

Antes de cada jogo é necessário garantir, após a chegada dos Árbitros, a verificação de todo o equipamento e comunicações.

4. PROTOCOLO DE REVISÃO DO SRV

4.1. VERIFICAÇÃO DO EQUIPAMENTO DO SRV

4.1.1. À chegada ao local antes do jogo a Equipa de Arbitragem deve verificar o equipamento SRV.

4.1.2. Devem contactar a produção TV de forma a estabelecer a comunicação e o método de trabalho com a realização televisiva.

4.1.3. Devem ainda verificar as capacidades do SRV, Monitor e Auscultadores e conhecer as funcionalidades específicas do dispositivo do SRV, disponível e a melhor forma de se deslocarem até ao mesmo.

4.1.4. Verificar o número/nome das câmaras de televisão, o seu ângulo e localização, assim como as características.

4.1.5. Na Reunião Preparatória informar sobre as situações de jogo e o protocolo para utilizar o SRV.

4.1.6. Fazer uma cópia impressa da lista de verificação e colocá-la no na posição de revisão do SRV.

4.2. PROCEDIMENTO DE REVISÃO

4.2.1. Os dois Árbitros Principais devem participar na revisão.

4.2.2. Durante a revisão vídeo o Árbitro Auxiliar deve assegurar-se de que nenhuma pessoa não autorizada tem acesso ao monitor do SRV.

4.2.3. A revisão deve ter lugar antes de ser reiniciado o jogo.

4.2.4. Depois da revisão, o árbitro que assinalou a infração deve reportar a decisão final e o jogo deve recomeçar adequadamente.

4.2.5. A decisão do(s) árbitro(s) só pode ser corrigida se a revisão vídeo proporciona aos árbitros uma evidência visual clara e conclusiva para a correção.

4.3. PROTOCOLO DO SRV - DURANTE O JOGO

4.3.1. Os Árbitros Principais podem rever:

4.3.1.1. Obrigatoriamente:

a. Situações de Linha de Golo

Verificar se a bola passa completamente linha de golo, entre os postes e por baixo da trave seja por estar:

- A meia altura;
- Encoberta pelo guarda-redes ou outros elementos
- Situações rápidas que possam ser impercetíveis ao olho humano.

b. Conflito

Em situações de conflito com aglomerados de intervenientes, mínimo de 4 intervenientes, as imagens disponíveis, são integralmente visualizadas pelos árbitros, de forma identificar o envolvimento de elementos de equipa durante qualquer ato de violência.

4.3.1.2. Situações assinaladas e por assinalar relativas a:

a. Faltas graves e muito graves

b. Penalti e Livre direto

c. Falta de Equipa a que corresponda livre direto nos últimos 5 minutos do jogo.

4.3.2. Os Árbitros Principais podem ser apoiados, para a seleção das imagens, por um árbitro localizado no espaço de visualização de todas as imagens disponíveis.

4.4. COMUNICAÇÃO

4.4.1. A comunicação entre os árbitros durante o processo do SRV é definida por um protocolo para o intercâmbio de mensagens claras, ambos antes decidir ir ao SRV e durante o processo de revisão de cada situação regulamentar.

4.4.2. O protocolo é um conjunto de perguntas e mensagens padrão que se têm de se realizar, feitas de forma sequencial, coerente e exata, com o objetivo de se obter uma resposta, dentro de uma gama de possíveis respostas pré-determinadas para cada caso particular.

4.4.3. As situações de SRV estão ligadas a momentos de tensão no jogo, e assim é fundamental que a comunicação deve ser precisa e completa.

4.5. PROCESSO DE DECISÃO

4.5.1. Para garantir a eficácia na utilização do SRV, os Árbitros devem seguir um Processo de Decisão sempre que necessitem de o utilizar.

4.5.2. PASSO 1 - DECISÃO INICIAL

4.5.2.1. Situações de Linha de Golo

O Árbitro Principal que toma a decisão de validar/ não validar um golo promove uma conferência com a restante Equipa de Arbitragem indicando que a situação pode suscitar dúvidas;

4.5.2.2. Conflito

São de visualização obrigatória.

4.5.2.3. Outras Situações consideradas no presente protocolo

a. Só podem ser verificadas situações que tenham ocorrido após a última interrupção natural do jogo;

b. A visualização das imagens será efetuada na primeira paragem natural do jogo, podendo ser interrompido em situações de não existência de situações de golo ou vantagem, em caso de esta não ocorrer em tempo útil;

4.5.3. PASSO 2 - Comunicação Prévia

4.5.3.1. A Equipa de Arbitragem efetua uma conferência em que o chefe da Equipa de Arbitragem faz as seguintes perguntas:

a. "Qual foi o lance que estamos a verificar".

b. "Podemos usar o SRV para esta situação?"

NÃO - Mantenha a sua decisão inicial

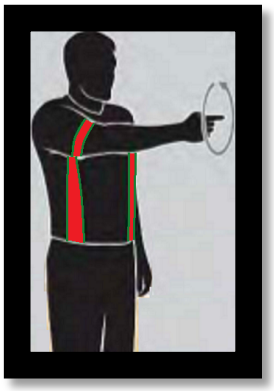
SIM - passos seguintes

c. "É necessário utilizar o SRV para esta situação?"

d. "É claro o que queremos rever?"

4.5.4. PASSO 3 - Revisão das Imagens

4.5.4.1. Se uma decisão tiver de ser revista, utilizando o SRV, o Chefe da Equipa de Arbitragem efetua a seguinte sinalética.



4.5.4.2. Os Árbitros Principais visualizam as imagens no local definido.

4.5.5. PASSO 4 – Necessidades de Informação

4.5.5.1. Quando os árbitros estão em frente do monitor, devem definir claramente o que querem ver, e só podem rever o que é permitido pelo presente Protocolo.

4.5.5.2. Deverá ser retomada a jogada desde 10 segundos antes da ação propriamente dita e visualizada em velocidade normal.

4.5.5.3. Posteriormente os Árbitros Principais selecionam as imagens e os ângulos disponíveis a rever.

4.5.5.4. Análise de situações de contacto:

a. Qual é o ponto de contacto (ou situação) que procuramos?

b. Quem iniciou este contacto?

c. Quando o contacto ocorreu?

d. Isto é uma ação/jogo normal de Hóquei em Patins?

4.5.5.5. Para situações que se impede isolamento:

a. Para onde se dirigia a bola?

b. Estava perfeitamente controla?

c. Tinha possibilidade de ser controlada

4.5.5.6. Para a situação de conflito:

a. Verificada alguma agressão direta?

b. Jogadores saírem de um banco?

c. Os treinadores ou outros elementos ajudaram durante o conflito?

4.5.5.7. Técnicas para confirmar a decisão:

a. Câmara principal - velocidade normal

b. Parar no ponto de contacto / Corte/ Remate / Contacto com a Linha

c. Selecionar os melhores ângulos.

d. Em movimento lento e em vista aproximada, se possível

e. Reproduzir novamente a velocidade normal e confirmar:

i. Confirmar a jogada inteira (não apenas ação/ situação de momento).

ii. Confirmar os elementos envolvidos e depois a ação.

4.5.5.8. Durante a visualização não pode ser permitido a presença de elementos das equipas próximo do local, sendo responsabilidade dos Árbitros Auxiliares e Assistentes garantir o mesmo. Caso estes não respeitem o afastamento devem de imediato ser advertidos.

4.5.6. PASSO 5 - Provas visuais claras e conclusivas

4.5.6.1. Para se obter uma decisão clara e conclusiva, o Chefe da Equipa de Arbitragem orienta a revisão, contudo o resultado da decisão é o resultado de uma colaboração entre os Árbitros Principais.

4.5.6.2. É obrigatória a visualização das imagens pelos dois Árbitros Principais e os dois têm de estar de acordo com a decisão SRV, caso contrário mantém-se a decisão em pista.

4.5.6.3. Uma vez identificada a ação e o momento de análise, o processo para selecionar a melhor imagem/ângulo deve começar para ter um argumento claro e óbvio para tomar a decisão final.

4.5.6.4. Assim as imagens têm de ser totalmente claras e conclusivas para se poder alterar a decisão tomada em pista, ou seja, demonstram sem margem para dúvida que a decisão, em pista, não foi a correta. Caso isso não aconteça serão consideradas inconclusivas.

4.5.7. PASSO 6 - DECISÃO FINAL

4.5.7.1. Na sequência da revisão do SRV, a decisão inicial só pode ser corrigida se SRV fornecer provas visuais claras e conclusivas para a correção.

4.5.7.2. Chefe da Equipa de Arbitragem informa verbalmente, em voz alta, a decisão do SVR, sem utilização de comunicação não verbal.

4.5.7.3. Neste caso devem ser efetuados os procedimentos regulamentares de correção previstos nas Regras do Jogo.

4.5.7.4. No caso das imagens serem consideradas inconclusivas, não demonstrando que a decisão, em pista, não foi a correta, o jogo deve ser retomado em função do motivo que determinou a sua interrupção.