

PREENCHIMENTO DE SÚMULA



2

0

2

6

INSTRUÇÕES PARA PREENCHIMENTO DA SÚMULA

SISTEMA DE PONTO RALI (RPS - 2 de 3 sets)

1. ANTES DA PARTIDA

a) Na parte superior da primeira página da súmula

1.1 Nome da Competição

1.2 Número do Jogo (número da Tabela de Jogos):

1.3 Site (cidade)

1.4 Praia (nome da praia)

1.5 Quadra (número 1 ou 2, etc ou C para central)

1.6 Data (dia / mês / ano, dd / mm / aa)

1.7 Gênero: Masculino ou Feminino (coloque um x na caixa)

1.8 Indique se é Torneio Principal ou Qualificatório (coloque um x no quadro)

1.9 Rodada a ser jogada (indique da seguinte maneira, com um x no quadro):

Fase de Grupos: **GR**

Chave de Vencedores Eliminatória Dupla : **CV**

Eliminatória Simples, Chave de Perdedores Eliminatória Dupla ou play-off: **Class.**

Rodada Semifinal: **SF**

Rodada final incluindo todos os jogos de disputa de medalhas: **Final**

1.10 Equipes (escreva os nomes da equipe, os mesmos nomes exatos e na mesma ordem da Tabela de Jogos); deixe em branco os círculos **L, R**, eles devem ser preenchidos após o sorteio.

1.11 País (use o código do país de 3 letras, preencha com letras maiúsculas, por exemplo: SUI)

b) No Quadro das EQUIPES no lado esquerdo central da segunda página da súmula

1.12 País (use o código do país com 3 letras, inserido entre a equipe e os círculos)

1.13 Nomes dos jogadores (use os nomes dos jogadores do BVIS e coloque na mesma ordem da Tabela dos jogos); deixe os círculos para **L, R** em branco.

1.14 Números de jogadores: (número de jogadores de cada equipe)

1.15 “C”: quando aplicável, inserir o nome do treinador da respectiva equipe (utilizar os nomes dos treinadores do BVIS)

Nota: Todos os nomes de jogadores e treinadores devem estar em letras minúsculas, exceto a primeira letra do sobrenome e as iniciais, caso aplicável. Ex.: Smith, J.

c) No Quadro de APROVAÇÃO no lado inferior esquerdo da segunda página da súmula (Nome da Família, Iniciais)

1.16 1º Árbitro (nome, país)

1.17 2º Árbitro (nome, país)

1.18 Apontador (nome, país)

1.19 Assistente do Apontador (nome, país)

1.20 Juizes de linha (apenas nomes de família e iniciais, correspondentes às suas posições no sentido anti-horário do 1º árbitro. As posições 1 e 2 devem ser usadas para os dois juizes de linha de acordo com o lay-out.

d) No Quadro de ASSISTÊNCIA MÉDICA, no canto inferior direito da segunda página da súmula, acima do Quadro de Observações

1.21 País (use o código do país com três letras, inserido abaixo da EQUIPE, no lado direito dos círculos). Mesma ordem que está na Tabela de Jogos.

1.22 Deixe os círculos **L**, **R**, em branco. Eles devem ser preenchidos após o sorteio.

2. DEPOIS DO SORTEIO

Antes de iniciar a partida, o apontador deve obter as seguintes informações:

2.1 Imediatamente após o sorteio:

a) Assinatura dos capitães (no quadro CAPITÃES ASSINATURA ANTES DO JOGO na página dois da súmula) depois de verificar os pontos 1.13 e 1.14 (ie: verificar se os uniformes dos jogadores # 1 e # 2 correspondem ao nome dos jogadores com ortografia correta).

b) Indicar o capitão com um círculo em volta do número do jogador no quadro EQUIPES.

c) Indicar a respectiva ordem de saque de cada equipe. Um asterisco * deve ser inserido no quadro EQUIPES ao lado do número do primeiro sacador da equipe relevante. Essa ordem de rodízio aplica-se apenas ao primeiro set.

d) Registre a equipe **L** ou **R** (ver 2.4) que venceu o Sorteio para o set 1 no quadro de OBSERVAÇÕES

e) Quando aplicável, os treinadores assinam a súmula (na caixa ASSINATURA DO TREINADOR PRÉ-JOGO na página dois da súmula).

Nota: Se necessário, o treinador também pode ajudar a escrever ou verificar os nomes e números de seus jogadores na súmula da equipe, antes de assiná-la.

2.2 Do 2º árbitro

a) A equipe que saca primeiro

b) O lado da quadra onde cada equipe começará a partida

2.3 O Apontador registra em quatro círculos (dois para cada equipe, quadro Superior da página um e quadro das EQUIPES da página dois) correspondentes aos lados da quadra de jogo em que cada equipe começará o primeiro set, **L** ou **R** (a equipe **L** é a que fica à esquerda do Apontador e **R** à direita do Apontador) e é sempre registrado em letras maiúsculas, ou seja: **L**, **R**. Nenhuma alteração é feita ao **L** ou **R** adjacente aos círculos.

2.4 O Apontador então para o set apropriado, registra **L** e **R** no quadro PONTOS - EQUIPE. A ordem dos **L** e **R** depende de qual time sacará primeiro naquele set, sendo que para o primeiro set e para o terceiro set esta informação é obtida pelos árbitros logo após o Sorteio. No segundo set, essa informação é obtida pelo 2º árbitro após consultar às equipes.

2.5 O **L** e **R** alocados (lado esquerdo e direito no início do 1º set) para cada equipe, permanece com a respectiva equipe para os 2º e 3º sets, mesmo que eles não possam começar nos respectivos lados, esquerdo e direito do apontador.

2.6 O apontador registra a ordem de saque registrando primeiramente a equipe sacadora, primeiro sacador no quadro marcado como I: E.g: Equipe **L** (veja o quadro EQUIPE - PONTOS), jogador 2, e no quadro III marca o outro jogador. Por exemplo: jogador 1. Coloque nos quadros II e IV a ordem de saque da outra equipe (recebendo primeiro) .

2.7 Em PONTOS-EQUIPE: (na seção central de cada set) dentro do quadro e no lado direito do círculo, registre o código do país das respectivas equipes. Se necessário, o apontador pode escrever em lápis a cor das equipes, por exemplo: Verde (ao lado da palavra PONTOS).

3. DURANTE A PARTIDA

3.1 Na seção superior de cada set, em HORA DE INÍCIO: registra a hora real de início do primeiro saque em horas e minutos (24 horas,00:00). Este é o tempo real que o árbitro apita para o primeiro saque daquele set em particular.

3.2 O Apontador verifica a ORDEM DE SAQUE de acordo com a ordem em que os jogadores foram gravados em oposição aos números romanos I a IV impressos no lado esquerdo do quadro ORDEM DE SAQUE para cada set 1-3.

3.3 O apontador registra os saques de cada jogador e controla o resultado de cada saque seguindo a ordem das casas numeradas de 1 a 21. O apontador trabalha nos quadros correspondentes à ordem de saque I quadro 1, II quadro 1 etc. O apontador então prossegue do seguinte modo:

- a) O primeiro saque (I) é indicado cruzando ou assinalando o número da caixa marcada 1 na coluna do jogador sacador. Uma vez que o time perdeu o saque, ele registra na caixa o número total de pontos marcados pela equipe que está no saque até aquele ponto no jogo.
- b) O apontador então passa para o quadro de ORDEM DE SAQUE da outra equipe (II) e cruza ou marca o número da caixa marcada 1 na coluna do jogador sacador.
- c) No meio da súmula existe uma linha EQUIPE - PONTOS para cada equipe. Esta é numerada de 1 a 44. Esta é a linha para registrar da esquerda para a direita a pontuação da equipe correspondente cruzando o número de pontos marcados. Quando a equipe perde o saque, o último número marcado na linha EQUIPE-PONTOS é registrado sob a caixa cujo número cruzado corresponde ao jogador que possuía o saque.

3.4 Durante o set a marcação continuará assim até que as seguintes coisas ocorram:

- a) O Apontador continua desta forma (ORDENS DE SAQUE I, II, III, IV) sucessivamente até o final do set, que tem seu HORÁRIO FINAL registrado no quadro HORA DE TÉRMINO (lado direito de cada set). Esta é a hora exata em que o set terminou.
- b) Se houver um empate 20 : 20, o set continua até que uma vantagem de 2 pontos seja alcançada (22: 20 etc).
- c) Os números não cruzados na linha EQUIPE - PONTOS de cada equipe são cancelados.
- d) No quadro de ORDEM DE SAQUE de cada equipe, a pontuação do último sacador de cada equipe é circulada, mesmo que eles ainda não tenham começado a sacar. Se a equipe receptora ganhou o set, o último ponto é anotado no quadro de ORDEM DE SAQUE do jogador que teria sacado, mas sem cruzar ou marcar o número do quadro.
- e) A pontuação no quadro de ORDEM DE SAQUE deve ser a mesma no quadro EQUIPE- PONTOS no final de cada set.

3.5 O apontador deve registrar no quadro TROCA DE QUADRA a pontuação da equipe **L** à esquerda e a pontuação da equipe **R** à direita. A adição dessas duas pontuações deve

somar múltiplos de 7 (ou seja, 7,14), todos os quadros não utilizados devem ser cruzadas no final de cada set. Caso ocorra um erro maior que um múltiplo de 7 (ou 5 em um terceiro set), ele ainda é registrado como ocorreu de fato.

3.6 O Apontador deve registrar quaisquer Tempos Técnicos no quadro de TROCA DE QUADRA com a pontuação para a equipe **L** à esquerda e a pontuação para a equipe **R** à direita. Os Tempos Técnicos ocorrem somente durante os 1º e 2º set, quando a soma das pontuações da equipe é igual a 21 pontos. O quadro TROCA DE QUADRA é especialmente indicada para esta circunstância.

3.7 O Apontador continua desta forma sucessivamente até o final do set. No apito final, ele anota a hora no quadro HORA DE TÉRMINO no lado inferior direito de cada quadro do SET.

3.8 Terceiro e decisivo set:

Após o Sorteio, o apontador anotou:

- a) Na seção EQUIPE - PONTOS, os pontos **L** e **R** atribuídos a cada equipe (instrução 2.6)
- b) A equipe **L** ou **R** (ver 2.4) que ganhou o Sorteio para o 3º set no quadro de OBSERVAÇÕES

O apontador segue então o mesmo procedimento estabelecido para o 1º e 2º sets, observando que:

- a) A troca de quadra ocorre após múltiplos de 5 pontos
- b) Se houver um empate em 14:14, o set continua até que um time obtenha uma vantagem de dois pontos sobre o outro.

3.9 Tempos de Descanso:

Abaixo dos quadros de ORDEM DE SAQUE estão os quadros para registrar os tempos de descanso:

- a) Quando uma equipe pede seu tempo, o apontador registra, no quadro apropriado, os pontos marcados por ambas as equipes até aquele momento.
- b) A primeira pontuação (ou seja, à esquerda) é sempre o número de pontos marcados (no momento do tempo debitado) pela equipe que está solicitando o tempo de descanso. (isto é, no lado esquerdo, o oponente à direita).
- c) Um Tempo Técnico é registrado conforme a instrução de preenchimento da súmula 3.6
- d) Se houver um empate 14 X 14, o set continua até uma equipe obter dois pontos de diferença da outra equipe.

3.10 Pedido Impróprio:

O apontador anota o primeiro “Pedido Impróprio” por uma equipe, inserindo as letras **“L”**, ou **“R”** no círculo apropriado e disponível, no canto inferior direito no QUADRO DE OBSERVAÇÕES.

3.11 Sanções e Advertências Formais

Advertências Formais:

- a) Advertências formais (para má conduta menor) devem ser registradas no quadro de ADVERTÊNCIA FORMAL, da Equipe em questão, respectivamente na seção ORDEM DE SERVIÇO e JOGADOR, ou na linha do TREINADOR, quando aplicável.
- b) A pontuação deve ser registrada na linha apropriada correspondente ao membro da equipe que recebeu a advertência.
- c) A primeira pontuação (ou seja: à esquerda) é sempre o número de pontos marcados pela equipe cujo membro recebeu a advertência (o mesmo que 3.9 b).
- d) Após uma Advertência Formal ou qualquer Sanção por conduta imprópria sendo emitida para uma equipe, o apontador cruza qualquer quadro de ADVERTÊNCIA FORMAL deixada em aberto para aquela equipe naquele set. A equipe atingiu o nível de sancionamento para a partida.
- e) Neste caso, antes do início de qualquer set (s) seguinte (s), o Apontador, após completar a súmula com a informação recebida do 2º árbitro (veja 2.7 e 2.8) deve então cruzar os quadros de ADVERTÊNCIA FORMAL para aquela equipe nesse set.

Sanções por conduta imprópria:

- a) Todas as sanções devem ser registradas nos quadros de SANÇÕES POR CONDUTA IMPRÓPRIA dentro de cada respectivo set.
- b) A primeira pontuação (ou seja: à esquerda) é sempre o número de pontos marcados (no momento da sanção, não após a sanção) pelo membro da equipe que é penalizado (o mesmo que 3.9 b).
- c) A pontuação deve ser registrada na linha apropriada correspondente ao membro da equipe a ser penalizado, pois as sanções são aplicadas individualmente.
- d) Os pontos marcados devido a uma punição por má conduta do oponente devem ser circulados no quadro de PONTOS DA EQUIPE.

3.12 Retardamentos:

- a) Aviso de Retardamento e Penalidades por Retardamentos devem ser registrados nos quadros SANÇÕES POR RETARDAMENTO dentro de cada respectivo set.
- b) A primeira pontuação é sempre o número de pontos marcados no momento da penalização da equipe, e não a pontuação após a punição. (isto é: no lado esquerdo, o oponente à direita).
- c) Após um Aviso de Retardamento ter sido emitido para uma equipe, quaisquer atrasos subseqüentes de qualquer tipo por aquela equipe na partida é uma falta e sancionados como uma penalidade por Retardamento.
- d) No caso de um Aviso de Retardamento ter sido emitido para uma equipe, antes do início de qualquer set (s) seguinte (s), o Apontador, após completar a súmula com a informação recebida do 2º árbitro (ver 2.7 e 2.8) deve então cruzar a caixa de AVISO no quadro SANÇÕES POR RETARDAMENTO para esse time nesse set.
- e) A penalidade por retardamento implica a perda de uma jogada. O Apontador registra isto seguindo o procedimento normal de circular no quadro de PONTOS DA EQUIPE (conforme 3.10.e), depois de ter completado as caixas apropriadas como em a) e b) acima.

3.13 Uso de protocolos de Assistência Médica:

- a) no QUADRO DE ASSISTÊNCIA MÉDICA na segunda página da súmula acima do QUADRO DE OBSERVAÇÕES.
- b) Os Tempos Médicos (lesão com sangue) devem ser registrados com um "X" na primeira caixa da linha do jogador relevante, na coluna "Sangue MTO". Quaisquer Tempos Médicos subsequentes pelo mesmo além das observações relevantes, o uso dos protocolos de assistência médica deve ser registrado jogador na partida serão registrados na próxima caixa "Sangue MTO" e seguintes.
- c) Interrupção da recuperação (lesões traumáticas, não traumáticas e sem contato que não sejam relacionadas ao sangue), devem ser registradas com um "X" na caixa relevante da linha do jogador em questão, na coluna "RIT não relacionada ao sangue". Depois disso, o Apontador registra com um "X" as caixas "RIT Clima" e "RIT Banheiro" deixadas abertas para aquele jogador. O jogador atingiu seu uso de "RIT" para a partida.
- d) Interrupção de Recuperação (condições climáticas severas), deve ser registrada com um "X" na caixa da linha do jogador relevante, na coluna "Tempo RIT". Depois disso, o Apontador registra com um traço "—" as caixas "RIT Não Relacionada a Sangue" e "RIT Banheiros" aberta para esse jogador. O jogador esgotou o uso de "RIT" para a partida.
- e) Interrupção de Recuperação (uso de banheiros), deve ser registrada com um "X" na respectiva caixa da linha do jogador, na coluna "RIT Banheiros". Depois disso, o Apontador registra com um traço "—" a caixa "RIT Não Relacionada a Sangue" e a "RIT Clima" deixada aberta para esse jogador. O jogador esgotou o uso de "RIT" para a partida.
- f) Em caso de uso excessivo da coluna / caixas "MTO Sangue", qualquer uso subsequente de qualquer um desses protocolos de "Assistência Médica" deve ser registrado circulando o "X" na primeira caixa / linha respectiva e seguintes.

3.14 Protocolo de Marca de Bola:

No caso de solicitação de protocolo de Marca de Bola por qualquer uma das equipes ou pelo Árbitro, as seguintes ações podem ser exigidas pelos árbitros da partida:

- a) **Solicitação do PMB pela equipe**, significa que há uma decisão tomada pelo árbitro que será questionada. **O apontador primeiro atribuirá o ponto** correspondente à decisão do árbitro. Então:
- a. O Apontador registra os detalhes da solicitação PMB no formulário BVB-52 / versão PMB (horário de início; set; placar; equipe sacando; solicitação da equipe **L** ou **R**).
- b. Após a comunicação do resultado do PMB, devem ser registrados dados suficientes relativos à decisão (ex.: Resultado do PMB ("bem sucedido" ou "sem sucesso" ou "marca indisponível"); Pontuação após decisão; Hora de reinício do jogo; Duração total).
- c. Caso o PMB seja "sem sucesso" a pontuação é confirmada com a manutenção do mesmo time/jogador sacando. Para fins de monitoramento do número de solicitações "sem sucesso" de uma determinada equipe, o anotador registra isso com um "X" na caixa "BMP/VCS sem sucesso" da equipe em questão.**
- d. Caso a solicitação BMP seja "bem-sucedida", o anotador deve "inverter a pontuação", alterando a equipe que está servindo.**
- e. Caso o resultado do PMB seja "marca indisponível" (ou seja: tenha sido alterada devido a ocorrências naturais ou ação deliberada das equipes/jogadores, impedindo sua

revisão), a decisão do árbitro é válida. Apesar do resultado da situação não ser favorável à equipe solicitante, a equipe solicitante mantém seus pedidos de Desafio.

f. Nas situações em que os pedidos de PMB não forem aceitos (por exemplo, o árbitro de sua posição julgar que a bola tocou a linha antes de tocar a areia ligeiramente fora da posição da linha), nada será registrado.

b) **Solicitação de PMB pelo árbitro**, isso significa que NÃO houve decisão tomada pelo árbitro. O apontador **não atribuirá nenhum ponto**. Então:

a. Mediante solicitação, o apontador registra os detalhes da solicitação PMB no formulário BVB-52 / versão PMB (horário de início; set; placar; equipe sacando; solicitação do ARB)

b. Após a comunicação do resultado do PMB, devem ser registrados dados suficientes relativos à decisão (ex.: Resultado PMB (para um Árbitro será: « DENTRO ou FORA » ; Pontuação após a decisão (neste caso corresponderia a “ atribuir um ponto” à equipe relevante de acordo com o resultado do PMB); Seguido pelo horário de reinício da partida; Duração total).

c. Caso **o resultado do PMB** seja "marca indisponível" o rally anterior deve ser repetido. Após esta decisão ser comunicada, detalhes suficientes devem ser registrados em relação à decisão (por exemplo: Resultado PMB "marca indisponível"; Pontuação após decisão (neste caso, seria a confirmação da pontuação mantendo a mesma equipe/jogador sacando). Seguido por: Horário de reinício do jogo; Duração total.

4. APÓS A PARTIDA

4.1 No quadro de RESULTADOS, na coluna intitulada DURAÇÃO DO SET, eles colocam o tempo total que cada set durou em minutos. Um set começa com os árbitros apitando para o primeiro saque de cada set e termina com os árbitros apitando para o último ponto de cada set. A duração é obtida ao subtrair o tempo de início do tempo final de cada set. Em seguida, registram a soma da duração dos sets em minutos na caixa correspondente à linha TOTAL na coluna DURAÇÃO DO SET. Isso não inclui a duração dos intervalos definidos.

4.2 DURAÇÃO TOTAL DO JOGO de uma partida começa a partir do apito do árbitro para o primeiro saque da partida e termina com o apito do árbitro para o último ponto do último set. Isso é registrado na caixa DURAÇÃO TOTAL DO JOGO em horas e minutos que é obtido subtraindo-se o TEMPO DE INÍCIO DA PARTIDA do TEMPO DE FINAL DA PARTIDA que deve ter sido registrado anteriormente também em horas e minutos.

4.3 Se houver alguma informação que afete a duração (por exemplo: atraso do tempo) no quadro de RESULTADOS, a DURAÇÃO deve ter um * próximo a ele, tanto no (s) cset (s) aplicado (s) quanto nas linhas TOTAL.

4.4 Na coluna marcada PONTOS de cada equipe, eles escrevem na caixa correspondente a cada set, os pontos marcados pelas respectivas equipes, e na caixa correspondente à linha TOTAL, eles registram a soma dos pontos marcados em todos os sets.

4.5 No quadro de VENCEDORES, na caixa correspondente a cada set, eles registram 1

na lateral da equipe que ganhou o set e 0 na lateral da equipe que perdeu o set. Eles então registram a soma dos sets ganhos e sets perdidos por cada equipe na caixa correspondente à linha TOTAL.

4.6 No quadro de TEMPOS DE DESCANSO, eles registram, na caixa correspondente a cada set, o número de tempos de descanso concedidos à respectiva equipe. Na linha TOTAL, eles registram a soma dos tempos concedidos a cada equipe durante todos os sets jogados.

4.7 Para DURAÇÃO, PONTOS, VENCEDORES ou TEMPOS DE DESCANSO, um número numérico deve ser inserido, não utilizar '- '.

4.8 Na última linha, EQUIPE VENCEDORA, eles registram

- a) o nome da equipe vencedora (igual ao cabeçalho da primeira página da súmula)
- b) o código do país na respectiva caixa
- c) a pontuação definida 2: 0 ou 2: 1

4.9 O Apontador registra (ou permite com a permissão do primeiro árbitro o registro de) qualquer protesto apresentado sob os regulamentos do Protocolo de Protesto. O capitão da equipe ditará ou escreverá o protesto no quadro de OBSERVAÇÕES da súmula. (Consulte a Seção 5 de Observações)

4.10 Finalmente, no respectivo quadro da caixa de APROVAÇÃO, as assinaturas são registradas na seguinte ordem:

- a) Os dois capitães (caixa ASSINATURA DOS CAPITÃES APÓS O JOGO)
- b) O apontador
- c) O assistente do apontador
- d) O segundo árbitro
- e) O primeiro árbitro

4.11 Se por qualquer razão a súmula não estiver assinada por qualquer um dos capitães de equipe, isso deve ser anotado no QUADRO DE OBSERVAÇÕES e devidamente comunicado ao Delegado (s) da FIVB.

5. QUADRO DE OBSERVAÇÕES

5.1 Antes, durante ou após uma partida, o apontador pode ser obrigado a registrar os detalhes no quadro de OBSERVAÇÕES na segunda página da súmula.

5.2 O quadro de OBSERVAÇÕES deve indicar claramente a natureza da observação registrada.

5.3 Nas linhas fornecidas no quadro de OBSERVAÇÕES, devem ser registrados detalhes suficientes relativos às observações (por exemplo: Set, Placar (a primeira pontuação deve ser sempre a da equipe que atende no momento da solicitação / ocorrência), Equipe, Número do Jogador , Tempo etc.)

5.4 Conforme apropriado, o QUADRO DE OBSERVAÇÕES deve ser assinado pelo Primeiro Árbitro, etc.

5.5 No QUADRO DE OBSERVAÇÕES o Apontador deve registrar o vencedor do Sorteio do 1º e 3º set (2.1 c) e 3.8 b).

5.6 No canto inferior direito no QUADRO DE OBSERVAÇÕES, o apontador deve registrar o o primeiro “Pedido Impróprio” por uma equipe inserindo as letras “A” ou “B” apropriada nos círculos disponíveis. (3.10)

5.7 No caso de sanções (de penalidade ou superiores) sendo emitidas pelo árbitro devido a ação de abuso de equipamentos e / ou abuso de árbitros pelos jogadores, o árbitro deve, no final do jogo, descrever claramente no QUADRO DE OBSERVAÇÕES a natureza (tipo) da infração de acordo com a “escala de taxa de sanção por má conduta”.

5.8 Caso a ofensa ocorra na área de competição após o final da partida durante o processo de administração após a partida, aplica-se o mesmo procedimento descrito no parágrafo 5.6 acima. O jogador relevante deve ser informado.

5.9 No caso de um protocolo de protesto, as seguintes ações podem ser solicitadas pelos árbitros:

- a) Se o Protocolo de Protesto for decretado e, subsequentemente, for rejeitado, as palavras REJEITADO NÍVEL 1 devem ser registradas no quadro de observações.
- b) Se o Protocolo de Protesto for decretado e subsequentemente aceito, as palavras ACEITO NÍVEL 1 devem ser registradas no quadro de observações.
- c) Se, após o protesto ser rejeitado no Nível 1, o (s) jogador (es) declararem seu desejo de solicitar um Protocolo de Protesto no Nível 2, as palavras REJEITADOS / PENDENTE NÍVEL 1 devem ser registradas no quadro de observações.
- d) Se, após o protesto ser aceito no Nível 1, o (s) jogador (es) afirmarem que desejam solicitar um Protocolo de Protesto no Nível 2, as palavras ACEITO / PENDENTE NÍVEL 1 devem ser registradas no quadro de observações.
- e) Se o Protocolo de Protesto não pode ser realizado (depois que o oficial relevante da FIVB foi solicitado a entrar no campo de jogo) as palavras PENDENTE NÍVEL 1 devem ser registradas no quadro de observações.

5.10 No caso de uma solicitação de Desafio, as seguintes ações podem ser solicitadas pelos oficiais da partida:

a) **Se uma equipe desafia após o final de uma jogada**, isso significa que uma decisão já tomada pelo árbitro será contestada. Essa decisão poderá atribuir um ponto ou repetir o rali. Dependendo da decisão, o apontador irá respectivamente: **Primeiro atribuir o ponto** correspondente à decisão do árbitro, ou **não fazer nada** se for um replay. Então:

b) **Com a decisão sendo "SIM" , o ponto atribuído.**

a. O apontador registra os detalhes da solicitação de desafio no formulário BVB-52 VCS formulário (hora de início; set; pontuação; equipe sacadora; solicitado pela equipe **L** ou **R**; tipo de desafio).

b. Em caso de “imagem inconclusiva” devido a alguma falha técnica, a decisão do árbitro anterior permanece. Após esta decisão ser comunicada, detalhes suficientes devem ser registrados relacionados à decisão (por exemplo: Resultado do Desafio

“imagem inconclusiva”; Pontuação após decisão (neste caso, isso seria confirmar a pontuação mantendo o mesmo time/jogador sacando).

c. Caso o desafio seja "mal sucedido", a pontuação é confirmada com a manutenção da mesma equipe / jogador no saque. **Para monitorar o número de solicitações "mal sucedidas" de uma determinada equipe, o anotador registra com um "X" na caixa "BMP/VCS sem sucesso" da equipe em questão.**

d. Caso o desafio seja "bem-sucedido", o apontador deve aplicar uma das três opções a seguir:

i. "pontuação invertida" com isso mudando a equipe no serviço;

ii. "deletando o ultimo ponto" com isto dando o saque de volta ao mesmo time / jogador anteriormente servindo;

iii. "confirmar pontuação" com isso confirmando a pontuação existente e a ordem de serviço, independentemente do fato da solicitação de desafio ter sido bem-sucedida.

e. Caso a filmagem esteja "indisponível" devido a alguma falha técnica, em princípio, o ponto deve ser repetido. Após essa decisão ser comunicada, detalhes suficientes devem ser registrados em relação à decisão (por exemplo: Resultado do Desafio ("filmagens não disponíveis")); Pontuação após decisão (nesse caso, seria "deletar o último ponto") correspondente ao replay da decisão do rali anterior e dando o saque de volta para a mesma equipe / jogador anteriormente servindo).

f. Seguido de: Horário de reinício de jogo; Duração total. (a equipe que faz a solicitação mantém seus pedidos de desafio).

c) Com a decisão sendo “Repetição do Rali”

a. O apontador registra os detalhes da solicitação de desafio no formulário BVB-52 VCS formulário (hora de início; set; pontuação; equipe em serviço; solicitado pela equipe **L** ou **R**; tipo de desafio).

b. Após o resultado do desafio ser comunicado, detalhes suficientes devem ser registrados em relação à decisão (por exemplo: Resultado do Desafio ("bem sucedido" ou "malsucedido", etc); Pontuação após decisão; Horário de reinício do jogo; Duração total).

c. Caso o desafio seja "mal sucedido", a pontuação é confirmada com a manutenção da mesma equipe sacando / jogador. **Para monitorar o número de solicitações "mal-sucedidas" de uma determinada equipe, o anotador registra com um "X" na caixa "BMP/VCS sem sucesso" da equipe em questão.**

d. Caso o desafio seja "bem-sucedido", de acordo com o resultado do desafio, o apontador deve escolher entre as três opções seguintes:

i. "Ponto para a equipe XXX";

ii. “Nenhuma mudança no Placar”;

iii. "Ponto para a equipe YYY".

e. Em caso de "imagem inconclusiva" devido a alguma falha técnica, a decisão do árbitro anterior permanece. Consequentemente, como a decisão anterior do árbitro era repetir o ponto, nenhum ponto será atribuído a nenhuma equipe pelo marcador, com o serviço permanecendo com o mesmo time/jogador. Após esta decisão ser comunicada, detalhes suficientes devem ser registrados relacionados à decisão (por exemplo: Resultado do Desafio "imagem inconclusiva").

f. Seguido por: Horário de reinício da partida; Duração total. (a equipe que fez a solicitação mantém suas solicitações de desafio)

d) **Para os casos em que um time desafia com a interrupção do rally pelo árbitro.**

O procedimento é que o apontador NÃO atribuirá nenhum ponto porque uma decisão não foi tomada. Então:

a. O apontador registra os detalhes da solicitação de desafio no formulário BVB-52 VCS formulário (hora de início; set; pontuação; equipe sacando; solicitação pela equipe **L** ou **R**; tipo de desafio).

b. Após ser comunicado o resultado do desafio, detalhes suficientes devem ser registrados em relação à decisão (por exemplo: Resultado do Desafio ("bem-sucedido" ou "mal-sucedido", etc.); Placar após a decisão; Horário de reinício; Duração Total.

c. Caso o desafio seja "mal sucedido", o apontador deve "atribuir um ponto" e o saque à equipe adversária. **Para fins de monitoramento do número de solicitações "sem sucesso" por uma determinada equipe, o apontador registra isso com um "X" na caixa "BMP/VCS sem sucesso" da equipe em questão.**

d. Caso o desafio seja "bem-sucedido", o apontador deve aplicar uma das três opções a seguir:

i. "Atribuir um ponto à equipe X" (não a equipe que faz a solicitação). (a equipe que faz a solicitação mantém seus pedidos de desafio, nada deve ser registrado no BVB-51 VCS formulário);

ii. "Atribuir um ponto à equipe Y" (a equipe que faz a solicitação). (a equipe que faz a solicitação mantém seus pedidos de desafio);

iii. Atribuir nenhum ponto, com isso correspondente ao replay do rally anterior. (a equipe que faz a solicitação mantém seus pedidos de desafio).

e. Em caso de "imagem inconclusiva" devido a alguma falha técnica, a decisão do árbitro permanece. No caso em que uma equipe interrompe o rali por uma suspeita de falta não chamado pelo árbitro e a falta suspeita não puder ser provada, a equipe solicitante perderá o rally. Após esta decisão ser comunicada, detalhes suficientes devem ser registrados relacionados a ela (por exemplo: Resultado do Desafio ("imagem inconclusiva"); Pontuação após a decisão (neste caso, atribuindo o ponto e o serviço à equipe adversária).

f. Seguido de: Horário de reinício; Duração total. (a equipe que faz a solicitação mantém seus pedidos de desafio).

e) **Para os casos em que o árbitro pede um desafio,** o procedimento é que o

apontador NÃO atribuirá nenhum ponto porque uma decisão não foi tomada. Então:

a. Mediante a solicitação, o apontador registra os detalhes da solicitação de desafio no formulário BVB-52 VCS formulário (horário de início; set; pontuação; equipe sacando; solicitação pelo ARBITRO; tipo de desafio)

b. Após ser comunicado o resultado do desafio, detalhes suficientes devem ser registrados em relação à decisão (por exemplo: Resultado do Desafio (para um desafio do árbitro seria: "DENTRO ou FORA"; "FALTA ou NENHUMA FALTA"; "TOQUE OU NÃO TOQUE") »Pontuação após decisão (neste caso, isto corresponderia a" atribuição de um ponto "à equipa relevante, de acordo com o resultado do desafio); Seguido pelo Horário de reinício; Duração total).

c. Em caso de "imagem inconclusiva" devido a alguma falha técnica, o rali anterior deve ser repetido. Após essa decisão ser comunicada, detalhes suficientes devem ser registrados em relação à decisão (por exemplo: Resultado do Desafio ("imagem inconclusiva"); Pontuação após decisão (neste caso, isso confirma a pontuação mantendo a mesma equipe / jogador sacando).

d. Seguido de: Horário de reinício; Duração total.

Nota 1: ao final da partida, caso pelo menos um Pedido de Desafio tenha sido preenchido, o Árbitro de Desafio deverá verificar e validar todos os dados registrados no formulário BVB-52 VCS formulário, assinando-o. Caso seja identificado algum erro no formulário BVB-52 VCS formulário, os dados corretos devem ser então registrados na SEÇÃO OBSERVAÇÕES da segunda página da súmula.

Nota 2: no final da partida, faça a soma de duração de todas as solicitações do desafio e adicione-as ao «ajuste de duração total da partida» no quadro de Observações. O formulário BVB-52 VCS deve ser anexado à súmula. Cruze a caixa «informações adicionais» no canto superior direito do quadro de Observações.

- 5.11 No caso de equipes lesionadas, faltosas e incompletas, as seguintes ocorrências devem ser claramente identificadas no quadro de observações da súmula, como segue:
- a) Caso de uma lesão de uma equipe (a equipe está na quadra a tempo para o início da partida, mas não pode começar a partida devido a lesão) / Observação: “A equipe perde o jogo devido a... (lesão confirmada pela equipe médica oficial) do jogador #.... A equipe médica oficial apropriada estava na quadra. Ambas as equipes e jogadores estavam presentes ”
 - b) Caso de uma lesão ou uma eventual desqualificação de uma equipe após o início da partida / Observação: “Às..... hora, set..... pontuação, equipe... sacando, equipe... perde o jogo devido para... (lesão confirmada pela equipe médica oficial ou desqualificação) do jogador #.... ”
 - c) Caso de desistência devido a falta de comparecimento da equipe antes do início da partida / Observação: “Time... perde a partida por falta de comparência”.
- 5.12 Caso o quadro de PONTOS ou da ORDEM DE SAQUE esteja totalmente esgotada, o procedimento deve ser registrado no QUADRO DE OBSERVAÇÕES (conforme 6.2 abaixo).

6. CIRCUNSTÂNCIAS ESPECIAIS

6.1 No caso de ausência, desistência e equipes incompletas, a súmula é preenchida com todas as informações necessárias para completar o resultado da partida. Isso envolve, no mínimo:

- a) registrar os dados de acordo com as instruções "Antes do Jogo" (1.1 - 1.19)
- b) marcar os pontos requeridos em cada set na linha PONTOS - EQUIPE e
- c) completar o quadro de RESULTADOS da súmula
- d) completar o quadro de OBSERVAÇÕES da súmula (ver 5.9 acima)

Nota 1: por ausência, a equipe completa é declarada “**L**”, premiada com o primeiro saque e vencedora do sorteio

Nota 2: se uma ordem de saque não estiver disponível na equipe, 1 seguido de 2 deve ser registrado como a ordem de saque da equipe.

6.2 No caso dos quadros de PONTOS ou da ORDEM DE SAQUE estarem totalmente esgotados, uma segunda súmula deve ser usada com a primeira página na parte superior devidamente preenchida, com todos os detalhes de ordem de saque apropriados transpostos da original para a segunda súmula. . A utilização desta súmula deve ser anotada no quadro de OBSERVAÇÕES da súmula original e o 1º árbitro deve confirmar sua validade após a partida, assinando-a no respectivo quadro de OBSERVAÇÕES. Com exceção dos dados eventuais a serem registrados nas caixas de linha de pontos, troca de quadra e ordem de saque na segunda súmula, o set em questão deve ser preenchido na súmula original para quaisquer caixas onde o espaço ainda esteja disponível.

6.3 Apenas no caso de sanções por Má Conduta ou Penalidade por Retardamento, qualquer PONTO é pontuado e circulado.

6.4 Uma Advertência Formal por Má Conduta - que não é uma sanção - é possível apenas uma vez em uma partida para uma determinada equipe (a menos que tenha sido concedida anteriormente uma Sanção por Má Conduta), independentemente de ser emitida para a equipe ou para um jogador individual no time.

6.5 As SANÇÕES POR MÁ CONDUTA não são cumulativas individualmente de um set para outro.

6.6 As SANÇÕES POR RETARDAMENTO são cumulativas para a partida. Portanto, apenas um Aviso por Retardamento é possível para uma determinada equipe na partida.

7. RESPONSABILIDADES APÓS O JOGO DOS ÁRBITROS

7.1 Ao final da partida, os árbitros (2º árbitro e 1º árbitro, nesta ordem) devem revisar todos os detalhes registrados na súmula antes de assinar, validando o resultado final e todos os dados registrados.

7.2 Entre estes, eles devem assegurar que o quadro de OBSERVAÇÕES da súmula tenha sido completado com todas as informações necessárias, conforme indicado por quaisquer protocolos que foram realizados durante a partida, tais como Assistência Médica, Desistência, Ausência ou Protesto.

Exemplos estão incluídos aqui para Protesto, Assistência Médica e Desistência.

7.3 Se o Delegado de Arbitragem (RD) não estiver presente na quadra no término da partida, o 1º árbitro deve assegurar que quaisquer casos de Protesto, Assistência Médica, penalidades que levem a multas, confiscos, faltas e equipes incompletas (especialmente no caso do jogo em grupo), outras observações relevantes serão informadas ao RD e / ou ao TD (conforme apropriado) simultaneamente à apresentação da súmula aos operadores do BVIS.

7.4 Os árbitros também devem reportar ao Delegado Técnico da FIVB quaisquer incidentes que possam ocorrer fora da área de competição, após o processo de administração pós-jogo ser completado, etc. O Delegado Técnico é a autoridade máxima no local representando a FIVB, e será responsável por acompanhar esse tipo de

assunto. Caso necessário, um relatório por escrito deve ser apresentado para apoiar uma eventual investigação.

Quadro de Observações

1o. Set, jogador # 1 equipe **L** penalizado devido a um chute deliberado de uma das bolas de jogo para fora da área de jogo sem conseqüências adicionais.

Protocolo da Marca de Bola - Confirmado

*1 09:41:27 2º set, 15:11 equipe **L** de sacando, jogador # 1 de equipe **R** autorizado um “Tempo Médico”

09:42:29 jogo reiniciado. Duração 00:01:02

*2 09:46:42 2º set, 20:19 equipe **L** sacando, jogador #1 da equipe **R** autorizado uma “Interrupção de Recuperação”.

(Doença – Clima Severo)

09:48:53 – jogo reiniciado. Duração 00:02:52

*3 10:09:45 3º set, 10:12 equipe **R** sacando, time **L** solicita um Protocolo de Protesto RD chegou a quadra e julgou o protesto como "Rejeitado - Nível 1"

10:12:37 Partida reiniciada. Duração 00:02:52

Solicitação Indevida para a equipe **R**

Ajuste de duração total da partida para "Protocolo de Assistência Médica" e "Protocolo de Protesto" 00:06:05

No caso de W.O.

A equipe **L** perdeu o jogo devido a lesão do jogador # 2.

O médico oficial foi a quadra.

Ambas as equipes e os jogadores estavam presentes.

1º árbitro

Tradução

Maria Amélia Villas-Bôas

Membro da Comissão de Arbitragem da FIVB