



FUTSAL VÍDEO SUPORTE

CONFIGURAÇÃO DO PROTOCOLO E TECNOLOGIA





Sumário

Introdução	03
Protocolo de Suporte por vídeo	04
• Princípios	04
• Decisões/incidentes passíveis de revisão	05
• Aspectos práticos	07
• Procedimentos	08
• Validade da partida	11
Configuração da tecnologia	11
• Configuração para Supercopa de Futsal Masculino 2026	11
• Testes de tecnologia	14
• Comunicação com os torcedores	14



Nota Prévia sobre Terminologia

Para efeitos do presente documento, o termo "árbitro" é utilizado em sentido neutro, aplicando-se a pessoas de qualquer gênero que exerçam essa função. Esta escolha visa uma comunicação inclusiva e não discriminatória, em conformidade com os princípios da igualdade e da equidade.

Introdução

A CBFS poderá utilizar a tecnologia na Supercopa de Futsal Masculino 2026, adotando a forma, termos e limites constantes em diretriz técnica publicada para este fim, e do respectivo protocolo determinado pela IFAB.

Será de responsabilidade exclusiva da CBFS e de sua estrutura de Arbitragem dar toda a orientação a todos os envolvidos na tecnologia da arbitragem. Ficando incumbido à CBFS designar as pessoas que atuarão no processo de tecnologia de arbitragem: árbitros, anotadores/cronometristas, sendo que estes poderão ser árbitros em atividade, ou ex-árbitros integrantes da estrutura de Arbitragem, ou instrutores de arbitragem internacionais e/ou nacionais. O uso de "VS" e ou "VAR" deve ocorrer a partir do momento em que a Comissão de Arbitragem da CBFS apresente condições técnicas e materiais, o que poderá se dar no curso de qualquer das competições que coordena, independentemente de fase.

Esta é a primeira vez que um sistema como esse será utilizado em nível nacional, e a tecnologia promete impactar positivamente o jogo.

O sistema será composto por um monitor ao lado da mesa de arbitragem para o operador de replay enviar as imagens em tempo real para os árbitros revisarem os lances com o auxílio de um rádio/WiTalk comunicador. Árbitros e equipes se beneficiarão da disponibilidade de replays em vídeo para quatro tipos específicos de lances:

- Situações de gol/não gol
- Lances de pênalti
- Cartões vermelhos diretos
- Possíveis casos de erro de identificação

Protocolo de suporte por vídeo

O vídeo suporte (VS) para árbitros de futsal, na medida do possível, está em conformidade com os princípios e a filosofia das Leis do Jogo de Futsal.

Princípios

Os árbitros utilizam o VS quando o treinador principal de uma equipe (ou, na sua ausência, um membro designado da comissão técnica) contesta a decisão do árbitro em relação a:

- Gol/não gol
- Pênalti/não pênalti
- Cartão vermelho direto
- Possíveis casos de erro de identificação

O VS também pode ser utilizado a critério do árbitro nas seguintes situações:

- O cronômetro apresentar defeito
- O cronômetro for (re)iniciado/parado incorretamente pelo cronometrista, de acordo com as disposições das Leis 6 e 7
- Para verificar se um gol foi marcado
- Para verificar se a bola entrou no gol antes do sinal sonoro ao final de um período (exceto nos períodos estendidos para permitir a cobrança de pênaltis ou faltas diretas a partir da sexta falta acumulada).

Um desafio bem-sucedido significa que a decisão inicial dos árbitros é alterada, enquanto um desafio malsucedido significa que a decisão inicial é confirmada.

A decisão inicial não muda a menos que a repetição mostre que um "erro claro e óbvio" foi cometido ou que ocorreu um "incidente grave não visto". Não há limite para o número de desafios bem-sucedidos disponíveis para cada equipe. Além disso, cada equipe tem direito a um desafio malsucedido em cada tempo da partida.



Os desafios não utilizados durante o primeiro período da partida não podem ser utilizados no segundo período. Se houver prorrogação para determinar o vencedor da partida, cada equipe terá direito a um desafio malsucedido adicional durante a prorrogação. Os desafios não utilizados durante o segundo período da partida não podem ser utilizados na prorrogação.

Caso a partida seja decidida por meio de cobranças de pênalti, cada equipe terá direito a um desafio adicional, malsucedido, durante a fase de cobranças de pênalti. Desafios não utilizados durante a partida não poderão ser utilizados na fase de cobranças de pênalti.

Os árbitros analisarão as imagens da repetição diretamente (Área revisão dos árbitros – ARA) e o árbitro tomará a decisão final.

Os árbitros devem permanecer “visíveis” durante a ARA para garantir a transparência.

Se o jogo continuar após um incidente que for posteriormente revisado, qualquer ação disciplinar tomada/exigida durante o período pós-incidente não será cancelada, mesmo que a decisão inicial seja alterada (exceto um cartão amarelo por interromper ou interferir em um ataque promissor ou uma expulsão por impedir uma oportunidade clara de gol).

O período de jogo antes e depois de um incidente que pode ser revisado é determinado por este protocolo.

Decisões/incidentes passíveis de revisão

As categorias de decisões/incidentes que podem ser revisadas por meio de um desafio são:

A- Gols

- Ofensiva da equipe atacante na construção ou na marcação do gol (por exemplo, toque de mão, falta, etc.)
- Bola fora de jogo antes do gol
- Situações de gol/não gol

B-Incidentes na área penal

- Pênalti não marcado
- Pênalti marcado incorretamente
- Infração da equipe atacante na jogada que antecedeu o pênalti (ex.: toque de mão, falta, etc.)
- Local da infração (dentro ou fora da área penal)
- Bola fora de jogo antes do incidente

C-Cartões vermelhos diretos (não cartões amarelos)

- Jogo brusco grave
- Conduta violenta, morder ou cuspir em outra pessoa
- Ação(ões) ofensiva(s), insultuosa(s) ou abusiva(s).

D-Erro de identificação (cartão vermelho ou amarelo)

- Se os árbitros marcarem uma infração e, em seguida, derem um cartão amarelo ou vermelho ao jogador errado da equipe infratora (penalizada), a identidade do infrator poderá ser revista; a infração em si não poderá ser revista, a menos que esteja relacionada a um gol, pênalti ou cartão vermelho direto.

O VS também pode ser usado a critério dos árbitros em relação aos seguintes incidentes:

- Se o cronômetro apresentar mau funcionamento, para determinar como o tempo deve ser corrigido;
- Se o cronômetro for reiniciado/parado incorretamente pelo cronometrista, de acordo com as disposições das Leis 6 e 7;
- Para verificar se um gol foi marcado;
- Para verificar se a bola entrou no gol antes do sinal sonoro no final de um período (exceto nos períodos estendidos para permitir a execução de pênaltis ou faltas diretas a partir da sexta falta acumulada).

Aspectos práticos

O uso do VS durante uma partida de futsal envolve os seguintes ajustes práticos:

- O operador de replay (OR) tem acesso independente e controle de replay de todas as imagens da transmissão televisiva.
- A área de revisão do árbitro (ARA) é onde os árbitros revisam as imagens da repetição antes da decisão final ser tomada. Ela deve estar localizada na quadra perto da mesa de arbitragem e sua localização deve ser claramente identificada.
- O monitor deverá estar disponível dentro da ARA voltado para a quadra para que os árbitros revisem as imagens de replay, acompanhado do rádio/WiTalk comunicador.
- O OR auxilia os árbitros durante a revisão, exibindo as imagens conforme solicitado pelos árbitros (por exemplo, diferentes ângulos de câmera, ajuste da velocidade de reprodução, etc.) no monitor dos árbitros.
- O árbitro principal deve passar por treinamento específico, incluindo familiarização com as Leis do Jogo de Futsal, e obter a certificação necessária.
- Caso a tecnologia apresente alguma falha e não haja equipamento sobressalente aprovado disponível, o VS não poderá ser utilizado. Ambas as equipes devem ser informadas imediatamente.
- Como a certificação é um requisito para atuar como árbitro principal (AP), um AP que não puder iniciar ou continuar a partida só poderá ser substituído por alguém qualificado para a função. Caso não seja possível encontrar um substituto qualificado, a partida deverá ser jogada/continuada sem o uso do VS e ambas as equipes deverão ser informadas imediatamente.

Procedimentos

PLACAS E DOCUMENTOS

- As placas devem estar na vertical na mesa do cronometrista sempre que a equipe (do lado em que se encontra a placa) tiver direito a um desafio.
- O documento para solicitar a revisão da decisão do árbitro deve ser entregue no início de cada período de jogo, permitindo ao treinador apresentar o pedido. A entrega pode também ocorrer nos momentos previstos nas Leis do Jogo, como no início da prorrogação ou no início dos pênaltis.



Figura 1: Placa indicativa de direito a um desafio.

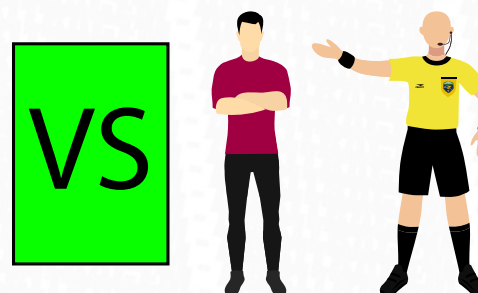


Figura 2: Documento para solicitar a revisão da decisão do árbitro.

Decisão inicial

- Os árbitros devem sempre tomar uma decisão inicial (incluindo a aplicação de quaisquer medidas disciplinares necessárias) como se não houvesse vídeo-análise (exceto em casos de incidentes graves não detectados).
- O árbitro é a única pessoa que pode tomar a decisão final.
- O terceiro/quarto árbitro ou o árbitro assistente reserva informará os árbitros sobre o desafio através do sistema de comunicação e levantando uma "identificação".

Desafio ou decisão dos árbitros de realizar uma revisão

- Para contestar uma decisão, o treinador principal (ou, na sua ausência, um membro designado da equipe) deve imediatamente:
 - a. O treinador deve entregar o documento a um dos árbitros-assistentes a solicitar o pedido de revisão e especificar de imediato o motivo e o momento da decisão que pretende rever;
- O terceiro/quarto árbitro ou o árbitro assistente reserva informará os árbitros sobre o desafio através do sistema de comunicação e levantando uma “identificação”.
- Alternativamente, quando aplicável, os árbitros podem decidir realizar uma revisão a seu próprio critério.
- Se o jogo já tiver sido interrompido, os árbitros atrasam o reinício para realizar a revisão.
- Se o jogo ainda não tiver sido interrompido, os árbitros param o jogo quando a bola está em uma zona/situação neutra, ou seja, quando nenhuma das equipes tem uma boa oportunidade de ataque.
- Em todos os casos, os árbitros devem indicar que haverá uma revisão, mostrando claramente o “sinal de TV” (contorno de uma tela de TV).

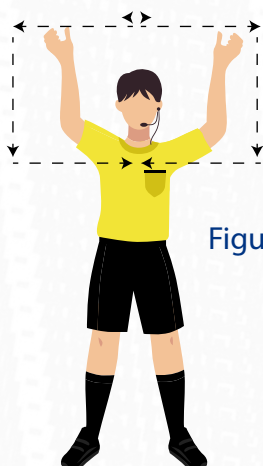


Figura 1: Árbitro mostrando claramente o “sinal de TV”

Revisão

- Os árbitros vão à Área de Revisão dos árbitros (ARA) para visualizar as imagens da repetição. A revisão será feita por ambos os árbitros, mas o árbitro principal tomará a decisão final.
- Durante a ARA, os demais oficiais da partida supervisionarão o que está acontecendo na quadra e na área técnica.
- Jogadores, reservas ou membros da comissão técnica que entrarem na área de revisão de vídeo (ARA) ou tentarem influenciar a ARA ou a decisão final receberão advertência.
- Os árbitros podem solicitar diferentes ângulos de câmera/velocidades de replay, mas, em geral, os replays em câmera lenta devem ser usados apenas para fatos, como a posição de uma infração ou jogador, o ponto de contato em infrações físicas e toque de mão, ou se a bola estava fora de jogo (inclusive em situações de gol/não gol); a velocidade normal deve ser usada para a intensidade de uma infração ou para decidir se foi uma infração de toque de mão.
- Para decisões/incidentes relacionados a gols, pênalti/não pênalti e cartões vermelhos diretos (jogo de ataque com bola), pode ser necessário revisar a fase de ataque do jogo (APP) que levou diretamente à decisão/incidente; isso pode incluir como a equipe atacante obteve a posse de bola em jogo aberto.
- Para outras infrações passíveis de cartão vermelho (jogo brusco grave ou conduta violenta), incidentes com cronômetro e erro de identificação, apenas o incidente é revisado.
- As Leis do Jogo de Futsal não permitem que as decisões de reinício sejam alteradas se o jogo já tiver sido reiniciado. No entanto, para efeitos do sistema VS, se o treinador de uma equipe contestar imediatamente a decisão dos árbitros, o incidente ainda poderá ser revisto e a decisão inicial alterada, mesmo que o jogo já tenha sido reiniciado.

- O processo de revisão deve ser concluído da forma mais eficiente possível, mas a precisão da decisão final é mais importante do que a velocidade. Por este motivo, e porque algumas situações são complexas, com várias decisões/incidentes passíveis de revisão, não há limite de tempo para o processo de revisão.

Decisão final e reinício

- Após a revisão, o árbitro deve exibir o sinal de vídeo e comunicar a decisão final à mesa do cronometrista e, se necessário, aos treinadores de ambas as equipes.
- O árbitro aplicará, alterará ou anulará qualquer medida disciplinar (quando aplicável) e reiniciará o jogo de acordo com as Regras do Jogo do Futsal.
- Caso a decisão inicial seja revertida ou seja identificado um lance grave não marcado, o jogo será reiniciado de acordo com as Leis do Jogo do Futsal.
- Se a decisão inicial não for revertida, o jogo será reiniciado:
 - a. de acordo com a decisão inicial, caso o jogo já tenha sido interrompido;
 - b. com bola ao chão, caso o jogo tenha sido interrompido pelos árbitros para realizar a revisão.
- Se a decisão inicial for revertida, ou se for identificado um incidente grave não visto, o tempo em que o incidente ocorreu é relevante. O árbitro deve informar o cronometrista sobre o tempo de jogo correto para que o cronômetro possa ser ajustado.
- Se a interrupção da partida estiver relacionada a um incidente com o cronômetro, o árbitro deve informar o cronometrista sobre o tempo de jogo correto para que o cronômetro possa ser ajustado.
- Assim que os árbitros estiverem prontos para reiniciar a partida, o cronometrista poderá reiniciar o cronômetro a partir do novo tempo de jogo ajustado.

Validade da partida

Em princípio, uma ocorrência não é invalidada por um ou mais dos seguintes motivos:

- mau funcionamento da tecnologia;
- decisão(ões) errada(s) envolvendo a VS;
- decisão(ões) de não revisar um incidente; ou
- revisão(ões) de uma situação não revisável.

Configuração da tecnologia

Configuração para a Supercopa de Futsal Masculino 2026

A seção a seguir descreve a configuração da tecnologia para o uso do VS na Supercopa de Futsal Masculino 2026.

A- Localização em cada local

- A configuração do VS estará localizada dentro da quadra, ao lado da mesa do cronometrista, conforme ilustrado na Figura 1.
- O local será uma área designada (ARA), permitindo que os árbitros realizem revisões de lances.
- A configuração acomodará um monitor, conforme ilustrado na Figura 2:
 - a. Um monitor para os árbitros, virado para a quadra de jogo.

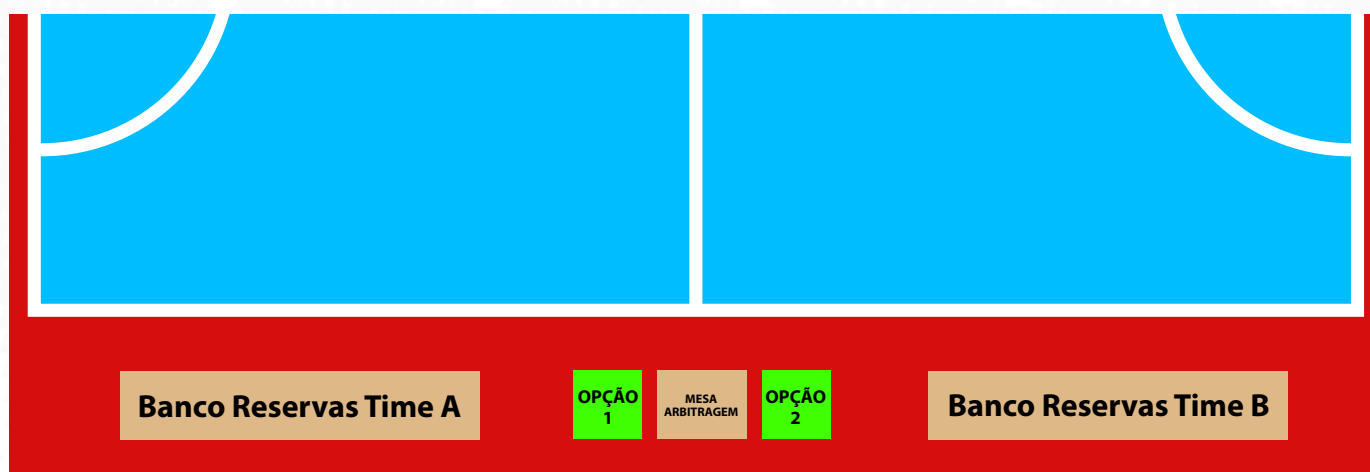


Figura 1: Posição do monitor dos árbitros e dos oficiais de arbitragem próximos a quadra.

**Monitor
Árbitro - Tela Cheia**



**Monitor
OR - Multiview**

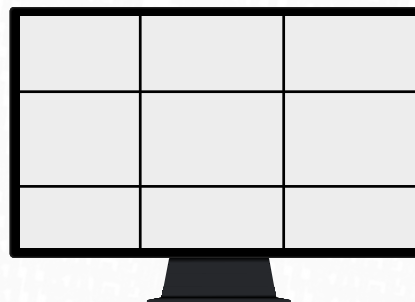


Figura 2: Disposição dos monitores dos Operador de Replay (OR) e dos árbitros



Figura 3: Exemplo de configuração do monitor para os Árbitros

B-Transmissões de câmera

- As posições de câmeras ilustradas no plano genérico no Mapa de Quadra (ver Figura 4) serão disponibilizadas pela produtora que irá fornecer as imagens aos árbitros durante as revisões.
- A produtora será responsável por coletar as imagens da partida (todos os ângulos de câmera voltados para a quadra, incluindo todas as fases das câmeras de super câmera lenta, bem como a transmissão internacional) no painel de conexão da emissora anfitriã no complexo de transmissão.
- Além das transmissões de câmera disponíveis, a produtora fornecerá e configurará duas câmeras para filmar as linhas de gol, a serem posicionadas em um dos cantos da quadra. As transmissões das câmeras da linha de gol serão usadas para revisões de gol, para verificar se ultrapassou ou não a linha do gol. Essas transmissões adicionais serão fornecidas à emissora anfitriã em seu painel de conexão.

- A produtora também fornecerá os seguintes sinais para a emissora anfitriã em seu painel de conexão:
 - a. Um sinal espelhado do monitor PMG para a mesa de arbitragem (Não é obrigatório).
 - b. Um sinal do lance em revisão para o monitor dos árbitros.



Figura 4: Plano genérico de câmeras para a Supercopa de Futsal Masculino 2026
OBS: Opcional colocar câmera atrás dos gols ou em qualquer posição dentro do ginásio.

C- Equipamento

Monitor dos árbitros

- O monitor dos árbitros estará voltado para a quadra.
- Os árbitros irão até este monitor para revisar quaisquer lances.
- O monitor dos árbitros estará em modo de proteção de tela durante toda a partida, e as imagens serão exibidas somente durante a revisão.

Monitor do Operador de Replay (OR)

- O monitor do OR estará localizado na cabine de transmissão.
- O OR será treinado pela produtora e será capaz de reproduzir as imagens para os árbitros com diferentes ângulos de câmera (simultaneamente e sincronizados) e em diferentes velocidades (por exemplo, 50% ou quadro a quadro/frame a frame), interrompendo a reprodução a qualquer momento e ampliando e reduzindo o zoom quando necessário.
- O OR acompanhará a partida e marcará os incidentes que possam ser revisados.
- O OR poderá se comunicar com os árbitros, mas somente durante as revisões.

D- Sincronização de tempo

- O sistema VS escolhido integrará o tempo do sistema do cronometrista.
- As imagens das câmeras no sistema VS serão sincronizadas com o tempo do sistema do cronometrista.

Testes de tecnologia

A configuração tecnológica nas competição será testada antes do primeiro uso do VS. O objetivo dos testes de tecnologia é garantir que os diferentes elementos da tecnologia VS sejam implementados com sucesso em cada um dos locais da competição. O teste será realizado antes da primeira rodada em cada local e se concentrará na verificação dos diferentes componentes da tecnologia utilizada e sua integração com outras tecnologias disponíveis.

Comunicação com os torcedores

Integração – Gráficos para TV/telão

Para maior clareza e transparência, as informações sobre quaisquer revisões e incidentes relacionados serão integradas à transmissão e dependendo da estrutura do ginásio, ao telão ou cerimonialista comunicará ao público.

As informações compartilhadas serão categorizadas da seguinte forma:

A- Tipo de revisão:

- Situações de gol/não gol
- Lances de pênalti
- Cartões vermelhos diretos
- Possíveis casos de erro de identificação
- Revisão do Tempo

B- Equipe que fez o desafio (quando aplicável – caso contrário, o fato de o incidente estar sendo revisado a critério dos árbitros)

As informações acima serão compartilhadas pelo OR ou Representante CBFS com o operacional do telão do ginásio ou cerimonialista.



FUTSAL VÍDEO SUPORTE

CONFIGURAÇÃO DO PROTOCOLO E TECNOLOGIA
13.Fevereiro.2026

DEPARTAMENTO DE ARBITRAGEM

Alameda Madeira 162, Sala 1505/1506 - Edifício Quebec
Alphaville Industrial cep:06454-010 - Barueri - São Paulo - Brasil
+55 (11) 4375.2425



**CONFEDERAÇÃO BRASILEIRA DE
FUTEBOL DE SALÃO**

FUNDADA EM 15 DE JUNHO DE 1979