



International
Handball
Federation

Regulamento Vídeo Replay

Edição 1 de Julho 2025

Introdução

O Vídeo Replay oferece aos árbitros a possibilidade de imediatamente poderem verificar uma determinada situação através de um écran de TV, caso não tenham tido a oportunidade de ver a ação completa no terreno de jogo e desejem rever a situação antes de tomarem uma decisão. Isto refere-se especificamente a situações decisivas de jogo nas quais os árbitros decidem consultar as imagens de TV, para complementar da sua visão no terreno de jogo.

Situações nas quais o Vídeo Replay (VR) pode ser utilizado:

(algumas das situações podem não ser aplicáveis face aos constrangimentos tecnológicos)

#	Situação	Descrição	Aplicável em competições nacionais
1	Golo / Não Golo	Determinar se a bola ultrapassou ou não a linha de golo.	Não
2		Determinar se o tempo de jogo expirou, ou se o jogo foi interrompido antes (ou depois) da bola ter completamente ultrapassado a linha de golo.	
3	Ações sérias e injustas	Uma situação sem bola que ocorre fora do campo de visão dos árbitros.	Sim
4	Desqualificação (cartão vermelho)	Para que os árbitros possam identificar com precisão o número da camisola do jogador faltoso.	Sim
5	Conflitos dentro de campo	Um confronto envolvendo dois (ou mais) jogadores (tendo os árbitros sérias dúvidas sobre quais os jogadores que deverão ser sancionados).	Sim
6	Substituição irregular	Que não foi identificada de forma clara pela mesa.	Não
7	Simulação	Se os árbitros tiverem sérias dúvidas em aplicar a sanção progressiva a um jogador ou se o jogador está a tentar enganar os árbitros através de simulação.	Sim
8	Regra 8	Se os árbitros tiverem sérias dúvidas na aplicação de uma exclusão por 2 minutos ou uma desqualificação, de acordo com a regra 8:5, 8:6, 8:9, 8:10 ou 8:11.	Sim
9	Situações que podem alterar o jogo nos últimos 30 segundos (incluindo lançamentos após o apito final)	Se existirem dúvidas por parte dos árbitros sobre uma decisão de livre de sete metros, sanções, ou decisões que possam envolver uma mudança na posse de bola.	Sim
10	Time-Out eletrónico	Em caso de existir uma avaria no sistema eletrónico do time out, incerteza por parte do delegado e dos árbitros sobre qual a equipa que tinha a posse de bola quando o buzzer foi acionado, ou dúvidas por parte do delegado sobre quem pressionou o buzzer.	Não
11	Outro	No caso de uma decisão que possa levar a protesto de jogo.	Sim

Observações:

Em todas as circunstâncias, os árbitros deverão sempre tomar uma decisão com base na sua observação dos factos, conforme o que veem no terreno de jogo. O VR deve ser usado apenas quando os árbitros têm sérias dúvidas sobre uma decisão correta, ou quando não lhes for possível visionar bem a situação dentro de campo, por qualquer motivo.

Se durante o visionamento do VR os árbitros observarem qualquer outra situação na qual uma decisão incorreta foi tomada, ou não foi marcada uma falta, deverão corrigir a situação com base na observação através do VR. Isto aplica-se apenas em situações que ocorreram ao mesmo tempo da situação que está a ser revista ou imediatamente antes da mesma.

O objetivo principal da utilização do VR é tomar decisões corretas. Se os árbitros verificarem que não existe qualquer violação na sua observação do VR, deverão decidir que o jogo prossiga. Contudo, se a observação do VR tiver sido provocada por uma simulação/reacção exagerada por parte de um jogador ou oficial, será considerado que existiu conduta antidesportiva e deverá ser aplicada a sanção de acordo com a regra 8:7-10.

Os delegados poderão apenas utilizar o VR em situações relacionadas com os pontos 6, 10 e 11 ou em situações relacionadas com desqualificações que ocorram fora do terreno de jogo. Poderão requerer que os árbitros consultem o VR numa situação que esteja relacionada com o ponto 3. Em todas as outras situações os delegados estão autorizados a aconselhar os árbitros a utilizar o VR.

Em princípio a decisão de utilizar o VR deverá ser tomada em direta conexão com a situação a rever. Não será possível utilizar o VR após a bola ter mudado de posse duas vezes depois da situação em questão ou após a execução do livre correspondente relacionado com a segunda mudança de posse de bola.

Se existir VR no apito final da primeira parte, períodos de prolongamento ou final do jogo, todos os jogadores e oficiais deverão permanecer na área de substituições até que o anúncio da decisão seja feito pelos árbitros.

Caso o VR seja solicitado pelos delegados, um dos árbitros deverá também participar se a decisão também envolver o recomeço do jogo.

Se aplicável, a decisão de usar ou não o VR será do critério dos árbitros e delegados envolvidos. Decisões factuais tomadas pelos árbitros ou delegados com base na sua observação, serão definitivas. Sanções progressivas de acordo com a regra 8:7 – 8:8 serão aplicadas a jogadores ou oficiais que de forma agressiva façam o sinal de VR dirigido a um oficial do jogo.

Protocolo a seguir:

Passo	Ação
1	Tanto os delegados como os árbitros podem pedir o VR. Time-out obrigatório.
2	Os árbitros assinalam time out e fazem o sinal de VR como indicação de que o VR será utilizado para análise da situação.
3	Os árbitros informam o delegado explicando a razão pela qual o VR será utilizado. Se a utilização do VR na situação em questão não for permitida pelas regras, os delegados deverão intervir.
4	Durante e até a decisão ser tomada, ambos os árbitros deverão permanecer junto à mesa de visualização enquanto o(s) delegado(s) controlam os jogadores e oficiais.
5	Após a revisão do VR, a decisão dos árbitros deverá ser tomada (ou corrigida) apenas se o VR providenciar uma evidência clara e conclusiva.
6	Se os árbitros não conseguirem tomar uma decisão porque o VR não é conclusivo, deverão decidir de acordo com a observação dos factos. Os árbitros podem solicitar aconselhamento aos delegados, caso existam sérias dúvidas.
7	Se o VR for solicitado pouco antes do final ou no final de cada parte do jogo, incluindo o prolongamento, os árbitros deverão manter ambas as equipas no terreno de jogo até que a decisão baseada no VR seja tomada.
8	A visualização do VR deverá ser tão breve quanto possível. A duração da mesma poderá aumentar se existirem problemas técnicos com o equipamento.
9	Após o final da visualização, a decisão final deverá ser comunicada de forma clara pelos árbitros aos oficiais responsáveis de ambas as equipas, mesa e público no pavilhão.
10	Durante a visualização do VR, apenas os árbitros (ou delegado(s)) poderão permanecer na mesa de visualização, não sendo permitida a presença de qualquer outro elemento não autorizado.
11	O(s) delegado(s) e árbitros deverão verificar todo o equipamento de VR com a devida antecedência antes do começo do jogo.
12	O(s) delegado(s) e árbitros deverão seguir o princípio de que haja o menor número possível de interrupções.

Distribuição de tarefas para cada visualização do VR

Situação	Quem efetua o pedido de VR	Quem toma a decisão final
Golo ou não golo, decisão se a bola ultrapassou completamente a linha de golo	Árbitros	Árbitros
Golo ou não golo, se o tempo expirou antes ou depois da bola ter ultrapassado completamente a linha de golo	Árbitros	Árbitros
Ações sérias que ocorram fora do campo visual dos árbitros e sem bola	Árbitros, Delegado(s)	Árbitros
Se os árbitros mostrarem o cartão vermelho (desqualificação) ao jogador errado	Árbitros	Árbitros
Em caso de confronto envolvendo dois ou mais jogadores	Árbitros	Árbitros
Se uma substituição irregular não foi claramente detetada pela mesa	Delegado(s)	Delegado(s)
Má utilização do buzzer do time out	Delegado(s)	Delegado(s)
Se existirem sérias dúvidas por parte dos árbitros quanto à aplicação da sanção de desqualificação de acordo com a Regra 8	Árbitros	Árbitros
Se existirem sérias dúvidas por parte dos árbitros (ou se são chamados pelo(s) delegado(s)) nos últimos 30 segundos de acordo com as Regras 8:11a ou 8:11b	Árbitros	Árbitros
No caso de ações nos últimos 30 segundos com baliza vazia (se os árbitros não têm a certeza se deverá ser ordenado um livre de sete metros)	Árbitros	Árbitros