

SISTEMA DE DESAFIO – TEMPORADA 2021/2022

A CBV está empenhada em usar novas tecnologias para ajudar os Árbitros no processo de tomada de decisão para fazer o jogo absolutamente justo para os atletas. A este respeito, as equipes podem:

1. Solicitar uma revisão das ações que eles suspeitam serem faltas 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 jogo**, cada vez que eles acreditam que ocorreu uma falta e não foi marcada 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 dois desafios malsucedidos por set.

3. Desafios são permitidos para uma das 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;
 - a) **Invasão durante o 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;
 - b) **Invasão na linha de ataque** – 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, pisar na linha de três metros ou na parte frontal da quadra antes de tocar a bola.
 - c) **Invasão na linha central** - Contato do jogador com a quadra adversária além da linha central da quadra de jogo, enquanto a bola estiver "em jogo", observando o(s) pé(s) permaneça(m) em contato ou a sua projeção sobre ela.
4. Os desafios devem ser solicitados através da campanha pelo técnico para o primeiro árbitro, através do sinal manual "C" logo após suspeitar da ocorrência da falta. Esta sinalização fará o primeiro árbitro parar a ação, quando 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 agora.

5. Desafios por falhas que não podem ser impugnadas (por exemplo, alegar "quatro toques" por uma equipe adversária) não será aceito 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.

6. 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.

7. Quando uma equipe solicita um desafio, o 1º árbitro irá confirmar imediatamente para o árbitro 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 telão da arena, o 1º Árbitro anunciará a decisão final e indicará a equipe que ganhará o ponto e, portanto, irá sacar.

8. Após o resultado do Desafio ter sido transmitido, a partida continua, com a pontuação ajustada conforme necessário.

1. Consequências de desafios malsucedidos:

a) Um segundo Desafio sem sucesso por uma equipe em um set resultará na impossibilidade da equipe solicitante de pedir outro desafio naquele set.

b) Isto será indicado ao treinador pelo 2º Árbitro e anunciado pelo locutor ao público através do sistema de som.

10. 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 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.

11. É importante enfatizar que 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.

12. Caso a equipe que desafiou a ação final tenha ganhado o rally de qualquer maneira, o desafio será automaticamente recusado (como desnecessário).

13. Uma equipe só pode solicitar um desafio dentro da mesma interrupção - ou seja, eles não podem desafiar uma segunda vez dentro do mesmo desafio.

14. 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 toque na antena 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.

15. 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.

16. Como princípio geral, uma falha suspeita que NÃO É CONFIRMADA pela filmagem de vídeo, é considerada como não ocorrida.
2. 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.
18. O resultado da revisão eletrônica, logo que anunciado pelo 1º árbitro, é final e não contestável.
- 19. Se uma equipe acionar a campainha durante a disputa de um rally, o técnico da equipe solicitante deverá indicar qual a solicitação no prazo de 8 segundos. Caso a indicação não seja feita no tempo hábil, o Desafio será negado, com a atribuição de 1 ponto a favor da equipe adversária.**
- 20. Caso o acionamento da campainha seja feito ao final do rally, a falta de indicação da falta pretendida no Desafio no tempo de 8 segundos, acarreta a perda do direito a 1 Desafio.**