Av. Alm. Gago Coutinho, 114 | 1700-032 Lisboa | Portugal
+351 218 428 850 - +351 926 652 502/3 - geral@fpp.pt

VIDEO REVIEW SYSTEM - VRS

Hóquei em Patins 2027

1. PROCEDIMENTO DE REVISÃO

a) Os dois Árbitros Principais devem participar na revisão.

b) Durante a revisão de vídeo, o Árbitro Assistente deve assegurar que nenhuma pessoa não autorizada tem acesso ao monitor VRS. Todos os jogadores devem permanecer no local indicado pelos Árbitros e todos os suplentes e representantes técnicos devem permanecer no respetivo banco. Não é permitido qualquer movimento em direção ao monitor do sistema de revisão, nem a permanência junto do monitor ou dos Árbitros que efetuam a revisão. Os Árbitros Auxiliar e Assistente são responsáveis por controlar o acesso à zona onde decorre a revisão, mantendo a distância de segurança necessária para impedir qualquer interferência no processo. O incumprimento destas regras, ou a existência de protestos através de gestos, comentários em voz alta ou linguagem imprópria, fica sujeito a consequência disciplinar, que pode variar entre cartão amarelo e cartão vermelho.

c) A revisão deve realizar-se antes da concessão de qualquer tempo de desconto e também antes de qualquer situação de assistência a um jogador na pista.

d) Após a revisão, o Árbitro que assinalou a infração deve comunicar a decisão final, devendo o jogo recomeçar em conformidade.

e) A decisão do(s) Árbitro(s) só pode ser alterada se a revisão de vídeo fornecer prova visual clara e conclusiva que justifique a correção.

2. PROTOCOLO VRS - DURANTE O JOGO

a) Situações de jogo que podem ser revistas

i. **Por decisão da Equipa de Arbitragem**:

1. Situações na linha de baliza

Verificar se a bola atravessa completamente a linha de baliza, entre os postes e por baixo da barra, quando a situação ocorre:

a) A meia altura;

b) Com a bola encoberta pelo guarda-redes ou por outros elementos;

c) Numa situação rápida que possa ser impercetível ao olho humano.

2. **Conflito**

Em situações de conflito que envolvam um grupo de participantes, todas as imagens disponíveis devem ser integralmente visualizadas pelos Árbitros, a fim de identificar o envolvimento de elementos das equipas em qualquer ato de violência.

Av. Alm. Gago Coutinho, 114 | 1700-032 Lisboa | Portugal
+351 218 428 850 - +351 926 652 502/3 - geral@fpp.pt

ii. **A pedido das equipas, num máximo de 1 + 1 por cada parte do jogo, apenas se o primeiro pedido for bem-sucedido,** relativamente a situações assinaladas ou não assinaladas relacionadas com:
   1. Situações de golo irregular ou de falta imediatamente precedente;
   2. Faltas graves e muito graves;
   3. Penálti e livre direto, exceto quanto à respetiva execução;
   4. Falta de equipa que origine um livre direto nos últimos 5 minutos do jogo e no prolongamento, quando aplicável.

iii. **Durante todo o período de prolongamento, cada equipa pode solicitar 1 revisão**. Se o pedido for bem-sucedido, não haverá outro pedido.

iv. **Todos os pedidos das equipas devem ser efetuados no prazo de 10 segundos**, indicado no cronómetro, após a situação a rever, não podendo ser apresentados durante ou após situações de tempo de desconto ou de interrupção para assistência a um jogador na pista.

3. PROCESSO DE TOMADA DE DECISÃO

a) Para assegurar uma utilização eficaz do VRS, os Árbitros devem seguir um Processo de Tomada de Decisão sempre que seja necessário utilizá-lo.

b) ETAPA 1 - DECISÃO INICIAL

i. Por decisão dos Árbitros

1. Situações na linha de baliza

O Árbitro Principal que decide validar ou não validar um golo reúne com os restantes elementos da Equipa de Arbitragem, indicando que a situação pode suscitar dúvidas.

2. Conflito

Revisão obrigatória.

ii. A pedido das equipas

1. Cada equipa dispõe de 2 pedidos de revisão de vídeo durante o jogo, um em cada parte, de acordo com o definido nos pontos 3.a)ii e 3.a)iii;
2. Para solicitar uma revisão, deve estar disponível um tempo de desconto;
3. Cada pedido é formalizado através de um cartão verde entregue por um Representante Técnico da Equipa ao Árbitro Assistente
4. O Árbitro Assistente regista imediatamente o tempo de jogo, aciona a luz de tempo de desconto dessa equipa e informa os Árbitros Principais;
5. Só podem ser verificadas situações que tenham ocorrido nos trinta segundos anteriores ao momento em que a revisão é solicitada;

Av. Alm. Gago Coutinho, 114 | 1700-032 Lisboa | Portugal
+351 218 428 850 - +351 926 652 502/3 - geral@fpp.pt

6. Se o jogo não estiver interrompido, as imagens serão revistas na interrupção natural seguinte;
7. O Representante Técnico que solicita a revisão informa os Árbitros Principais da jogada que pretende ver revista.

c) ETAPA 2 - PRÉ-COMUNICAÇÃO

i. A Equipa de Arbitragem reúne, cabendo ao Chefe da Equipa de Arbitragem colocar as seguintes questões:

1. «Que jogada estamos a rever?»
2. «Podemos utilizar o VRS nesta situação?» NÃO - Manter a decisão inicial. SIM - Avançar para as etapas seguintes.
3. «É necessário utilizar o VRS nesta situação?»
4. «Está claro o que pretendemos rever?»

d) ETAPA 3 - REVISÃO DAS IMAGENS

i. Se uma decisão tiver de ser revista através do VRS, o Chefe da Equipa de Arbitragem realiza o sinal correspondente a um retângulo de televisão, desenhando no ar o gesto de um retângulo.

ii. Os Árbitros Principais visualizam as imagens no local designado.

e) ETAPA 4 - REQUISITOS DE INFORMAÇÃO

i. Diante do monitor, os Árbitros devem definir claramente o que pretendem ver e só podem rever o que é permitido pelos Regulamentos.

ii. A jogada deve ser repetida a partir dos 10 segundos anteriores à ação e visualizada à velocidade normal.

iii. Em seguida, os Árbitros Principais selecionam as imagens e os ângulos disponíveis para revisão.

iv. Análise de situações de contacto:

1. Qual é o ponto de contacto, ou a situação, que procuramos?
2. Quem iniciou o contacto?
3. Quando ocorreu o contacto?
4. Trata-se de uma ação/jogada normal de Hóquei em Patins?

v. Em caso de impedimento de uma oportunidade clara:

1. Para onde se dirigia a bola?
2. Estava totalmente controlada?
3. Poderia ter sido controlada?

Av. Alm. Gago Coutinho, 114 | 1700-032 Lisboa | Portugal
+351 218 428 850 - +351 926 652 502/3 - geral@fpp.pt

vi. Em situações de conflito:
   1. Foi verificada alguma agressão direta?
   2. Algum jogador saiu do banco?
   3. Os treinadores ou outros elementos prestaram auxílio durante o conflito?

vii. Técnicas para confirmar a decisão:
   1. Câmara principal - velocidade normal;
   2. Congelar no ponto de contacto, remate ou contacto com a linha;
   3. Selecionar os melhores ângulos;
   4. Utilizar câmara lenta e grande plano, se possível;
   5. Repetir novamente à velocidade normal e confirmar;
   6. Confirmar a jogada completa, e não apenas a ação/situação específica;
   7. Confirmar primeiro os participantes envolvidos e depois a ação.

viii. Durante a visualização, não deve ser permitida a presença de elementos das equipas junto da zona. Os Árbitros Assistentes e Auxiliares são responsáveis por assegurar o cumprimento desta regra. O incumprimento deve ser imediatamente sancionado

f) ETAPA 5 - PROVA VISUAL CLARA E CONCLUSIVA

i. Para alcançar uma decisão clara e conclusiva, o Chefe da Equipa de Arbitragem conduz a revisão, mas a decisão final resulta da colaboração entre os Árbitros Principais.

ii. Ambos os Árbitros Principais devem visualizar as imagens e chegar a acordo quanto à decisão VRS; caso contrário, mantém-se a decisão tomada em pista.

iii. Depois de identificadas a ação e o momento, inicia-se o processo de seleção da melhor imagem ou do melhor ângulo para fundamentar a decisão final.

iv. As imagens devem ser totalmente claras e conclusivas para alterar a decisão tomada em pista; caso contrário, são consideradas inconclusiva

g) ETAPA 6 - DECISÃO FINAL

i. A decisão inicial só pode ser corrigida se o VRS fornecer prova visual clara e conclusiva.

ii. O Chefe da Equipa de Arbitragem anuncia a decisão VRS verbalmente e em voz alta, sem comunicação não verbal.

iii. Devem, em seguida, ser aplicados os procedimentos de correção.

iv. Se as imagens forem inconclusivas, o jogo recomeça de acordo com o motivo da interrupção.

v. Se a decisão tomada em pista não for alterada, o pedido considera-se utilizado.

vi. Quinze segundos após o final de cada parte, o VRS deixa de poder ser utilizado.

Av. Alm. Gago Coutinho, 114 | 1700-032 Lisboa | Portugal
+351 218 428 850 - +351 926 652 502/3 - geral@fpp.pt

4. DEFINIÇÕES

a) SISTEMA DE REVISÃO POR VÍDEO

Sistema através do qual os Árbitros podem rever uma situação definida pelas regras e alterar a decisão tomada em pista apenas quando seja encontrada prova visual clara e conclusiva.

b) CONCLUSIVO

Refere-se a material de vídeo que contém prova visual clara para rever o que aconteceu durante o jogo.

c) INCONCLUSIVO

Refere-se a material de vídeo que não contém prova visual clara para rever o que aconteceu durante o jogo. Se o Árbitro não conseguir ver claramente o que ocorreu, a revisão é considerada «inconclusiva».