

MENSAGEM PARA 2015

Nas diretivas e instruções de voleibol de praia para 2015 foram feitos alguns ajustamentos à edição de 2014 abordando principalmente as novas regras para objetos proibidos, contacto com a rede e procedimento dos árbitros na sinalética. Com base em 2014, além das diretivas e instruções, este documento também inclui todos os protocolos relevantes (ou seja, Protocolo Oficial de Jogo; Protocolo de Falta de Comparência ou Equipa Incompleta; Protocolo da Marca da Bola; Protocolo Médico; Protocolo de Protesto de Jogo; e Protocolo de Comunicação Verbal do PRIMEIRO ÁRBITRO com o Público). É esperado que este documento, que tem vindo a ser atualizado ano após ano no sentido de acompanhar os diversos desenvolvimentos das regras e da arbitragem, seja informativo, bem como desafiante. Deverá ser lido acompanhado das Regras de Jogo e o "CaseBook", que formam, no seu conjunto, a base estruturante das nossas referências na arbitragem.

Uma nova era na FIVB incentiva os nossos órgãos a colocar o Voleibol de Praia mais perto e integrado na estrutura geral. O jogo necessita de se adaptar aos desejos das diversas partes interessadas. As questões que se levantam concernem sobretudo na diminuição das excessivas paragens de jogo em relação à duração das jogadas, e ainda, do número excessivo de oportunidades que os jogadores têm para se dirigir aos árbitros, uma vez que este facto diminui a autoridade dos mesmos, causando questões de disciplina no jogo.

Algumas destas melhorias começaram em 2011 e foram alcançadas devido ao esclarecimento de procedimentos e fazendo com que todas as ferramentas necessárias fossem devidamente utilizadas por todos os Oficiais nos torneios/provas. Outros progressos foram assegurados convergindo a terminologia/conceitos e regras do Voleibol e Voleibol de Praia nas áreas onde tal foi possível. Este facto será para ser seguido a partir de 2013.

Os árbitros devem prestar especial atenção a alguns pontos relevantes nos critérios para reforçar as Regras do Jogos, mantendo a consistência e os critérios gerais em todos os momentos. A qualidade da arbitragem nestas áreas específicas é um fator essencial no sucesso da comunicação entre todas as partes e nos objetivos definidos pela FIVB (jogadores, oficiais, espectadores, televisão, media e patrocinadores/promotores).



É considerando todas estas questões que recomendamos que leiam com cuidado este documento e que percebam as principais áreas de importância que foram acrescentadas para este ano em particular, e apliquem o espírito e significado deste documento enquanto árbitros durante a época.

Entre outros, destacam-se as áreas dos "capitães de equipa"; "protocolo de marca de bola"; "critérios de avaliação da distribuição em passe alto de dedos"; "cortina"; "interrupções regulamentares"; "pedidos

de jogo"; "protocolo médico"; "condições/exigências de conduta"; "condutas impróprias e sanções"; "SEGUNDO ÁRBITRO, árbitro de reserva, MARCADOR assistente, responsabilidades dos juizes de linha, bem como gestos oficiais". Salienta-se que alguns destes pontos referem-se a alterações de regras implementadas desde 2012.

Outras áreas importantes acrescentadas nos últimos anos incluem clarificação do contacto da bola com os dedos, consistência e implementação da escala de sanções em coordenação com a aplicação da escala de multas da Competições Mundiais da FIVB, os critérios em que pode haver tratamento médico sem ser durante os tempos médicos e a regulação do uso das casas de banho pelos atletas antes e durante o jogo, participação dos treinadores nos aquecimentos das suas equipas, etc.

Boa sorte nas vossas arbitragens em 2015

José Casanova

FIVB Beach Volleyball Refereeing Commissioner

CONTEXTO PARA ARBITRAR

Os árbitros aplicam as regras de jogo. Arbitrar Voleibol de Praia requer atenção constante a qualquer alteração e/ou interpretação das regras de Voleibol de Praia. Para a correta aplicação das regras os árbitros têm de saber as regras impecavelmente e têm de aplicá-las com convicção e corretamente de acordo com contexto do jogo.

As regras devem refletir as exigências da evolução do desporto. Quando são formuladas ou modificadas, os seguintes fatores devem ser naturalmente tidos em conta:

- Desenvolvimento técnico e tático
- Espetacularidade
- Publicidade, marketing e promoção
- Requisitos financeiros
- Alterações culturais, recreativas e sociais

Os árbitros devem ser capazes de tomar decisões corretas quando surge uma situação que não está especificada nas regras. Para isso, os árbitros têm de ter completo conhecimento das instruções de arbitragem e das funções gerais das regras que:

- Definem as características do jogo
- Definem as técnicas adequadas
- Permitem que o jogo seja jogado com segurança sob condições justas
- Encoraja a ética desportiva
- Encoraja uma performance de qualidade e espetacularidade
- Permite que um jogo seja bem publicitado e promovido

Isto faz com que os árbitros trabalhem de modo mais exato e sigam o “espírito das regras”.

DESEMPENHO DOS OFICIAIS

O Delegado de Arbitragem da FIVB é responsável por todos os assuntos relacionados com a arbitragem e reporta ao Supervisor Técnico da FIVB. O Delegado de Arbitragem da FIVB irá trabalhar para instruir, facilitar o trabalho e providenciar feedback aos oficiais que trabalham nas várias funções.

Os árbitros também trabalham com o Coordenador dos Árbitros num evento. Juntamente com a televisão, Promotor e outros oficiais, os árbitros devem assegurar-se também que as necessidades organizacionais da televisão estão reunidas. Isto inclui protocolo de jogo, repetições de jogadas na tv, fotógrafo oficial e posição das câmaras de televisão no campo.

Embora o Voleibol de Praia seja uma modalidade do Voleibol há diferenças substanciais no número de jogadores, técnica dos jogadores, formato dos jogos e natureza das condições, que levam às diferenças entre as regras destes dois jogos. Por isso, existem técnicas de arbitragem, interpretações, protocolos e situações que são diferentes. Os árbitros devem entender isto claramente.

Concluindo, os árbitros não devem apenas realizar as suas tarefas e conduzir o jogo de acordo com as regras e o seu espírito, contribuem também para o seu desempenho fatores como a saúde (física e mental), legais (leis de segurança e saúde, testes de drogas e Código de Ética de Arbitragem) e sociais que não são por natureza técnicos. Os árbitros devem sempre lembrar-se que não estão lá apenas para arbitrar, são também professores, promotores e administradores e poderão ser solicitados para auxiliar o Delegado de Arbitragem se necessário. Neste sentido, têm uma responsabilidade delegada para atuar segundo os interesses da FIVB e das suas variadas estruturas. Os árbitros devem estar conscientes destes fatores, desempenhar as suas tarefas, seguindo considerações éticas dentro e fora do campo, enquanto também arbitram um jogo de acordo com as regras.

1. ÁREA DE JOGO

1. Um dia antes da competição, o Delegado da FIVB, com a ajuda dos árbitros, devem confirmar se as dimensões, qualidade e segurança das linhas e do restante equipamento desportivo, vão de encontro ao que é exigido pela FIVB.

2. Antes do início de cada dia de competição são os árbitros que confirmam se:

2.1. A rede está perpendicular ao campo e as dimensões das linhas e da zona livre estão corretas.

Nota: Num campo quadrado (8m x 8m de cada lado), o comprimento de cada pequena diagonal (11,31m) deve ser igual.

2.2 O terreno de jogo, as condições da areia e o todo o equipamento desportivo são seguros para os jogadores e intervenientes do jogo.

Nota: As linhas do campo devem ser seguras e não apresentar perigo para os jogadores. Ganchos expostos, acessórios de metal ou qualquer outro tipo de objetos para prender as linhas não são permitidos.

Nota: O respetivo Delegado da FIVB tomará a decisão final se as condições climatéricas não forem seguras para jogar.

3. Antes de cada jogo durante o aquecimento os árbitros devem inspecionar o campo e zona livre verificando a sua simetria, segurança e condições gerais.

Nota: durante o jogo, o SEGUNDO ÁRBITRO deve ter em atenção que a zona livre está sempre sem obstáculos ou objetos que possam causar alguma lesão aos jogadores (garrafas, tripés das câmeras de televisão, rodos para nivelar a areia, etc.).

4. O campo é mantido pelas pessoas que nivelam a areia, que têm de o fazer durante o jogo, entre os sets e entre os jogos. Seis rodos serão usados e estarão dispostos fora da zona livre conforme diagrama 6 nas Regras de Jogo. Dois rodos são usados para nivelar a areia na zona debaixo da rede; dois para nivelar a zona das linhas do campo e outros dois nivelarão as zonas de receção e as zonas de serviço.

Nota: O principal objetivo deste procedimento é:

- assegurar que a areia está nivelada dentro do campo e na zona de serviço – o campo tende a ficar com menos areia nas zonas de receção e desnivelada debaixo da rede;
- igualar as condições e segurança de jogo para ambas as equipas;
- preparar a areia para auxiliar as decisões de arbitragem – a zona lisa perto das linhas do campo ajuda os juizes de linha bem como os árbitros na decisão de bolas dentro e bolas fora.

Note: o SEGUNDO ÁRBITRO é responsável por inspecionar a ação de nivelar o campo, verificando se está a ser realizado da forma correta e deverá, juntamente com os juizes de linha, durante todo o jogo, monitorizar as condições das linhas e do campo de forma a manter ambos os terrenos de jogo em iguais condições.

Nota: O mesmo princípio é aplicado nos procedimentos de rega dos campos, que requer autorização prévia do respetivo Delegado da FIVB.

2. REDE E POSTES

Os árbitros devem verificar que:

1. A altura da rede deverá estar de acordo com a regra 2.1.

Nota: Antes de cada jogo, depois da areia ter sido nivelada, o SEGUNDO ÁRBITRO deverá verificar a altura da rede antes do sorteio. O PRIMEIRO ÁRBITRO permanece junto do Segundo durante esta ação para supervisioná-la.

2. A rede, postes e plataforma do árbitro deverão estar devidamente protegidos de forma a não colocar em risco a integridade física de nenhum jogador, através de superfícies afiadas ou duras.

Nota: se os árbitros acharem que o equipamento não está de acordo com as regras, deverão informar imediatamente o delegado da FIVB ou o responsável pelo campo para que o problema seja resolvido.

3. O comprimento da rede é de 8,5m e a distância dos postes às linhas laterais é de 0,7 a 1m.

Nota: Competições da FIVB, Mundiais e Oficiais os árbitros deverão certificar-se que as redes vão de encontro às condições especificadas nos regulamentos de publicidade da FIVB.

Nota: durante o jogo (e especialmente antes do início de cada set), o juiz de linha respetivo deve verificar se as bandas estão exatamente perpendiculares à superfície de jogo e por cima das linhas de jogo e também se as varetas estão na extremidade exterior de cada banda lateral. Se isto não se verificar deverão ser corrigidas imediatamente

4. O equipamento deve estar de acordo com o especificado nas Regras 2.1. a 2.6. Apenas equipamento aprovado pela FIVB será autorizado em competições da FIVB, competições Mundiais e competições Oficiais

Nota: equipamento adicional: bancos/cadeiras para as equipas, mesa do MARCADOR, plataforma do PRIMEIRO ÁRBITRO, uma régua para medição da altura da rede um manómetro para medição da pressão das bolas de jogo, uma bomba para encher as bolas, um conjunto de placas numeradas 1 e 2, um MARCADOR de pontos manual, um conjunto de quatro bandeiras para os juízes de linha, no mínimo, dois rodos, no mínimo, oito toalhas para os juízes de linha e movimentadores de bolas, uma arca frigorífica, um kit de primeiros socorros, uma fita métrica com pelo menos 20m de comprimento. Um MARCADOR grande e um sistema de rega para os campos são obrigatórios em competições da FIVB, Mundiais e Oficiais.

Nota: A organização deve também providenciar equipamento de reserva, bem como guarda-sóis e arcas frigoríficas com água junto às áreas dos jogadores. Durante o jogo, o SEGUNDO ÁRBITRO é responsável por supervisionar e assegurar que existe sempre água disponível para os atletas.

3. B O L A S

1. Nas Competições da FIVB, Mundiais e Oficiais é usada exclusivamente a bola oficial Mikasa VLS 300 (67 cm de circunferência: +/- 1cm).

Nota: As bolas oficiais serão fornecidas aos organizadores pela Mikasa em Competições da FIVB, Mundiais e Oficiais e serão controladas pelo respetivo delegado da FIVB e posteriormente verificadas pelos árbitros de cada jogo.

2. O SEGUNDO ÁRBITRO terá em seu poder 4 bolas de jogo antes deste e verifica se todas têm as mesmas características (cores, circunferência, peso e pressão). Juntamente com o PRIMEIRO ÁRBITRO, ele/ela seleciona as 3 bolas de jogo e a bola de reserva. O SEGUNDO ÁRBITRO é então responsável pelas bolas durante o jogo e entregará as 4 bolas ao responsável pelo campo no final do jogo.

Nota: Os jogadores não têm o direito de decidir quais as bolas que serão usadas no jogo.

3. Deverão existir conjuntos de 4 bolas de reserve em caso de condições climatéricas de chuva. Se as bolas de jogo se tornarem excessivamente pesadas, o SEGUNDO ÁRBITRO é responsável por coordenar o processo de substituição das bolas entre os sets.

4. De acordo com a Regra 3.3, deverá ser implementado o sistema de três bolas em competições da FIVB, Mundiais e Oficiais. Seis movimentadores de bolas serão usados e colocados na zona livre conforme diagrama 6 das Regras de Jogo. Antes do início do jogo, os movimentadores de bolas das posições 2 e 5 receberão cada um uma bola entregue pelo SEGUNDO ÁRBITRO. O mesmo será aplicado aquando da disputa do terceiro set. Durante o jogo quando a jogada está parada:

4.1. se a bola está fora de campo, será apanhada pelo movimentador mais perto e deverá ser passada imediatamente para o que acabou de entregar uma bola ao próximo servidor.

4.2. se a bola está dentro de campo, o movimentador que está mais perto, de preferência os das posições 3 e 6 deverão imediatamente recolher a bola e passá-la ao que acabou de entregar uma bola ao próximo servidor.

4.3. A partir do momento em que a jogada acaba, os movimentadores de bolas das posições 2 ou 5 deverão entregar a bola o mais rápido possível para que o serviço seja executado sem qualquer atraso.

A bola é passada entre os movimentadores rolando-a pela areia (e não atirada), enquanto a jogada está parada, e de preferência não do lado da mesa do MARCADOR.

4. EQUIPAS

1. Os árbitros devem verificar se apenas os dois jogadores indicados no boletim de jogo participam no jogo.

Nota: *Em cada equipa um destes jogadores será o capitão e os árbitros devem verificar se esta informação é registada no boletim de jogo antes do jogo.*

2. Os árbitros devem verificar que os dois jogadores de cada equipa estão presentes para jogar. NO caso de um jogador ou uma equipa não se encontrar presente, o SEGUNDO ÁRBITRO é responsável por informar o respetivo delegado da FIVB, com o intuito de se encontrar o jogador ou equipa que faltam.

3. Em Competições da FIVB, Mundiais e Oficiais assistência externa ou participação do treinador não são permitidas durante o jogo. No entanto, os treinadores podem estar no campo durante o aquecimento das suas equipas até ao início do Protocolo Oficial de Jogo.

Nota: *A presença dos treinadores não é permitida na área de jogo durante o jogo. Se uma equipa se queixar pelo facto de os adversários estarem a receber informação externa ou se os árbitros veem claramente que uma equipa está a receber informações técnicas de alguém durante um jogo, devem imediatamente passar esta informação ao delegado da FIVB. O Supervisor Técnico da FIVB poderá solicitar aos árbitros que estes registem formalmente as circunstâncias em que a situação ocorreu.*

4. São designadas zonas específicas para as equipas nos tempos mortos que deverão ser as mesmas durante todo o jogo.

Nota: *Se alguma questão surgir relativamente às zonas designadas para as equipas, estas deverão ser redesignadas por sorteio (conforme Regra 4.4.).*

5. Os equipamentos dos jogadores deverão cumprir com o especificado no regulamento do torneio/competição.

Nota: *Os equipamentos são verificados antes do torneio/competição mas o PRIMEIRO ÁRBITRO deverá sempre verificar se os equipamentos são iguais, especialmente os calções/partes de baixo do biquíni, pois têm de cumprir com o especificado no regulamento do torneio/competição (incluindo dimensão e quantidade dos patrocínios, acessórios e tatuagens temporárias).*

Nota: *o PRIMEIRO ÁRBITRO deve ter em consideração as particularidades das questões raciais, religiosas ou políticas de forma a confirmar se os equipamentos estão de acordo com o estipulado nos regulamentos da IOC.*

6. O PRIMEIRO ÁRBITRO é responsável por verificar se os jogadores usam os números corretos (1 ou 2), conforme registado nos seus nomes no boletim de jogo.

Nota: *No caso de os equipamentos serem iguais ou para a designação das cadeiras deverá ser aplicada a Regra 4.4. (ou seja, sorteio).*

Nota: *Se se descobrir antes, durante ou depois de um jogo que os jogadores estão a usar ou usaram números que não correspondem ao registado no boletim de jogo (números 1 e 2), tal facto deverá ser corrigido mudando os equipamentos e/ou o boletim de jogo e/ou servindo o jogador correto. Nenhuma sanção deverá ser aplicada.*

7. O PRIMEIRO ÁRBITRO pode autorizar os jogadores a usar calçado (meias/sapatos).

Nota: *O uso de calçado poderá ser autorizado devido às condições da areia ou possível lesão, mas os jogadores têm de ser autorizados previamente pelo PRIMEIRO ÁRBITRO.*

8. Para condições climatéricas de frio o PRIMEIRO ÁRBITRO pode autorizar o uso de roupas adequadas.

Nota: *O uso de leggings no campo será autorizado se a temperatura for abaixo dos 15º Celsius.*

Nota: Caso seja usada roupa nestas condições de frio, estas têm de ser iguais quanto ao tipo, estilo, fabricante, cores, patrocínio, etc.

9. Os jogadores não podem usar objetos proibidos que lhes deem vantagem artificial ou que possa causar lesões em si ou outros jogadores.

Nota: Os jogadores usam óculos ou lentes de contacto à sua responsabilidade.

10. A Regra 4.5.3 estabelece “Equipamentos de compressão (equipamentos de proteção de lesões) pode ser usado para proteção ou apoio. Para as Competições Mundiais e Oficiais FIVB seniores devem ser da mesma cor da parte correspondente do equipamento”.

Nota: Quando os tops são fornecidos pela organização isso exclui qualquer possibilidade dos atletas arranjamem a cor correta das mangas do antebraço, pelo que estas devem ter no mínimo a cor de fundo do calção ou biquíni. Qualquer eventual roupa interior deve ser da cor dos calções.

11. Os jogadores têm de usar o equipamento oficial desde que entram até que saem da área de jogo

5. LÍDERES DAS EQUIPAS (CAPITÃES)

1. Apenas o capitão pode falar para os árbitros enquanto a jogada se encontra parada, desde que o faça de acordo com a Regra 5.1.2. Os jogadores NÃO têm o direito de falar sobre “questões de facto”, que incluem mas não se limita a, ações de passe alto de dedos. Os jogadores apenas podem questionar sobre a aplicação ou interpretação de uma regra.

Nota: Ambos os árbitros têm de saber a todo o momento quem são os capitães.

Nota: a explicação dos árbitros deve ser, quando solicitada, clara e concisa, usando terminologia correta que poderá ser acompanhada pelos gestos técnicos adequados. Não são permitidos quaisquer atrasos e os jogadores deverão apressar-se para continuar a jogar.

2. Os capitães de equipa têm o direito de protestar formalmente sobre a interpretação ou aplicação das regras por um árbitro, durante ou depois de um jogo. No entanto, não é correto que o PRIMEIRO ÁRBITRO aceite um protesto de jogo que envolva jogadas ou disciplina, a não ser que se esteja na iminência de ter havido uma incorreta interpretação ou aplicação das regras. Apenas os três seguintes critérios serão considerados aquando da avaliação da aceitação de um protesto como válido ou não e daí ser possivelmente considerado:

2.1 O árbitro não interpretou corretamente uma regra ou regulamento ou não aplicou devidamente, ou não assumiu as consequências da sua decisão.

2.2 Ter ocorrido um erro no MARCADOR (rotação ou resultado).

2.3 Aspectos técnicos relacionados com as condições de jogo (clima, luz, etc.)

Nota: Em Competições da FIVB, Mundiais e Oficiais os árbitros têm de estar familiarizados com todos os aspetos do “Protocolo de Protesto de Jogo” (ver página 26), sobretudo a existência de dois níveis de protesto durante um jogo (Nível 1 – resolvido na altura do protesto; Nível 2 – resolvido depois do jogo).

3. O capitão tem de assinar o boletim de jogo e representar a sua equipa no sorteio.

6. FORMATO DE JOGO

1. Os árbitros têm de julgar as faltas e aplicar as sanções de acordo com o Livro Oficial de Regras.

2. Se duas ou mais faltas ocorrem sucessivamente, apenas a primeira é considerada. Sendo assim, é de extrema importância que os árbitros apitem imediatamente assim que vêm a falta. Se os dois árbitros apitam para parar a jogada, considera-se apenas o primeiro apito.

3. Se dois adversários cometerem duas ou mais faltas simultaneamente, uma dupla falta é cometida e a jogada será repetida.

4. Se existe alguma incerteza quanto à ordem das faltas, é uma boa técnica de arbitragem rapidamente clarificar a informação com os restantes membros da equipa de arbitragem.

5. No sistema de contagem de pontos contínua os primeiro e Segundo sets são jogados até aos 21 pontos, com dois pontos de diferença no mínimo. Não há teto. Caso seja necessário disputar o terceiro set, este será jogado até aos 15 pontos com uma diferença de dois pontos no mínimo, sem teto.

6. Uma equipa declarada ausente perderá o jogo com o resultado nos sets de 0-21, 0-21 e de 0-2 no jogo (Regra 6.4.1. e 6.4.2.).

7. No sistema de contagem de pontos continua, um ponto é ganho em cada jogada ou através de uma sanção (disciplina ou demora de jogo).

8. Uma equipa declarada incompleta manterá os seus pontos e sets ganhos, sendo atribuídos os pontos necessários à equipa adversária para ganhar o jogo (Regra 6.4.3.).

Nota: *Em Competições da FIVB, Mundiais e Oficiais, sempre que o sistema de poules/grupos for implementado, a Regra 6.4. poderá sofrer alterações conforme especificado nos Regulamentos Específicos de Competição efetuados pela FIVB em devido tempo, estabelecendo os procedimentos a serem seguidos em casos de falta de comparência e equipas incompletas.*

7. ESTRUTURA DA JOGADA

1. O sorteio é realizado antes do aquecimento e nunca antes do MARCADOR chegar ao campo e estar pronto a registar o resultado do mesmo no boletim de jogo.

Nota: *Depois do sorteio o capitão assina o boletim de jogo para confirmar o que foi registado, especialmente se os números 1 e 2 correspondem aos nomes corretos. Devem também confirmar a sua ordem de serviço e o lado do campo onde iniciam o jogo o mais rapidamente possível.*

2. O SEGUNDO ÁRBITRO conduz o sorteio entre os Segundo e terceiro sets, se aplicável. Deverá após o sorteio passar toda a informação relevante para o MARCADOR (Regra 23.2.9.) e para o PRIMEIRO ÁRBITRO.

3. É importante que os árbitros cumpram com o tempo definido no protocolo de jogo (sobretudo no aquecimento) para que o torneio não se atrase com o decorrer do dia. A duração do protocolo será decidida na Reunião Técnica. Os árbitros devem ter conhecimento da duração transmitida na Reunião Técnica e devem assegurar-se que não há atrasos.

Nota: *Os árbitros devem estudar atentamente o Protocolo Oficial de Jogo (ver página 14), nomeadamente a duração total do mesmo e o os tempos de referência especificados para os oficiais do jogo.*

4. É importante seguir o protocolo de jogo para evitar confusões caso uma falta de comparência aconteça por uma equipa não se encontrar no campo. O árbitro nunca deve assumir que uma equipa irá fazer falta de comparência por esta já o ter feito num jogo anterior. É necessário ter a certeza que o boletim de jogo está completo antes que seja assinado. O Delegado da FIVB deverá ser notificado assim que se tenha conhecimento de uma possível falta de comparência. (o sorteio deverá ser realizado; a equipa presente deverá ser notificada de qual a duração do aquecimento oficial, apitando o árbitro para o seu início e para o seu término. De seguida deverá haver um apito para dar início ao jogo. Neste momento, se a outra equipa não estiver presente, a falta de comparência é declarada).

Nota: *O PRIMEIRO ÁRBITRO deverá seguir as instruções do Delegado da FIVB, especialmente em situações excecionais, mantendo quer a sua equipa de arbitragem, quer os jogadores presentes informados do que está a acontecer. Os árbitros em todos os momentos deverão seguir os procedimentos definidos no Protocolo de Falta de Comparência e Equipa Incompleta (ver página 21).*

5. Uma equipa só pode jogar com dois jogadores, nem mais nem menos. Assim sendo, não haverá trocas ou substituições de jogadores (Regra 7.3.1, 15.2.2.)

6. Os jogadores podem colocar-se em qualquer zona do seu campo. Sendo assim, não há faltas de posição no momento do batimento do serviço.

Nota: O SEGUNDO ÁRBITRO, no momento do serviço, poderá estar a observar ambas as equipas de forma a auxiliar o PRIMEIRO ÁRBITRO. No entanto, deverá fazê-lo garantindo que a equipa que recebe é prioritária.

7. Se o jogador incorreto tiver servido, só poderá ser penalizado com perda de jogada (ou pontos marcados) se antes desse(s) serviço(s) tiver sido informado pelo MARCADOR, SEGUNDO ÁRBITRO OU PRIMEIRO ÁRBITRO que iriam servir incorretamente de acordo com a ordem de serviço.

Nota: Se o correto procedimento de avisar um jogador que não seria ele a servir não tiver acontecido (por exemplo, incorreta ou tardia informação do MARCADOR), a ordem de serviço é simplesmente corrigida, com ambas as equipas a manter os pontos obtidos e um novo serviço é realizado.

8. SITUAÇÕES DE JOGO

1. A bola está em jogo a partir do momento da batida da mesma no serviço e após o apito do PRIMEIRO ÁRBITRO autorizando-o.

2. A bola está fora da jogada a partir do momento em que qualquer um dos árbitros apita. Os árbitros devem apitar no momento em que ocorre a falta (por exemplo, para “bola fora” ou “bola dentro”)

3. Os árbitros não devem esquecer que uma marca da bola pode estar totalmente fora de campo, mas pode ser considerada “dentro” se tiver tocado a linha, se esta estiver levantada devido a um monte de areia (Regra 8.3.).

Nota: Os árbitros devem estar conscientes que a linha pode mover-se pelo facto de a bola tocar na areia perto dela. Este facto não deve influenciar a decisão, que é baseada no facto da bola ter tocado a linha ou não.

Nota: Os capitães de equipa não têm o direito de insistir para que o árbitro vá ver a marca da bola. Apenas quando o árbitro tem verdadeiramente dúvidas quanto à bola ser dentro ou fora, é que o PRIMEIRO ÁRBITRO pode decidir ir ver a marca da bola, cumprindo rigorosamente o especificado no Protocolo de Marca da Bola (ver página 24).

4. A bola é “fora” quando ultrapassa completamente o espaço debaixo da rede, sendo esta situação sinalizada pelo árbitro apontando para uma imaginária linha central (diagrama 9/22).

Nota: É da responsabilidade do SEGUNDO ÁRBITRO apitar as bolas recuperadas estando a bola completamente no campo adversário por baixo da rede (Regra 23.3.2.6.).

9. JOGAR A BOLA

1. Durante uma jogada, os jogadores têm o direito de jogar a bola para lá da zona livre (exceto para servir). A bola pode ser recuperada de qualquer ponto fora da zona livre.

2. Uma equipa pode dar no máximo três toques para enviar a bola para o campo adversário por cima da rede. Se dois jogadores da mesma equipa tocam a bola simultaneamente, são contabilizados dois toques (exceto no bloco) e qualquer um dos dois pode realizar o terceiro toque.

3. Se acontecer um toque simultâneo entre dois adversários acima da rede e a jogada continuar, a equipa que for jogar a bola tem direito a mais três toques.

4. Se a bola for fora depois de um contacto simultâneo, é considerada falta da equipa que se encontra do lado contrário ao qual a bola caiu. Se a bola tocar a vareta após um contacto simultâneo, a jogada deverá ser repetida.

Nota: Esta situação deve ser examinada com bastante atenção pois não existe falta no contacto simultâneo em cima da rede, mas depois disto a bola pode cair fora de campo ou tocar a vareta.

5. Se após um contacto simultâneo em cima da rede, ambos os jogadores “seguram” a bola a jogada continua.

6. Dentro da área de jogo, não é permitido que um jogador se apoie no colega ou qualquer outro objeto/estrutura para conseguir chegar à bola (Regra 9.1.3.)
7. A bola pode ser jogada com qualquer parte do corpo (à exceção do serviço).
8. A bola deve ser batida, não agarrada ou lançada. Pode ressaltar em qualquer direção.

Exceções: Ver Regras 9.2.2.1 e 9.2.2.2

9. Durante a ação dos jogadores passaram a bola com toque alto de dedos, a bola deve ser jogada num movimento rápido. Não pode haver um movimento significativo da bola para baixo enquanto está nas mãos e a bola não pode “descansar”/parar visivelmente nas mãos dos jogadores.

Note: *Tecnicamente, em TODOS os passes altos de dedos, a bola pára e também existe um movimento para baixo enquanto está em contacto com as mãos. É a rapidez desta ação que determinará se o “movimento para baixo” ou a “duração do contacto” são visíveis e claros e, consequentemente, falta.*

Nota: *Existem vários métodos de realizar o passe alto de dedos no Voleibol de Praia. O árbitro deverá concentrar-se na duração do contacto (o ponto chave para decidir se a bola foi lançada ou agarrada é a duração do contacto) e se tecnicamente o contacto com a bola foi “limpo” (o ponto chave para verificar os dois toques não tem a ver com a rotação da bola após o contacto e sim com a existência de uma falta clara – diferença clara entre o contacto da bola com as duas mãos – visível para o árbitro). **Nota:** Os árbitros devem ser consistentes no seu critério de bola retida não só durante um jogo mas também todos os dias, durante todo o torneio e de torneios para torneios.*

10. Na defesa a um ataque forte em toque alto de dedos, o contacto com a bola pode ser ligeiramente de maior duração. Uma boa indicação para determinar se um ataque é forte ou não é se o defesa teve tempo ou não de reagir para jogar a bola. Se um jogador teve tempo para tomar uma decisão ou reagir mudando a técnica utilizada para jogar a bola, provavelmente não seria um ataque forte.

Nota: *Isto pode ser aplicado ao segundo toque da equipa se o toque de bloco foi suave e o ataque continua a ser forte e aplica-se também ao primeiro toque da equipa depois de um ataque ser bloqueado.*

Nota: *Um ataque forte pode ser realizado, tendo o atacante os pés no chão. Não é necessário que se salte e se remate a bola em todas as circunstâncias. Os árbitros devem ser consistentes no seu critério de ataque forte, percebendo claramente a natureza do ataque quando passa a rede ou toca no bloco ou na rede.*

8. No primeiro toque da equipa poderão existir vários contactos com a bola consecutivos numa só tentativa de jogar a bola (uma só ação). A exceção a este ponto é quando a bola é jogada em passe alto de dedos.

Exceção: Ataque forte (Regra 9.2.2.1.)

10. BOLA NA REDE

1. A Regra 10.1.2 dá o direito de jogar a bola na zona livre do adversário. O SEGUNDO ÁRBITRO e os juizes de linha têm de perceber esta regra muito bem! Durante o jogo devem estar atentos e dar o espaço necessário para que o jogador possa recuperar a bola para o seu meio campo. Se a bola ultrapassar o plano vertical da rede dentro do espaço de passagem na direção da zona livre do adversário e o jogador tentar recuperá-la, assim que a bola é tocada os árbitros apitam e marcam “bola fora”.

Nota: *É considerado fora da vareta quando a bola passa completamente ou parcialmente (por cima) fora da vareta. Se a bola passar entre os cabos que prendem a rede aos postes sem tocar nenhum destes, a bola é considerada jogável, ou seja, é considerado como espaço fora do espaço de passagem.*

2. A jogada continua, dentro do limite dos três toques por equipa, após a bola embater na rede desde que este contacto aconteça no espaço entre as varetas e sem as tocar.

11. JOGADOR NA REDE

1. Um jogador pode entrar no espaço do adversário, campo e/ou zona livre desde que não interfira com a jogada do adversário (Regra 11.2.).

2. Interferência no espaço por baixo da rede é prioritariamente da responsabilidade do SEGUNDO ÁRBITRO julgar. O contacto entre jogadores nem sempre é interferência. Se o contacto é acidental e não interfere na capacidade de jogar a bola não é falta.

3. Contudo, poderá haver interferência mesmo que o contacto não seja físico e seja meramente uma ameaça. O jogador pode estar no caminho do adversário que tenta jogar a bola, fazendo com que tenha de contorná-lo para que jogue a bola.

Nota: *Poderá haver interferência se o jogador for impedido de dar o próximo ou subsequentes toques.*

4. A interferência pode acontecer independentemente do local onde se encontra o jogador, no campo ou na zona livre. O árbitro pode em alguns casos ver que o jogador altera deliberadamente e substancialmente o seu posicionamento de forma a prejudicar a tentativa do adversário jogar a bola. Isto é falta.

5. Chamamos a atenção para a regra relativa ao contacto do jogador com a rede: **“O contacto do jogador com a rede entre as varetas, durante a ação de jogar a bola, é falta. A ação de jogar a bola inclui (entre outras) a chamada, o batimento na bola, e a recepção ao solo”**.

6. A ação de jogar a bola é qualquer ação feita pelos jogadores perto da bola e que tentam jogá-la. Deve prestar-se atenção à seguinte situação:

a) Se um jogador está posicionado no seu campo e uma bola vinda do campo adversário contra a rede, faz com que a rede toque no jogador (Regra 11.3.3.), não existe falta.

b) Contactos acidentais com a rede devido a uma significativa alteração na sua forma derivado ao vento, não serão considerados falta e a jogada deve continuar.

c) O contato acidental do cabelo com a rede não deve ser considerado falta a não ser que afete a capacidade do adversário jogar a bola ou interrompa a jogada (por ex. o rabo de calo fique preso na rede).

7. Quando um jogador interfere com a jogada do adversário, por:

a) usando a rede entre as varetas como apoio ou ajuda de estabilização,

b) criando uma vantagem desleal sobre o adversário tocar a rede,

c) criar ações que impeçam a legítima tentativa do adversário jogar a bola,

d) agarrar/segurar a rede

então deverá ser apitado como:

Falta na rede, se a ação tiver tido “interferência por toque na rede” ou **Interferência**, se a ação envolve “interferência por se encontrar no espaço do adversário”.

8. Os árbitros devem ter em atenção o facto dos cabos que se encontram após o comprimento total da rede 8/8,5m não pertencem à rede. Isto também se aplica aos postes, assim como ao bocado da rede que está fora das varetas (se a rede tiver 8,5m). Assim, se um jogador tocar uma parte externa da rede (banda superior fora das varetas, cabos, postes, etc.) não será considerado falta a não ser que interfira com o jogo do adversário.

9. Um jogador que deliberadamente procura a bola para lhe tocar e toca-a através da rede quando a bola está no campo adversário, fazendo com os adversários não consigam continuar a jogada será penalizado. Uma bola que toque no jogador sem que este tenha tentado fazê-lo deliberadamente não será falta (por exemplo, o jogador teria uma hipótese de jogar a bola ou já estava lá posicionado) Ver 7. b) e c) acima.

Nota: *A primeira situação descrita será penalizada como falta na rede uma vez que o jogador fez deliberadamente com que a rede tocasse nele, e não ter sido a bola a fazer com que a rede tocasse nele.*

10. Tendo em conta a grande qualidade das equipas, o jogo perto da rede é de extrema importância e, por isso, os árbitros devem estar bastante atentos, especialmente em casos de toques no bloco.

Nota: Isto é igualmente importante se uma bola toca no bloco e de seguida vai fora ou jogadas em que a bola depois de tocar no bloco continua jogável, pois contará como primeiro toque da equipa.

11. De forma a facilitar a colaboração entre os dois árbitros a divisão de tarefas deverá ser: o PRIMEIRO ÁRBITRO irá concentrar-se – depois de avaliar o contacto no ataque – em observar o total comprimento da rede (desde a banda superior à banda inferior) do lado dos atacantes e o SEGUNDO ÁRBITRO concentrar-se-á em observar o total comprimento da rede no lado do bloco.

12. SERVIÇO

1. Quando uma equipa determina a sua ordem de serviço, esta deverá ser mantida durante o set inteiro. O MARCADOR assistente deverá segurar uma placa numerada (1 ou 2) para indicar o servidor correto. Assim sendo, uma falta de rotação não deverá nunca acontecer, a não ser que um jogador insista em servir fora da ordem. Esta situação seria falta de rotação e seria penalizada.

Nota: Se o correto procedimento de avisar um jogador que não seria ele a servir não tiver acontecido (por exemplo, incorreta ou tardia informação do MARCADOR), a ordem de serviço é simplesmente corrigida, com ambas as equipas a manter os pontos obtidos e um novo serviço é realizado.

Nota: Este procedimento só se aplica se o servidor incorreto pertence à equipa que legalmente teria de servir. Se for a equipa errada a servir (qualquer um dos jogadores), a jogada deverá ser interrompida e recomeçada sem nenhum ponto marcado. Esta situação poderá ocorrer no início de um set.

2. O servidor não tem de começar a sua ação de serviço dentro da zona de serviço. No momento do contacto com a bola no serviço ou chamada para serviço em suspensão, o servidor não poderá estar em contacto nem com o campo (incluindo a linha de fundo) nem com o solo fora da zona de serviço. O pé do servidor não pode estar debaixo da linha de fundo. Depois do serviço podem cair dentro do campo ou na zona livre fora da zona de serviço.

Nota: Para se autorizar o serviço não é necessário verificar que o servidor está pronto a servir e apenas se o jogador que vai servir está em posse da bola.

Nota: Se o servidor não se encaminha normalmente para a zona de serviço ou não aceita a bola do movimentador de bolas, demorando intencionalmente o jogo, poderá ser sancionado com uma demora de jogo.

3. Os árbitros devem perceber que uma linha pode mover-se porque um jogador pontapeou ou empurrou areia. Assim, o facto da linha mover-se não é necessariamente falta.

Nota: O PRIMEIRO ÁRBITRO deve ser conservador no que respeita apitar falta por causa do pé na linha de fundo, devendo prioritariamente basear-se no sinal do juiz de linha.

4. Um jogador apenas tem uma tentativa de serviço após o lançamento da bola para iniciá-lo (Regras 12.4.6, 12.4.7).

Nota: Muitos jogadores soltam a bola das mãos antes do real lançamento para servir. O PRIMEIRO ÁRBITRO deve estar claramente ciente da intenção do jogador.

5. Uma bola de serviço que toca a rede não é falta.

6. O PRIMEIRO ÁRBITRO tem de prestar atenção à cortina durante a execução do serviço, quando o jogador que não está a servir movimenta os braços, salta ou movimenta-se para os lados impedindo o adversário de ver o servidor e a trajetória da bola (ou seja, os dois critérios necessários para que seja considerada cortina).

13. BATIMENTO DE ATAQUE

1. O “amorti” com a mão aberta utilizando os dedos para direcionar a bola para o campo adversário é falta. É permitido jogar a bola com as pontas dos dedos ou com os nós dos dedos.

Nota: No caso de serem utilizadas as pontas dos dedos, os dedos da mão que contacta a bola devem estar juntos e rígidos.

Nota: Deve prestar-se atenção quando a bola é jogada primeiramente com os dedos e depois empurrada para as mãos do adversário no bloco, causando uma “bola retida” acima da rede. O primeiro contacto é falta e tem de ser marcado. Se ambas as equipas tocam a bola simultaneamente causando uma “bola retida” (acima da rede) não será falta, devendo a jogada continuar

2. Um adversário não pode completar uma ação de ataque a uma bola vinda do serviço, enquanto a bola se encontra totalmente acima do bordo superior da rede. É falta.

3. Um jogador pode realizar um ataque em passe alto de dedos (com uma trajetória perpendicular à linha dos ombros), para a frente para trás (de costas).

Nota: O árbitro deve considerar a linha dos ombros do jogador no início do contacto com a bola. Os jogadores devem fixar a posição dos seus ombros antes do contacto acontecer.

14. BLOCO

1. Blocar é a ação de interceptar a bola vinda do campo adversário, junto à rede, ultrapassando o bordo superior da rede. (Regra 14.1.1).

2. O toque de bloco conta como toque da equipa

3. Qualquer jogador, incluindo aquele que tocou a bola no bloco, pode realizar o primeiro toque depois do bloco (Regra 14.4.2). Este corresponderá ao segundo toque da equipa, uma vez que o toque no bloco conta como toque da equipa. (Regra 14.4.1).

Nota: Não é permitido bloquear um serviço.

15. INTERRUPTÕES

1. Uma interrupção é o tempo entre o final de uma jogada e o apito do PRIMEIRO ÁRBITRO para o serviço seguinte e as únicas interrupções regulares do jogo são os tempos-mortos.

Nota: Durante todas as interrupções regulares os jogadores têm de ir para a sua área.

2. Cada equipa tem no máximo um tempo-morto por set. O tempo-morto tem a duração de 30 segundos não podendo ser encurtado.

Nota: O árbitro deve iniciar a contagem da duração do tempo-morto após o sinal para tempo-morto ter sido visto por ambas as equipas e não quando o último jogador abandona o campo. Isto envolve bom senso quanto ao início da contagem da duração do tempo-morto, devendo permitir que ambas as equipas perceberam claramente que a jogada terminou e que começou um tempo-morto.

Nota: O seguinte procedimento deverá ser seguido em normais circunstâncias na contagem da duração dos tempos-mortos:

- 15 segundos para sair do campo (início do tempo conforme descrito acima)
- 30 segundos para os jogadores ficarem nas cadeiras designadas
- O SEGUNDO ÁRBITRO apita aos 45 segundos e sinaliza para os jogadores regressarem ao campo
- O SEGUNDO ÁRBITRO incentiva ativamente os jogadores a regressar ao campo
- 15 segundos para regressar ao campo e prepararem-se para servir ou para receber.
- O tempo total somado não PODE exceder 1 minuto.

3. Os capitães de equipa podem pedir um tempo morto quando a jogada está parada e antes do apito para autorizar o serviço. Os jogadores têm de utilizar o gesto de tempo morto quando

o pedem. Se o capitão não realizar o gesto de tempo morto ao pedi-lo, ambos os árbitros ignoram o seu pedido e retomam o jogo imediatamente.

Nota: Pedidos improcedentes que afetam ou demoram o jogo deverão ser sancionados com demora de jogo. Os árbitros devem estudar com atenção a regra e perceber o que é um “pedido improcedente” (ver Regra 15.5.).

4. Nos primeiro e segundos sets existe um tempo técnico quando o somatório de pontos for 21.

Nota: O *MARCADOR ASSISTENTE* inicia e termina o tempo técnico usando uma buzina, sendo os procedimentos seguintes idênticos ao dos tempos-mortos.

Nota: No final do tempo técnico, assim que as equipas começam a dirigir-se para o campo, o *SEGUNDO ÁRBITRO* apita e sinaliza mudança de campo.

16. DEMORAS DE JOGO

1. Exemplos de demoras de jogo:

- (a) Prolongar os 12 segundos entre jogadas sem autorização;
- (b) Tentar diminuir o ritmo de jogo;
- (c) Discussões com os oficiais sobre ações do jogo ou indisciplina;
- (d) Discussões prolongadas do capitão de equipa com os oficiais sobre interpretação e/ou aplicação das regras, ou recusar a recomeçar o jogo após os árbitros terem dado a sua explicação;
- (e) Prolongar os tempos-mortos ou as mudanças de campo;
- (f) Repetir pedidos improcedentes no mesmo set;
- (g) Vários pedidos para saber quantos tempos-mortos usaram.

Nota: São usadas bastantes táticas para tentar diminuir o ritmo do jogo. Os árbitros devem identificar este tipo de comportamentos, enquanto verifica que um ritmo constante é mantido entre as jogadas. Os árbitros têm de ser consistentes nas advertências e penalizações nos diferentes tipos de táticas para demorar o jogo.

2. Os árbitros devem insistir que os jogadores entre as jogadas se dirijam para a sua posição para receber ou servir. O tempo entre jogadas deve ser 12 segundos. Contudo, este tempo pode ser alargado aos 15 segundos com a permissão do Supervisor Técnico no caso de condições climatéricas extremas, como humidade ou calor. O tempo entre jogadas pode ser mais curto se ambas as equipas estão prontas.

Nota: O *PRIMEIRO ÁRBITRO* apenas autorizará uma demora entre jogadas caso, a não fazê-lo, põe em risco substancial, perigo ou ameaça a segurança do jogador ou ainda diminui a imagem/apresentação do jogo. A regra dos 12 segundos aplica-se sobretudo quando os jogadores demoram o jogo mexendo nas linhas do campo, comunicando excessivamente com o parceiro, usando toalhas, limpando os óculos, etc.

Nota: Os jogadores devem normalmente dirigir-se diretamente para o serviço, mas se eles querem usar uma toalha, limpar os óculos, etc., têm de fazê-lo imediatamente no fim da jogada para que possam estar a preparar-se para servir/receber perto dos 8 segundos no máximo.

Nota: O *PRIMEIRO ÁRBITRO* deve começar por dar advertências verbais (indicando às equipas que devem voltar a retomar o jogo) no caso de pequenas demoras entre jogadas, mas se o padrão das demoras continuar deve ser sancionado.

3. Os árbitros devem rejeitar toda a tentativa dos capitães discutirem decisões relativas a jogadas ou indisciplina.

Nota: No caso de os jogadores insistirem o *PRIMEIRO ÁRBITRO* deve imediatamente sancionar a equipa com demora de jogo.

4. Quando os árbitros explicam a sua interpretação e/ou aplicação das regras ao capitão de equipa devem utilizar linguagem, clara e concisa, usando terminologia correta em Inglês que poderá ser acompanhada pelos gestos técnicos adequados e, no caso de o jogador insistir, deve perguntar se quer iniciar um Protocolo de Protesto de Jogo.

Nota: Não são permitidas mais demoras de jogo, devendo os jogadores continuar o jogo imediatamente.

5. A primeira demora de jogo de um membro de uma equipa num jogo é sancionada com advertência por demora de jogo.

Nota: antes do início de um segundo ou terceiro set, depois do MARCADOR ter registado toda a informação transmitida pelo SEGUNDO ÁRBITRO, este deve assegurar-se que o MARCADOR risca a caixa da ADVERTÊNCIA na secção das DEMORAS DE JOGO dessa equipa para esse set.

6. A segunda e subsequentes demoras de jogo de qualquer tipo de qualquer membro da mesma equipa durante o jogo serão sancionadas com uma Penalização por demora de jogo

Nota: O SEGUNDO ÁRBITRO informa o PRIMEIRO ÁRBITRO no caso de uma advertência por demora de jogo já tiver sido dada a essa equipa.

17. INTERRUPTÕES DE JOGO EXCEPCIONAIS

1. Se na opinião do ÁRBITRO uma lesão ocorre durante uma jogada e o jogador pode piorar se a jogada prosseguir, o ÁRBITRO deve apitar imediatamente para interromper a jogada. A jogada deve ser repetida.

2. A um jogador lesionado/doente deve ser concedido um máximo de 5 minutos de recuperação somente uma vez no jogo, mas as lesões devem ser resolvidas com uma demora mínima. O tempo de recuperação refere-se ao tempo necessário para o pessoal médico acreditado providenciar tratamento médico pertinente. Quando o tratamento estiver concluído ou nenhum tratamento possa ser feito, o jogo deve ser reatado ou a equipa em questão declarada incompleta (R. 6.4.3)

Nota: Só o jogador(a) pode julgar se está apto para jogar. No entanto, em casos extremos, o médico da competição pode opor-se a que o jogador lesionado volte a jogar.

3. Os ÁRBITROS devem estar cientes das circunstâncias que antecederam a lesão pois eles são responsáveis para ajudar a determinar a sua natureza perguntando ao jogador lesionado de modo a solicitar o tratamento médico necessário de entre o pessoal médico oficial destacado no local ou do pessoal médico da equipa devidamente credenciado.

Nota: Em todas as circunstâncias o pessoal médico oficial DEVE ser solicitado a vir ao campo dado ser da sua responsabilidade supervisionar o tratamento e informar o PRIMEIRO ÁRBITRO quando o mesmo estiver terminado.

4. O momento do início do tempo de recuperação permitido para uma lesão deve começar a partir da chegada à área de jogo do pessoal médico adequado (de entre o pessoal médico oficial

disponível no local), ou no caso em que nenhuma equipa médica credenciada estar disponível ou o jogador escolher ser tratado pelo seu próprio pessoal médico, a partir do momento em que o tempo de recuperação foi autorizada pelo árbitro.

Nota: ao pessoal médico acreditado da equipe é permitido entrar no campo durante o Protocolo Médico mesmo que o jogador tivesse pedido tratamento pelo pessoal médico oficial, mas neste caso o momento da lesão começa somente no momento da chegada das equipas médicas oficiais adequadas.

No caso em que o pessoal médico da equipa consegue resolver a lesão antes da chegada do solicitado pessoal médico oficial e o jogador declara que está pronto para retomar o jogo, o ÁRBITRO não é obrigado a esperar para a chegada do pessoal médico oficial e deve retomar o jogo. Em qualquer caso um tempo médico deve ser atribuído ao jogador.

5. No final do tempo de recuperação o SEGUNDO ÁRBITRO deve fazer soar o apito e, em seguida, sinalizar o jogador para ir a sua posição. Mais nenhum tempo pode ser permitido para esse jogador lesionado, dado que o tempo de lesão é não cumulativo na natureza.

Nota: A assistência médica pode ser fornecida aos jogadores nas interrupções regulamentares (TO, TTO, intervalos) sem demora para o jogo.

6. Ferimentos derivados de sangue devem ser tratados sem demora se detectado pelo jogador ou pelos árbitros. Se o sangramento é menor e pode ser facilmente interrompido, de modo a causar um atraso mínimo, isto não é considerado como um tempo médico por lesão.

Se o sangramento é mais significativo deve ser tratado requerendo assistência médica e considerado como um tempo médico por lesão.

Nota: Os árbitros devem inspecionar e remover imediatamente e substituir quaisquer bolas de jogo ou outro equipamento com algum sangue derramado.

7. No caso de um jogador atrasar a sequência normal do jogo, enquanto utiliza os banheiros, um tempo médico será atribuído a esse jogador.

O pessoal médico oficial deve ser chamado para o campo. O SEGUNDO ÁRBITRO deve acompanhar sempre o jogador enquanto o PRIMEIRO ÁRBITRO irá supervisionar a situação perto da mesa de MARCADOR.

Nota: Os ÁRBITROS devem compreender plenamente todos os procedimentos

Contidos no "Protocolo Médico " (ver página 27) observando as funções

Do PRIMEIRO ÁRBITRO, SEGUNDO ÁRBITRO, médico oficial, membros de pessoal médico, pessoal médico acreditado das equipas, Supervisor Técnico da FIVB, Delegado de Arbitragem da FIVB, e Delegado Médico da FIVB, se presente. É extremamente importante que todos os procedimentos do Protocolo Médico da FIVB sejam seguidos à risca.

Nota: Para FIVB, as Competições Mundiais e Oficiais são permitidos um máximo de dois tempos médicos por atleta dentro de um período de 12 meses. Atletas são responsáveis por saber quantos já utilizaram. Eventual utilização de pedidos de tempos médicos extras nesse período será sancionada de acordo com as taxas estabelecidas pela FIVB (ver Regulamento FIVB Beach Volleyball Sports).

9. Em qualquer caso de falta de médico, ao jogador lesionado deve ser perguntado pelo árbitro, se isto é devido ao calor exaustão e / ou desidratação. Se este for o caso, ao jogador também é perguntado "Você sofreu de vômitos e / ou diarreia durante os últimos cinco dias? "Esta informação é então relatada ao Delegado de Arbitragem para os fins pertinentes.

10. Toda vez que uma desistência devido a lesão ocorre (incluindo antes do início do jogo) pessoal médico oficial e o Delegado Médico da FIVB (se for nomeado para o evento) devem estar presentes.

Nota: O pessoal oficial médico (primeiros socorros, médico e fisioterapeuta) são necessários em todos os locais para eventos com mais de um local.

11. O Supervisor Técnico da FIVB, após consulta ao Comitê Organizador do torneio, terá a decisão final de interromper o jogo / torneio se as temperaturas, luz ou condições meteorológicas apresentam um

perigo para os jogadores ou não há hipótese de manter as condições normais de jogo.

12. O PRIMEIRO ÁRBITRO tem a responsabilidade de julgar todas as áreas de interferência externa, incluindo membros do corpo auxiliar, espectadores e outros objetos / pessoas (Regras 17.2.and 17,3).

1 8. INTERVALOS E TROCAS DE CAMPO

1. Após cada 7 pontos jogados, as equipas trocam de campo imediatamente (5 pontos no 3º set).

Se as

equipas não conseguem mudar num múltiplo de 7 (5 no 3º set), devem mudar o mais cedo possível quando

a bola está fora de jogo. Não há nenhuma falta ou dedução de pontos e o jogo continua como se as equipas tivessem trocado no tempo correto.

Nota: Os pontos são registados no boletim de jogo na Caixa da Troca de Campo com a pontuação real, mesmo que não seja um múltiplo de 7 (ou 5 no 3º set).

2. Um intervalo é o tempo entre os sets.

Nota: Durante intervalos do jogo, os jogadores devem ir para áreas dos jogadores designadas.

3. Não há intervalo durante a troca de campo. As equipas devem trocar de campo imediatamente, mas não antes do apito do ÁRBITRO para troca de campo.

Nota: No caso do ÁRBITRO propositadamente fazer uma pausa antes de apitar para a troca de campo e um jogador trocar de campo antes do apito, a equipa será sancionada por demora. No

entanto, os árbitros devem manter um ritmo constante entre jogadas, e também entre trocas de campo.

4. Intervalos com duração de 1 minuto. Durante o intervalo entre o segundo e o set decisivo o PRIMEIRO

ÁRBITRO, realiza um novo sorteio (Regra 7.1).

Nota: No intervalo entre o 1º e 2º set, o PRIMEIRO ÁRBITRO deve permanecer na plataforma dos ÁRBITROS.

5. Se for o caso, o SEGUNDO ÁRBITRO pode realizar o sorteio entre o 2º e 3º set (Regra 23.2.9).

19. REQUISITOS DE CONDUTA

1. É da responsabilidade dos participantes conhecer as regras oficiais do voleibol de praia e cumpri-las.

2. Os participantes devem evitar ações ou atitudes que possam influenciar as decisões dos ÁRBITROS ou encobrir faltas cometidas por sua equipe (Regra 19.1.3).

Nota: Isso inclui encobrir intencionalmente uma marca de bola na areia depois de os ÁRBITROS terem apitado para parar o jogo (ver 8.4.4). Além disso, no caso de um jogador "pedir uma falta" durante o jogo, tentando assim influenciar os árbitros, o jogador estará sujeito à advertência / sanção apropriada, dependendo das circunstâncias.

3. Os ÁRBITROS não são policias, mas condutores do jogo. Reações normais e emocionais em resposta às decisões não mostram necessariamente desrespeito às decisões da equipa de arbitragem. Os árbitros devem julgar estas respostas emocionais no contexto da manutenção de um nível adequado de comportamento, apresentação do jogo (recurso do espectador do jogo) e a equidade nas penalidades aplicadas. É no entanto, também muito importante lembrar que de acordo com a Regra 19.2 os participantes devem comportar-se com respeito e cortesia não só com os árbitros, mas também em relação a outras autoridades, ao seu companheiro de equipa, aos adversários e espectadores.

Nota: Os ÁRBITROS devem penalizar mais ativamente casos de má conduta que claramente não são normais comunicações aceitáveis entre um elemento da equipa de arbitragem e um jogador. Isso pode incluir gestos, tom de voz, abuso de equipamentos (ex. bola e rede) e discussões prolongadas com os elementos da equipa de arbitragem. Se necessário, os ÁRBITROS tem poderes para utilizar a penalização da conduta grosseira (cartão vermelho) sem aviso prévio.

Nota: Os casos de jogadores que abusam excessivamente equipamento de jogo são considerados conduta grosseira.

Nota: Para FIVB, as Competições Mundiais e Oficiais, uma taxa de sanção é aplicada sempre que, abuso de equipamentos ou funcionários no campo por jogadores leva a uma pena ou sanção mais elevada pelo árbitro.

Consulte a "tabela de honorários má conduta sanção FIVB - diretrizes de implementação".

20. MÁ CONDUTA E SUAS SANÇÕES

1. É importante que os árbitros compreendam a escala de sanções por má conduta e apliquem as regras

corretamente (regra 20). Isto é especialmente importante no sistema de ponto por jogada como falta ou atraso de sanções podem levar a aplicações complexas das regras e seu efeito resultante no boletim de jogo.

2. Regra 20.1 rege a "má conduta menor" que não está sujeita a sanções. É dever do PRIMEIRO ÁRBITRO prevenir a equipa de se aproximar do nível de sanção, o que pode ser feito em duas etapas: a primeira etapa, dando uma advertência verbal através do capitão de equipa (ou para a reação individual ou coletiva). Não se mostram cartões, não há registo no boletim de jogo. A segunda fase, por um Aviso Formal por meio do uso de um cartão amarelo mostrado ao jogador

prevaricador (poderia ser de novo para uma reacção colectiva e neste caso o cartão deve ser mostrado ao capitão). Este Aviso Formal não é uma sanção, mas um símbolo que o membro da equipe (e por extensão a equipa) atingiu o nível de partida para a sanção. Não tem nenhuma consequência imediatas, mas é registrado no boletim de jogo.

Nota: Se por qualquer razão o PRIMEIRO ÁRBITRO tiver ido diretamente para o nível de sanção (por ex. um jogador é penalizado por conduta grosseira devido a ter atravessado a rede para avaliar uma marca de bola), então a equipa atingiu o nível de sanção para o resto do jogo. Por conseguinte, depois de um Aviso Formal ou qualquer sanção por má conduta ser registado no boletim de jogo, o SEGUNDO ÁRBITRO deve assegurar que o MARCADOR então cruza off qualquer "formal Avisar" caixa (s) deixada em aberto para que equipa nesse conjunto. O mesmo procedimento aplica-se antes do início de eventuais outros sets que se possam seguir.

3. Regra 20.2 lida com "má conduta que origina sanções". De acordo com esta regra, um comportamento rude, ofensivo e agressivo é seriamente sancionado. As sanções são aplicadas e registadas no boletim de jogo de acordo com uma escala.

4. As punições por conduta incorreta são acumulativas apenas dentro de um set. No entanto Um jogador pode receber até dois cartões vermelhos por conduta grosseira num set (artigo 20.3.1).

Nota: Conduta grosseira, conduta ofensiva e agressão não exigem sanção prévia.

Nota: É muito importante que, respectivamente, o MARCADOR e os ÁRBITROS registrem e sigam com precisão a sequência de qualquer conduta incorrecta menor que ocorreu no jogo e qualquer sanção por má conduta que tenha ocorrido no set, a fim de fazer cumprir devidamente as respectivas consequências em caso de reincidência respectivamente, no mesmo jogo ou set (ver pontos 2 a 4 acima).

Nota: A fim de receber uma sanção, o jogador infractor deve ser chamado para junto da plataforma do PRIMEIRO ÁRBITRO.

5. Um jogador que atravessa a rede para avaliar uma marca de bola deve ser penalizado pelo PRIMEIRO ÁRBITRO por "conduta grosseira".

Nota: Os ÁRBITROS também devem prestar especial atenção para deliberar sobre o pontapé na bola no fim de uma jogada. Os ÁRBITROS devem distinguir claramente entre as várias ofensas (e adequadamente sancionar), tendo em conta as circunstâncias, tais como intenção, grau de premeditação e força dos jogadores em ação).

2 1. EQUIPA DE ARBITRAGEM E PROCEDIMENTOS

1. É muito importante que os ÁRBITROS sinalizem o fim de uma jogada somente quando as duas condições a seguir são cumpridas:

1.1. Eles têm certeza de que a falta foi cometida ou há uma interferência externa; e

1.2. Eles identificaram a sua natureza.

2. Para informar as equipas exatamente da natureza da falta apitada pelos árbitros (para o público, TV, espectadores, etc.), os árbitros devem usar os sinais oficiais (ver Regras 21.2 e 27.1). Somente estes sinais oficiais e não outros (sinais nacionais ou particulares ou forma de execução) podem ser utilizados!

3. De acordo com as Regras do Jogo, a primeira falta a ocorrer é que deve ser penalizada. O fato de que o PRIMEIRO e o SEGUNDO ÁRBITROS terem diferentes áreas de responsabilidade faz com que seja muito importante que cada ÁRBITRO apite a falta imediatamente. Ao apito de um dos ÁRBITROS, a jogada termina. (veja Regra 8.2 - Bola fora de jogo). Depois de um apito do PRIMEIRO ÁRBITRO, o SEGUNDO ÁRBITRO não pode apitar, porque a jogada termina com o apito dos ÁRBITROS. Se os dois ÁRBITROS apitam um depois do outro - para faltas diferentes - eles causam confusão aos jogadores, público, etc.

4. Devido à aceleração do jogo, problemas podem surgir mostrando erros de arbitragem. Para evitar isso, a equipe de arbitragem deve colaborar muito de perto; após cada ação de jogo devem olhar para um outro para confirmar sua decisão. Boa comunicação e cooperação entre ÁRBITROS é vital. Uma boa equipa de arbitragem está constantemente comunicando e

mostrando apoio à decisão do outro. Esta atitude constrói a confiança na equipa de arbitragem e promove um desempenho verdadeiramente profissional.

22. PRIMEIRO ÁRBITRO

1. Os ÁRBITROS devem sempre colaborar com seus colegas da equipa de arbitragem. Eles devem permitir-lhes trabalhar dentro sua área de responsabilidade e respeitar as suas decisões. No entanto, se eles sentem que um elemento está a errar, eles têm autoridade para corrigir a decisão. Se um elemento não pode atuar ao nível desejado, o PRIMEIRO ÁRBITRO tem autoridade para o substituir.

2. Muitos problemas podem ser evitados por uma boa comunicação entre todos os elementos da equipa de arbitragem antes e durante o jogo.

Nota: Isto aplica-se especialmente ao protocolo da marca da bola, protestos e quatro toques.

Nota: Isto adicionalmente aplica-se quando os árbitros não tiverem a certeza das capacidades dos seus auxiliares.

3. É importante para os ÁRBITROS ter todos os seus equipamentos para realizar a partida:

a) conjunto pessoal de cartões amarelos e vermelhos

Nota: Os ÁRBITROS devem lembrar que nem todos os torneios fornecem um conjunto de cartões em todos os campos colocados no poste em frente à plataforma do PRIMEIRO ÁRBITRO

b) Moeda para realizar o sorteio

c) Apito

Nota: É uma boa ideia para ambos os árbitros terem sempre um apito extra.

d) Um relógio que exhibe segundos e que está definido para a hora correta.

4. Os ÁRBITROS devem estar em excelente saúde física e mental. Os ÁRBITROS devem preparar-se para estar prontos para arbitrar e descansar, levar comida / líquidos apropriados durante o jogo dias.

5. Os ÁRBITROS devem assumir a responsabilidade por suas decisões e das decisões de seus colegas de equipa.

Nota: Os PRIMEIROS ÁRBITROS pode pedir aos colegas para repetirem seus sinais ou para explicar suas decisões.

6. O PRIMEIRO ÁRBITRO deve aceitar protestos (se solicitado corretamente nas regras / regulamentos).

Nota: Para FIVB, as Competições Mundiais e Oficiais, o PRIMEIRO ÁRBITRO deve implementar cuidadosamente o

" Protocolo de Protesto FIVB ", observando especialmente os deveres do PRIMEIRO ÁRBITRO antes do início de cada Protocolo de Protesto (Protocolo de Protesto ver página 31).

7. O PRIMEIRO ÁRBITRO deve controlar a conduta / ações de todos os árbitros após a conclusão do jogo, garantindo uma transição suave para o próximo jogo com um mínimo de interação com todos os participantes.

8. Nos casos em que jogos são para ser televisionado / filmado, todos os árbitros devem interagir com a TV / equipe de filmagem apropriada concentrando-se especialmente em conformidade com os regulamentos da FIVB e o Protocolo de Repetição de Jogada.

Nota: Para FIVB, as Competições Mundiais e Oficiais, a emissora anfitriã pode pedir um «atraso de repetição de jogada », se houver material necessário e aprovado pelo Comitê Organizador e os principais Delegados da FIVB. O material necessário consiste quer num fone de ouvido ou "floor manager" que liga o PRIMEIRO ÁRBITRO ao representante da emissora anfitriã, sinalizando para uma repetição instantânea de uma ação anterior. À voz de "TV stop" ou à amostragem de uma "placa vermelha" o PRIMEIRO ÁRBITRO atrasa o início da próxima jogada estendendo o seu braço para o lado da equipe que recebe com a palma da mão virada para a frente e os dedos apontando para cima. À voz " TV go" ou à amostragem de uma "placa verde", o PRIMEIRO ÁRBITRO desfaz imediatamente o gesto anterior e executa o gesto e apito para o serviço.

9. Para FIVB, as Competições Mundiais e Oficiais (obrigatórios a quadra central para a FIVB World Campeonatos e todo 2015 World Tour Grand Slam, também está sendo implementado nos eventos "Opens" sempre que acordado entre as partes interessadas) ao PRIMEIRO ÁRBITRO é

fornecido um microfone de lapela sem fio equipado com um interruptor on / off permitindo que ele esclareça aos espectadores as suas decisões. O objetivo é clarificar a aplicação das regras do jogo e permitir à assistência compreender melhor e identificar quaisquer decisões controversas ou importantes. Para obter mais orientações, consulte o "PRIMEIRO ÁRBITRO Comunicação Verbal com o Protocolo de Audiência" (ver página 36).

23. SEGUNDO ÁRBITRO

1. Os SEGUNDOS ÁRBITROS devem ter a mesma competência do PRIMEIRO ÁRBITRO. Se por algum motivo o PRIMEIRO ÁRBITRO está incapaz de continuar a arbitrar, o SEGUNDO ÁRBITRO pode ter que tomar o lugar de PRIMEIRO ÁRBITRO

2. Boa comunicação e cooperação com o PRIMEIRO ÁRBITRO é obrigatória. Se, por algum motivo, O SEGUNDO ÁRBITRO discorda com a decisão do PRIMEIRO ÁRBITRO não deve mostrar isso aos jogadores e espectadores, mas deve continuar a arbitrar e mostrar apoio à decisão do PRIMEIRO ÁRBITRO.

Nota: O trabalho de posicionamento do SEGUNDO ÁRBITRO é importante para ser capaz de se comunicar / colaborar com o PRIMEIRO ÁRBITRO.

3. O SEGUNDO ÁRBITRO é responsável por ter o mesmo equipamento que o PRIMEIRO ÁRBITRO (até mesmo o conjunto pessoal de cartões amarelos e vermelhos). Como SEGUNDO ÁRBITRO, eles não têm a autoridade para sancionar os jogadores, mas se por algum motivo tiver de assumir as funções de PRIMEIRO ÁRBITRO deve estar preparado com todo o equipamento pessoal necessário.

Nota: Importante possuir uma moeda para realizar o sorteio no caso de ser aplicável.

4. O SEGUNDO ÁRBITRO deve supervisionar o trabalho dos MARCADORES, certificando-se que eles concluíram o seu trabalho antes de permitir que nova jogada se inicie. Mais uma vez a boa comunicação é essencial entre estes elementos.

Nota: Em todos os tempos o SEGUNDO ÁRBITRO deve saber o resultado correto. Existem várias técnicas diferentes que podem ser utilizadas para que o resultado seja mantido no conhecimento SEGUNDO ÁRBITRO.

5. Durante a troca de jogo perto da rede, o SEGUNDO ÁRBITRO deve-se concentrar em controlar o toque ilegal de toda a rede do lado do bloqueador e em todas as penetrações ilegais sob a rede.

Nota: Deve ser dada atenção à mudança da regra relativa ao toque na rede por um jogador.

6. Os deveres e direitos do SEGUNDO ÁRBITRO são claramente estipulado e os ÁRBITROS devem estudar bem as "responsabilidades" do SEGUNDO ÁRBITRO. Chamamos a atenção para as novas funções que foram adicionados para o trabalho do SEGUNDO ÁRBITRO, com ênfase para ser responsável por:

6.1. Verificar a altura da rede antes do sorteio;

6.2. As 4 (quatro) bolas de jogo antes, durante e depois do jogo, incluindo a coordenação do processo de substituição das 4 (quatro) bolas de jogo entre os sets no caso de as bolas de jogo ficar excessivamente pesadas devido à chuva;

6.3. Monitoramento de que a água esteja sempre disponível para os jogadores durante todo o jogo.

7. Relativamente a novas responsabilidades, o SEGUNDO ÁRBITRO deve também "decidir, apitar e sinalizar faltas "durante a partida (Veja Regra 23.3.2):

7.1. O contato da bola com a areia quando o PRIMEIRO ÁRBITRO não está em posição para ver esse contacto

7.2. A bola recuperada completamente do lado do adversário por debaixo da rede;

7.3. Realizar o sorteio entre os sets 2 e 3, se aplicável. Em seguida, deve passar todas as informações importantes para o MARCADOR (Regra 23.2.9) e o PRIMEIRO ÁRBITRO;

7.4. Verificar e assinar o boletim de jogo no final do jogo.

8. Para FIVB, as Competições Mundiais e Oficiais, um ÁRBITRO RESERVA será nomeado para todos os jogos com TV além de todas as Semi-finais e Finais. O ÁRBITRO RESERVA substitui o SEGUNDO ÁRBITRO em caso de ausência ou no caso em que ele ser incapaz de continuar o seu trabalho ou em caso de que o SEGUNDO ÁRBITRO se tornar PRIMEIRO ÁRBITRO.

9. Para além do acima exposto, as seguintes obrigações originalmente atribuídas ao SEGUNDO ÁRBITRO, são realizadas pelo ÁRBITRO RESERVA:

9.1. Verificar antes do jogo e acompanhar durante todo o jogo, se a água está sempre disponível para os jogadores e os árbitros;

9.2. Tomar posse das 4 (quatro) bolas de jogo antes do jogo, e verificar que todas elas têm características idênticas (cor, circunferência, peso e pressão) e, em seguida, monitorando-as durante todo o jogo, e quando necessário e aplicável ajudar a recolher as bolas do campo ou devolvendo-as para o campo através do SEGUNDO ÁRBITRO;

9.3. Tomar posse de um conjunto de reserva de 4 (quatro) bolas que devem estar disponíveis em caso de condições de chuva. No caso das bolas de jogo ficarem excessivamente pesadas, o ÁRBITRO RESERVA é responsável por coordenar o processo de substituição das 4 (quatro) bolas de jogo entre os sets;

9.4. Acompanhar qualquer jogador que pede para usar o banheiro antes ou durante a partida;

9.5. Ajudar o SEGUNDO ÁRBITRO a chamar qualquer Oficial que pode ser exigido em campo ("Court Manager"; Pessoal Médico Oficial; Delegado Médico FIVB; Delegado de Arbitragem da FIVB; Supervisor Técnico da FIVB, etc);

9.6. Ajudar o SEGUNDO ÁRBITRO monitorando as condições de segurança da zona livre durante a partida;

9.7. Ajudar o SEGUNDO ÁRBITRO na orientação do trabalho dos niveladores da areia.

24. MARCADOR

1. O MARCADOR deve estar junto ao campo de jogo, pelo menos, 15 minutos antes do programado para o começo do jogo. O PRIMEIRO e SEGUNDO ÁRBITROS vão-se reunir com eles neste momento.

Nota: Para FIVB, as Competições Mundiais e Oficiais um teste de álcool aleatório será realizado. No caso do MARCADOR ser selecionado deve estar presente na sala de prova de álcool, equipado, 45 minutos antes da correspondente hora de início.

2. O trabalho do MARCADOR é muito importante, especialmente durante partidas internacionais, onde os membros da equipa de arbitragem e das equipas são de diferentes países. Eles devem trabalhar em estreita colaboração com o SEGUNDO ÁRBITRO, e se por algum motivo o MARCADOR não está pronto para começar, deve imediatamente informar o SEGUNDO ÁRBITRO do facto. O SEGUNDO ÁRBITRO não deve permitir que o jogo comece até que o MARCADOR tenha terminado seu trabalho.

Nota: Antes de um set ser iniciado, depois de um TO ou um TTO, depois de uma interrupção de jogo excepcional, e a qualquer momento que solicitaram mais tempo para completar o seu trabalho, o MARCADOR deve levantar as duas mãos e informar com prontidão, que será então comunicada pelo SEGUNDO ÁRBITRO para o PRIMEIRO ÁRBITRO utilizando o mesmo sinal.

3. O MARCADOR deve informar o SEGUNDO ÁRBITRO se precisam de assinaturas ou qualquer outra informação para o boletim de jogo que não tenha ainda sido especialmente fornecida.

Nota: Rally Point Scoring coloca muita pressão sobre os MARCADORES para completar o seu registo de cada jogada e pontos resultantes. Se por qualquer razão o MARCADOR se atrasa na sua pontuação deve imediatamente informar aos árbitros.

Nota: Isto aplica-se antes da partida olhando para o lado da equipa que serve, ordem de serviço e lado do campo, e no final da partida para as assinaturas dos capitães.

4. Novas escalas de sanção por má conduta e de demora foram implementadas a partir de 2013. É muito

importante que os MARCADORES estejam plenamente conscientes destas novas regras e as suas implicações nos procedimentos para preencher o boletim de jogo. (Consulte as "Instruções FIVB folha de pontuação").

Nota: O MARCADOR deve lembrar o SEGUNDO ÁRBITRO a qualquer momento:

- Uma equipa tenha esgotado seu primeiro e único "Aquecimento Oficial" no jogo;
- Um determinado jogador já foi sancionado uma vez, ou duas vezes, por "Conduta grosseira", no mesmo set;

- Um determinado jogador já foi sancionado uma vez por "conduta ofensiva" nesse mesmo jogo;
- Uma "advertência por demora" já foi aplicada a essa equipa no jogo.

5. O sistema de grupos, também coloca uma grande pressão sobre MARCADORES para completarem os registos dos resultados finais no boletim de jogo, pois um ponto a mais ou a menos em determinado jogo do grupo terá

um efeito sobre o rácio de pontos que pode alterar a classificação das equipas no grupo e comprometer a sua hipótese de se qualificar para a próxima fase do torneio.

Nota: Os MARCADORES devem verificar muito cuidadosamente todas as caixas / seções importantes do boletim se joga (por exemplo: ordem de serviço; pontos da equipa). Para obter mais orientações sobre a forma de preencher o boletim de jogo, por favor consulte o "Instruções para preenchimento do boletim de jogo" (FIVB Beach Volleyball Arbitragem Manual do Delegado - apêndice 2).

25. MARCADOR ASSISTENTE

1. O MARCADOR ASSISTENTE deve estar junto ao campo de jogo, pelo menos, 15 minutos antes da hora agendada para começo do jogo. O PRIMEIRO e SEGUNDO ÁRBITROS vão-se reunir com eles nesse momento.

Nota: Para FIVB, as Competições Mundiais e Oficiais um teste de álcool aleatório será realizado. No caso do MARCADOR ASSISTENTE ser selecionado deve estar presente na sala de prova de álcool, equipado, 45 minutos antes da correspondente hora de início do jogo.

2. O MARCADOR ASSISTENTE deve ter a mesma competência do MARCADOR e trabalhar em estreita coordenação com ele. Se por algum motivo o MARCADOR é incapaz de continuar a trabalhar, ele terá de tomar as respectivas funções.

3. O MARCADOR ASSISTENTE senta-se ao lado do MARCADOR, sendo responsável pelas seguintes funções:

a) opera o marcador manual na mesa de marcação, verificação de que todos os marcadores no estádio mostram os resultados corretos para o público e, se não, corrige-o;

b) opera as placas número 1 e 2 para indicar o servidor correto em coordenação com o MARCADOR. Deve sempre seguir a informação verbal recebido do MARCADOR;

c) começa e termina o tempo técnico com o uso da campainha / sino, no caso aplicável. Pode ser substituído pelo SEGUNDO ÁRBITRO nessa ação se nenhum sinal sonoro for disponibilizado.

Nota: Deve continuar a manter a placa para cima até que o serviço tenha lugar.

Nota: É de boa técnica que o MARCADOR ASSISTENTE tenha uma folha de controle individual que lhe permita controlar sempre a informação recebida do MARCADOR.

6. Se o servidor errado está se movendo em direção à zona de serviço ou está em posse de bola para servir, o MARCADOR ASSISTENTE deve informar o SEGUNDO ÁRBITRO e jogador para corrigir o erro.

7. Se um servidor errado contacta a bola, o MARCADOR ASSISTENTE deve soar uma campainha / sino (ou outro equipamento fornecido) para indicar uma falta na ordem do serviço

26. JUIZES DE LINHA

1. Os JUIZES DE LINHA devem estar junto ao campo de jogo, pelo menos, 15 minutos antes da hora agendada para começo do jogo. O PRIMEIRO e SEGUNDO ÁRBITROS vão-se reunir com eles nesse momento.

Nota: Para FIVB, as Competições Mundiais e Oficiais um teste de álcool aleatório será realizado. No caso dos JUIZES DE LINHA serem selecionados, devem estar presentes na sala de prova de álcool, equipados, 45 minutos antes da correspondente hora de início do jogo.

2. Os organizadores devem fornecer a cada JUIZ DE LINHA um equipamento, bandeirola, e uma pequena toalha. A cor das bandeiras deve ser vermelho ou amarelo.

3. O trabalho do JUIZ DE LINHA é muito importante, especialmente durante jogos internacionais de alto nível. Além de assinalar "bola dentro" ou "fora", bem como outras faltas que são responsáveis, os JUIZES DE LINHA devem prestar muita atenção para o toque no bloco, porque isso conta como o primeiro toque da equipa.
Os JUIZES DE LINHA devem indicar sempre aos ÁRBITROS usando a bandeirola um toque bloco durante a jogada (para uma possível falta de quatro toques).
4. As faltas devem ser claramente sinalizadas, para garantir além de qualquer dúvida que o PRIMEIRO ÁRBITRO os veja.
5. Se a bola toca a antena, cruza-a, ou passa por fora dela para o campo do adversário, o JUIZ DE LINHA mais próxima da direcção da bola, deve sinalizar a falta.
6. Para qualquer contato com os 80 centímetros da antena acima da rede por qualquer jogador durante a sua ação de jogar a bola ou interferir com o jogo, o JUIZ DE LINHA no lado do campo do jogador que cometeu a falta, deve sinalizá-lo.
5. O JUIZ DE LINHA deve entender claramente a definição de "bola para fora" (ou seja, ao passar completamente fora ou sobre as antenas para o campo adversário) e entender as suas diversas consequências da sua sinalização (quando sinalizar, o sinal apropriado para cada circunstância, etc). Há muitas circunstâncias diferentes que podem ocorrer.
6. Um JUIZ DE LINHA pode ser convidado a participar num protocolo marca da bola. O JUIZ DE LINHA deve indicar corretamente a marca da bola na areia e quaisquer outros factos, quando solicitado pelos árbitros.

27. GESTOS OFICIAIS

1. É obrigatório que a equipa de arbitragem use os gestos oficiais de acordo com a correcta aplicação das regras e seguindo os diagramas 9 e 10 (respectivamente 1-25; e 1-5).
Nota: A utilização de quaisquer outros sinais deve ser evitada, mas em qualquer caso, podem ser utilizados apenas quando é absolutamente necessário para ser entendido pelos membros da equipa.
2. Sempre que nenhum outro sinal oficial pode ser usado claramente, os ÁRBITROS podem apontar para o objeto para esclarecer a decisão. Por exemplo para faltas do pé, servir fora da extensão da linha lateral e toque assistido.
3. A equipa de arbitragem deve ser clara e precisa na administração da sequência dos sinais de apito e da mão. Os sinais são separados e devem seguir sempre a mesma ordem de cada vez que são executados.
4. A exceção a 2. acima é a autorização para efectuar o serviço com o PRIMEIRO ÁRBITRO a apitar e fazer o sinal oficial simultaneamente
5. No caso de ser o PRIMEIRO ÁRBITRO a assinalar a falta, após o apito ele deve indicar, por ordem:
 - a) A equipe que efetua o próximo serviço,
 - b) A natureza da falta usando o sinal oficial,
 - c) O jogador (es) faltoso(s) (se necessário).**Nota:** o SEGUNDO ÁRBITRO não repete os sinais oficiais do PRIMEIRO ÁRBITRO.
6. No caso de ser o SEGUNDO ÁRBITRO a marcar a falta, após o apito ele deve indicar por ordem:
 - a) A natureza da falta através do sinal oficial do lado onde a falta foi cometida,
 - b) O jogador faltoso (se necessário),
 - c) a equipe que efetua o próximo serviço, seguindo o gesto do PRIMEIRO ÁRBITRO.**Nota:** Neste caso, o PRIMEIRO ÁRBITRO não mostra nem a natureza da falta nem o jogador faltoso, mas somente a equipe que efetua o próximo serviço.
Nota: Quando o SEGUNDO ÁRBITRO apita uma falta (por exemplo, toque na rede por um jogador) deve ter o cuidado de mostrar o sinal oficial do lado onde a falta foi cometida (Regra 27.1). Por exemplo: se um jogador da equipa que está à sua direita tocou a rede, e ele apita esta

falha, o sinal oficial não deve ser mostrado através da rede a partir do lado da outra equipe, mas o árbitro deve mover-se, de modo que o sinal oficial é indicado do lado da falta.

Nota: Quando o SEGUNDO ÁRBITRO faz o sinal para troca de campo, não existe um "espelho" pelo PRIMEIRO ÁRBITRO. No entanto, se o SEGUNDO ÁRBITRO se esquece de apitar e sinalizar a troca de campo então o PRIMEIRO ÁRBITRO pode fazê-lo. Neste caso, a instrução não "espelho" no que se refere ao SEGUNDO ÁRBITRO aplica-se.

Nota: TO, e TTO devem ser apitados e sinalizados pelo SEGUNDO ÁRBITRO. Não se aplica o "espelho" pelo PRIMEIRO ÁRBITRO. No entanto, se o SEGUNDO ÁRBITRO se esquece de apitar e sinalizar para TO, aplica-se o mesmo princípio como acima. O fim do set e o final de jogo deve ser apitado e sinalizado pelo PRIMEIRO ÁRBITRO. O "espelho" pelo SEGUNDO ÁRBITRO não se aplica.

Nota: O SEGUNDO ÁRBITRO mantém a capacidade de apoiar o PRIMEIRO ÁRBITRO com sinais não oficiais no peito ou sinalização de fim de jogada.

7. No caso de uma falta dupla ambos os árbitros devem, depois de apitar, indicar, por ordem:

- a) A equipa que efetua o próximo serviço,
- b) A natureza da falta,
- c) a equipa que efetua o próximo serviço é então indicada pelo PRIMEIRO ÁRBITRO.

Nota: Para os casos de repetição, como para um serviço executado antes do apito somente o PRIMEIRO ÁRBITRO faz o sinal de repetição; No caso de uma bola dentro do campo durante a jogada e interrompendo o jogo sendo apitado SEGUNDO ÁRBITRO por interferência externa, ele deve então sinalizar a repetição seguido pelo PRIMEIRO ÁRBITRO indicando a equipa para servir, e o SEGUNDO ÁRBITRO repete.

8. Os ÁRBITROS e JUIZES DE LINHA devem prestar atenção para a correcta aplicação e utilização do sinal oficial / bandeirola:

- a) Para todas as bolas que caem "diretamente fora" após um ataque ou um bloco da equipa adversária, o sinal/bandeirola de "bola fora" (número 15 / LJ 2) deve ser usado.
- b) Se a bola proveniente de um golpe de ataque cruza a rede e toca o solo fora do campo, mas um bloqueador ou outro jogador da equipa recebedora lhe toca, os juizes de linha devem mostrar apenas o sinal / bandeirola de "bola tocada" (número 24 / LJ 3)
- c) Se a bola, depois de uma equipa que jogou com o primeiro, segundo ou terceiro toque, está fora do seu lado, os JUIZES DE LINHA devem usar o sinal / bandeirola "bola tocada" mão (número 24 / LJ 3)
- d) Se, depois de um ataque a bola toca bordo superior da rede e depois que cai "fora" no lado do atacante sem tocar bloco do adversário, os árbitros devem mostrar "bola fora" (número 15) mas imediatamente depois indicar o jogador atacante (de modo que todo mundo entenda que a bola não foi tocada pelos bloqueadores). Se, no mesmo caso, a bola toca o bloco e depois cai fora do lado do atacante, o primeiro árbitro deve mostrar o sinal com a mão "bola fora" (número 15) e indicar o bloqueador (s).

Nota: Os sinais da bandeirola dos JUIZES DE LINHA são também muito importante do ponto de vista dos participantes e público. O PRIMEIRO ÁRBITRO deve verificar se os sinais de bandeirola dos JUIZES DE LINHA estão corretos. Se eles não estiverem a ser bem feitos deve corrigi-los.

PROTOSCOLOS

A designação de "delegado(s) relevante(s) da FIVB" que tem sido usada em todos os protocolos aplica-se ao Supervisor Técnico e ao delegados de arbitragem. As suas funções específicas estão definidas no manual de Voleibol de Praia.

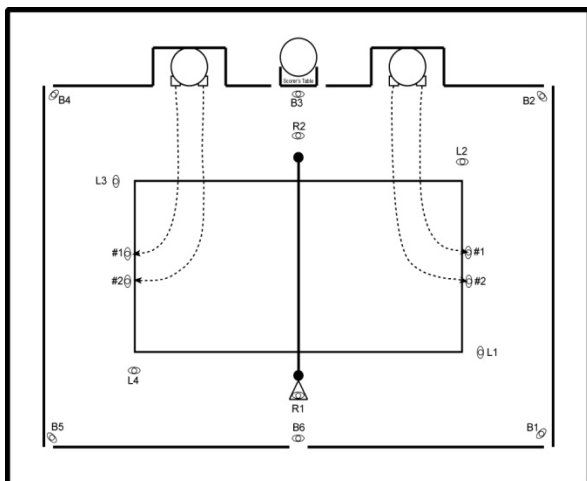
PROTOCOLO OFICIAL DE JOGO

-10 min.	O jogo anterior termina, os árbitros procedem a todas as formalidades do fim do jogo e abandonam a área de jogo.
-8 min.	Atletas e Equipa de Arbitragem entram no campo (court) após ter sido anunciado o jogo e depois de o campo ter sido preparado (nível da areia, linhas, rega do campo, etc.). Os jogadores a partir deste momento deverão usar o equipamento oficial de jogo. O nivelamento do campo e a sua rega, deverá estar concluído nesta altura. Enquanto os jogadores aquecem no terreno de jogo, a equipa de arbitragem verifica o equipamento de jogo, boletim de jogo, condições de jogo, área de jogadores, etc.
-5 min.	O sorteio é realizado em frente à mesa do MARCADOR. (Nota: Se as condições assim o exigirem, o sorteio poderá ser antecipado, afim de permitir mais tempo de aquecimento aos atletas).
-4 min.	Início do aquecimento oficial (3 min)
-1 min	Fim do período de aquecimento oficial. Os atletas deixam o terreno de jogo dirigindo-se para as respetivas áreas de jogadores. O PRIMEIRO ÁRBITRO dirige-se para a plataforma, o SEGUNDO ÁRBITRO posiciona-se em frente da mesa do MARCADOR, todos os outros oficiais dirigem-se para as suas posições. Os jogadores são anunciados individualmente e dirigem-se para o terreno de jogo do seu lado colocando-se do lado de fora junto à linha final (Fig. 1). Logo que o último jogador entre no campo, o 1º árbitro apita e os jogadores cumprimentam-se junto à rede (Fig. 2).
0 min	Início do jogo.
Fim do jogo	Jogadores cumprimentam-se entre si e à equipa de arbitragem junto da plataforma do 1º árbitro e prosseguem dirigindo-se atravessando o campo à mesa do MARCADOR (FIG: 3) O boletim de jogo é assinado pelos capitães de equipa. Todos os participantes recolhem os seus pertences e liderados pela equipa de arbitragem, abandonam o recinto de jogo para que este possa estar pronto para o jogo seguinte.

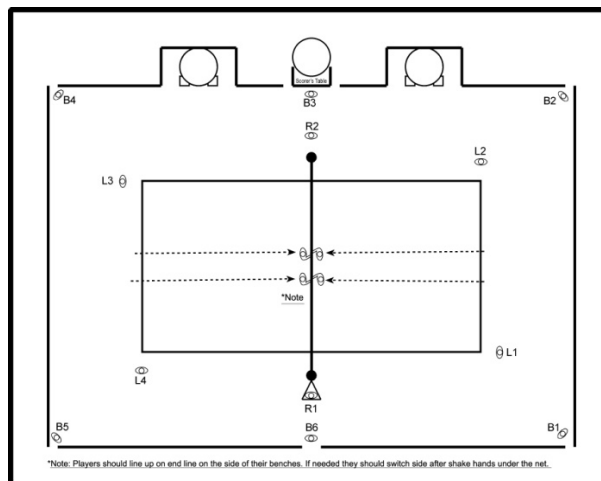
Notas:

- Este protocolo poderá ser alterado de **3 min.** para **5 min. de aquecimento oficial**, passando o sorteio para os (-7 min.)
- Quando por exigência de transmissão televisiva e no sentido de estarem reunidas as melhores condições e se necessário, este protocolo poderá ser adaptado/alterado.
- Não há necessidade de atrasar excessivamente a saída do terreno de jogo esperando que os árbitros assinem o boletim de jogo. Isto pode ser feito fora da área de jogo.

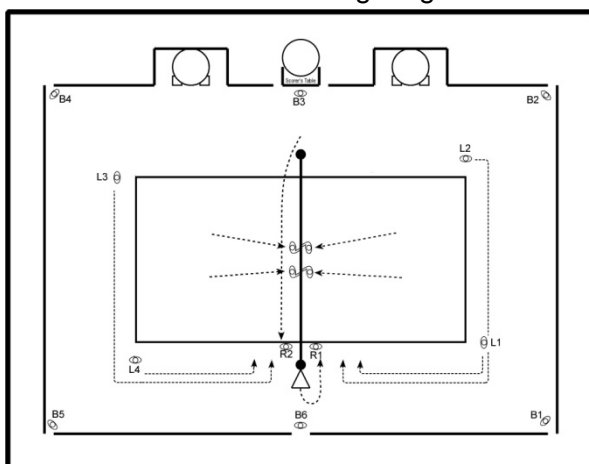
- O sorteio poderá ser realizado fora do terreno de jogo quando houver necessidade de acelerar o protocolo
- Nos casos em que o período de aquecimento seja alargado, pelos responsáveis da FIVB, a equipa de arbitragem deverá entrar em campo 10 min. antes do início do jogo e prosseguir com o protocolo em cima, a partir dos 8 min em diante.
- Os Treinadores estão autorizados a permanecer na área de jogo durante o aquecimento da sua equipa até ao início do protocolo oficial de jogo.



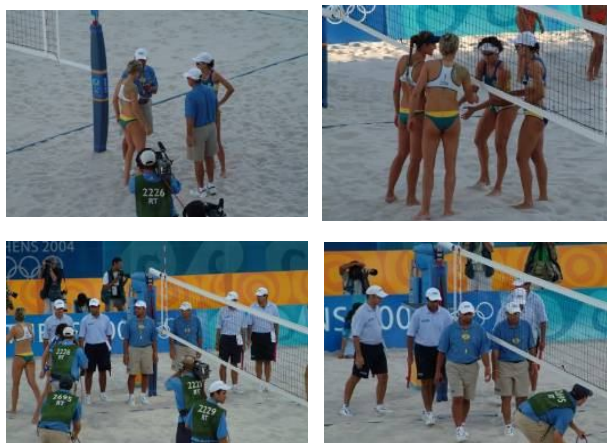
Protocolo de Jogo Fig 1



Protocolo de Jogo Fig 2



Protocolo de Jogo Fig 3



Sorteio e Protocolo de Jogo

PROTOCOLO DE AUSÊNCIA E FALTA DE COMPARÊNCIA

O objectivo deste protocolo é proporcionar aos árbitros um método uniformizado através do qual eles deverão lidar com a situação de uma falta de comparência. A falta de comparência é pela sua natureza uma situação difícil, a qual pode, não só, originar o fim do jogo, como facilmente originar a uma situação de protesto, se o processo não for seguido de forma exata. Assim, os árbitros deverão ter atenção de modo a que os passos abaixo descritos sejam seguidos escrupulosamente, e que toda a informação pertinente é apropriadamente registada e comunicada a todos os intervenientes envolvidos no protocolo.

1. REGRAS IMPORTANTES

- As regras que regulam as faltas de comparência/equipa ausente estão principalmente referidas em duas secções das Regras Oficiais de Voleibol de Praia: Regras 6.4 e 7.1.

Regra 6.4 Ausência e Equipa Incompleta:

Regra 6.4.1 Se uma equipa se recusar a jogar depois de intimada a fazê-lo, é declarada ausente e perde o jogo com o resultado de 0-2 para o jogo e parciais de 0-21, 0-21 em cada set.

Regra 6.4.2 Uma equipa que não se apresente à hora do jogo no terreno de jogo é considerada ausente. Regra 6.4.1. acima

Regra 6.4.3 A equipa que é declarada INCOMPLETA para o set ou para o jogo, perde o set ou o jogo. À equipa adversária são atribuídos os pontos, ou os pontos e os sets, necessários para vencer o set ou o jogo. A equipa incompleta mantém os seus pontos e sets. Regras 6.2, 6.3, 7.3.1).

"Para as competições Oficiais e Mundiais da FIVB sempre que se utilizar o formato de grupos, a regra 6.4 acima pode ser sujeita a modificações conforme os regulamentos específicos para a competição emitidos, em devido tempo, pela FIVB, estabelecendo os moldes a serem seguidos no tratamento das situações de ausência e de equipa incompleta".

Regra 7.1 Sorteio:

Antes do aquecimento oficial, o PRIMEIRO ÁRBITRO realiza o sorteio para decidir sobre o primeiro serviço e os lados do campo no primeiro set. No segundo set (...).

2. SITUAÇÕES POSSÍVEIS

- Com base nas regras anteriores existem três situações básicas possíveis:**
- Situação 1: Uma equipa perde, formalmente, o jogo antes do seu começo.
- Situação 2: Uma equipa perde o jogo por não estava presente à hora correta para o início do mesmo.
- Situação 3: Uma equipa perde o jogo depois deste ter começado.

3. SITUAÇÃO 1: UMA EQUIPA PERDE FORMALMENTE O JOGO ANTES DO SEU INICIO

- Esta situação é controlada pelo relevante Delegado FIVB e tem pouco a ver com o ÁRBITRO.
- UM ÁRBITRO deve completar o boletim de jogo (se solicitado pelo Delegado da FIVB) conforme as instruções da FIVB para o preenchimento do boletim de jogo.
- OS ÁRBITROS devem estar atentos a quaisquer alterações havidas no horário dos jogos como resultado da falta de comparência.

4. **SITUAÇÃO 2: UMA EQUIPA PERDE O JOGO POR NÃO ESTAR PRESENTE À HORA CORRETA PARA O INÍCIO DO MESMO**

Passos essenciais (prossiga ao passo seguinte se não solucionou o anterior)

1. Verifique se as equipas estão presentes;
2. Tente encontrar as equipas;
3. Informe o ou os relevantes Delegados FIVB;
4. Continue o Protocolo de Jogo;
5. Tempo de aquecimento oficial depois do sorteio;
6. Decisão final de falta de comparência.

Resumo

- Os ÁRBITROS nesta situação devem agir rápido pois o tempo é muito importante.
- OS ÁRBITROS através das suas ações deverão tentar que uma equipa não obtenha vantagens em relação à outra.
- O(s) ÁRBITRO(S) nunca em momento algum tecer comentários com os jogadores ou pronunciar-se sobre a possibilidade de vir a ocorrer uma falta de comparência.
- OS ÁRBITROS não deverão assumir que uma equipa não comparecerá só porque esta não compareceu a um jogo anterior.

Notas específicas para cada passo

Passo 1

- Assim que o ÁRBITRO esteja presente antes do jogo, deve verificar se ambas as equipas (e ambos os jogadores) estão presentes.
- O ÁRBITRO deve estar presente antes da hora do início do aquecimento oficial.

Passo 2

- Se uma ou ambas as equipas não estão presentes os árbitros deverão tomar imediatamente todas as diligências no sentido de saber onde se encontram. Isto inclui a utilização do responsável pelo campo, rádios/Walkie-talkies e o SEGUNDO ÁRBITRO deixa a área de jogo, assegurando que a informação é convenientemente transmitida ao relevante Delegado(s) da FIVB e membros da organização.
- O 1º ÁRBITRO deverá permanecer no campo.

Passo 3

- Se a situação não é de imediato resolvida pela equipa comparecendo no campo o relevante delegado da FIVB deverá ser informado e chamado ao mesmo.
- Cabe ao Supervisor FIVB, uma vez ali chegado, tomar a decisão final em todas as áreas tais como começo do Protocolo de Jogo e faltas de comparência. Os ÁRBITROS deverão continuar (ou prosseguir com) o normal Protocolo de Jogo para a competição.
- O(s) relevante(s) Delegado(s) da FIVB tentarão averiguar a razão da ausência do(s) jogador(es) e transmitirá aos ÁRBITROS as ações a ter em conta.
- O ideal seria o Delegado(s) da FIVB estar(em) presente(s) antes do início do Protocolo Oficial de Jogo. Caso contrário o ÁRBITRO deverá controlar a situação, mas tendo em atenção que só o Supervisor da FIVB, pode tomar uma decisão final na atribuição de falta de comparência a uma equipa.

Passo 4

- Se o relevante Delegado da FIVB não estiver presente, os ÁRBITROS deverão começar/continuar o Protocolo Oficial do Jogo (a menos que o Delegado da FIVB tenha determinado o contrário).
- Os ÁRBITROS, uma vez iniciado o Protocolo Oficial de Jogo seguirão todos os passos para o continuar sem alteração (i.e.: o protocolo é mantido).

Passo 5

- O ÁRBITRO deve no tempo correto de acordo com o Horário Oficial de Jogo, requerer (ao relevante Delegado da FIVB) para começar o período de aquecimento oficial, começando pelo sorteio (a não ser que seja notificado em contrário).
Protocolo Especial 1: Se uma das equipas não tem presente nenhum jogador no momento do sorteio, a equipa contrária ganha automaticamente o sorteio e pode escolher o serviço ou receção, etc. Apenas um jogador é necessário para se efetuar o sorteio.
- Os procedimentos a seguir pelos ÁRBITROS neste Protocolo Especial são os seguintes:
 - Apitar e chamar os Capitães de equipa para o sorteio em frente à mesa do MARCADOR.
 - Após confirmação de que apenas 1 equipa está presente informa o respetivo Capitão que eles ganharam automaticamente o direito de escolher primeiro: (serviço, receção ou lado do campo).
 - Obtem do Capitão da equipa presente qual a sua escolha (i.g.: lado do campo).
 - Informa-os que o capitão da equipa adversária completará as escolhas no final do tempo do aquecimento oficial.
 - Confirma com os MARCADORES a decisão do Capitão da equipa e obtém a respetiva assinatura do boletim de jogo, assim como qualquer informação disponível a ser registada (por ex: ordem do serviço). Note-se que nesta fase o MARCADOR não será capaz de completar o boletim do jogo a fim de começar o jogo se: a) os lados do campo não forem conhecidos ou b) a equipa que vai servir ou receber não é conhecida.
 - Apita e indica o início do tempo de aquecimento oficial (por ex: 5 min.).
 - Não interrompe o tempo do aquecimento oficial das equipas para obter mais informação (se a outra equipa entretanto chegar).
 - Imediatamente ao fim do tempo do aquecimento oficial, apita, indicando às equipas para se dirigirem às respetivas cadeiras.
 - Apenas a equipa presente no sorteio se poderá dirigir às respetivas cadeiras.
 - O capitão da equipa ausente no sorteio deverá dirigir-se à mesa do MARCADOR para informar as suas decisões (serviço, receção, lado do campo) que não tenham ainda sido decididas (ver ponto 4, acima).
 - O capitão da equipa deverá assinar o boletim de jogo no espaço reservado aos capitães de equipa antes do jogo e indicar a ordem de serviço.
 - O MARCADOR deverá completar o boletim de jogo e confirmar aos árbitros que toda a informação necessária foi recebida.
 - O capitão da equipa presente no sorteio deverá ser informado da escolha feita pela outra equipa.
 - Os árbitros deverão começar o jogo logo que possível.

Protocolo Especial 2: Se nenhuma das equipas está presente (i.e.: não há jogadores) o sorteio não será realizado mas a hora deve ser registada nas observações do Boletim de Jogo e o ÁRBITRO começa a contar o tempo de acordo com o Protocolo Oficial de Jogo (anunciando que este começou).

- Muitos dos procedimentos dos árbitros para o Protocolo Especial 1 aplicam-se ao Protocolo Especial 2 mas são adaptados pois nenhuma das equipas esteve presente no sorteio.
- Se uma equipa chega durante o Protocolo Oficial de Jogo, o Protocolo continua sem alteração e à equipa atrasada não será dado qualquer tempo adicional para aquecimento (a menos que receba informação em contrário).
- Ambos os Protocolos Especiais acima descritos deverão ser feitos tão breve quanto possível e não deverão exceder o tempo do Protocolo Oficial de Jogo.

Passo 6

- O tempo do Aquecimento Oficial é terminado pelo PRIMEIRO ÁRBITRO, apitando e indicando que o jogo estará pronto para começar.
- Se neste momento o(s) jogador(es) ainda não está(ão) presente(s) o ÁRBITRO deverá comunicar este facto ao relevante Delegado da FIVB, (ex.: que baseado na cronometragem dos árbitros o Protocolo Oficial de Jogo terminou e o jogo está na hora de começar).
- O PRIMEIRO ÁRBITRO não precisa ir para a plataforma no fim do Protocolo Oficial de Jogo.
- O relevante Delegado da FIVB, é responsável por transmitir qualquer decisão relativa à falta de comparência ao capitão(aes) de equipa (se presentes), árbitros, espetadores, imprensa, etc.
- O registo do resultado do jogo é feito de acordo com a secção 7: Marcação de pontos.

5. SITUAÇÃO 3: UMA EQUIPA PERDE O JOGO DEPOIS DESTE TER COMEÇADO

- Esta situação normalmente acontece devido a uma lesão (mas não só).
- O(s) relevante(s) Delegado(s) da FIVB deverá(ão) ser chamado(s) ao campo o mais rápido possível.
- O PRIMEIRO ÁRBITRO deve começar por verbalmente verificar se a equipa deseja desistir do jogo perdendo assim o mesmo. Isto poderá ocorrer depois de um Protocolo Médico.
- O PRIMEIRO ÁRBITRO deve proceder como a seguir:
 1. Obter a assinatura no boletim de jogo do Capitão da equipa que pretende desistir que assine o boletim de jogo (isto confirma o seu desejo de desistir);
 2. Confirma com o relevante Delegado da FIVB a desistência;
 3. Comunica ao Capitão da equipa adversária da desistência;
 4. Supervisiona o fecho do boletim de Jogo e assina-o verificando o seu conteúdo.
- O registo do resultado do jogo é feito de acordo com a secção 7: Marcação de Pontos.

6. ANOTAÇÕES ESPECÍFICAS

- Os árbitros deverão estar familiarizados com o Protocolo Oficial de Jogo da FIVB.

7. MARCAÇÃO

- O relevante Delegado(s) da FIVB é, no cenário 1 e 2 responsável por verificar o Resultado Oficial do Jogo e pode registar como apropriado comentários na secção das Observações.
- No final do jogo, o PRIMEIRO ÁRBITRO deve certificar-se que na secção

das Observações do Boletim de Jogo foi completa com todas as informações necessárias, conforme o presente protocolo e demonstrado com o exemplo das Instruções de Preenchimento do Boletim de Jogo.

- Se o Delegado da arbitragem (RD) não estiver presente no campo no final do jogo, o PRIMEIRO ÁRBITRO deve obter a sua assinatura antes de o boletim de jogo ser entregue no gabinete da competição, embora evitando qualquer atraso que se prendem com o BVIS.

PROTOCOLO DA MARCA DA BOLA

O objetivo desta secção é o de proporcionar aos ÁRBITROS um método rápido e padronizado através do qual lhes permita lidar com a situação do início dum Protocolo da Marca da Bola. Os ÁRBITROS devem prestar atenção para que o processo seja transparente, não seja prolongado e que a decisão seja definitiva e corretamente comunicada, com o jogo a recomeçar o mais rápido possível.

1. O PROCESSO

- O Protocolo da Marca da Bola tal como é aplicável durante um jogo possui apenas alguns componentes e deverá ser executado pela equipa de arbitragem especialmente pelo PRIMEIRO ÁRBITRO com a maior precisão e rapidez, permitindo assim o rápido recomeço do jogo. Os principais componentes de um Protocolo da Marca da Bola são:

1. Só quando exista uma dúvida significativa quanto à sua decisão se a bola é dentro ou fora, o PRIMEIRO ÁRBITRO deve decidir iniciar um Protocolo da Marca da Bola.
2. Os Capitães das equipas não têm o direito de insistir para que se inicie um Protocolo da Marca da Bola.
3. Os ÁRBITROS e JUÍZES DE LINHA devem desencorajar ações dos jogadores de deliberadamente encobrir / alterar etc., a marca da bola. O PRIMEIRO ÁRBITRO deverá penalizar esta ação apropriadamente.
4. Os Capitães da Equipa podem reconhecer a decisão inicial como incorreta, fazendo, desta forma, com que o Protocolo da Marca da Bola não se inicie ou que o mesmo seja de imediato interrompido.
5. O Protocolo Marca da Bola tem relevância na medida em que pode permitir ao PRIMEIRO ÁRBITRO tempo para acalmar os jogadores após uma decisão disputada. Isto, mesmo assim, exige que os ÁRBITROS sigam com rigor e rapidez o Protocolo da Marca da Bola.

2. O TRABALHO DO PRIMEIRO ÁRBITRO

- O PRIMEIRO ÁRBITRO toma imediata e rapidamente a decisão sobre a possibilidade de iniciar um Protocolo da Marca da Bola.

- O PRIMEIRO ÁRBITRO desce da plataforma e aponta para o(s) o(s) JUÍZ(ES) DE LINHA relevante(s) ao(s) qual é pedido que se desloque(m) para a posição da marca de bola.

- Adicionalmente, o PRIMEIRO ÁRBITRO deve pedir aos jogadores da equipa do lado da marca da bola, para se afastarem da zona da marca de bola. Isto é extremamente importante para garantir um tratamento igual e justo para ambas as equipas no âmbito deste procedimento.

- Verificação da marca de bola (dentro ou fora).

-

1. Uma vez que a área perto da marca de bola está livre de jogadores e que o(s)

- relevante(s) JUÍZ(ES) DE LINHA (s) está(ão) presente(s), o PRIMEIRO ÁRBITRO deve prosseguir cuidadosamente a um interrogatório estruturado ao(s) JUÍZ(ES) DE LINHA, se necessário
2. Inicialmente deve-se esclarecer se a bola tocou na linha. Isto inclui situações em que a linha estava numa posição elevada e foi tocada pela bola.
 3. É importante que ao JUÍZ DE LINHA (se necessário) seja dada a oportunidade de:
 - a) Mostrar a posição da marca de bola (sem a tocar).
 - b) Explicar verbalmente o que viram, incluindo tanto a ação da bola contactando a areia como quaisquer ações subsequentes.
 4. O PRIMEIRO ÁRBITRO não deverá ficar com qualquer dúvida(s) no que o JUÍZ DE LINHA lhe transmitiu. Uma boa estratégia é receber a sequência dos acontecimentos, explicados tal como aconteceram.
 5. Quando o PRIMEIRO ÁRBITRO considerar que recebeu toda a informação disponível e é capaz de tomar uma decisão, ele/ela deve dirigir-se de imediato para a plataforma e sinalizar a decisão da marca da bola (indica qual a equipa que vai agora servir) e, se aplicável penalizar qualquer jogador que tenha atravessado o plano vertical da rede para o lado contrário. NÃO serão permitidos mais atrasos, devendo os jogadores retomar o jogo sem mais demoras.
 6. Se aplicável, o PRIMEIRO ÁRBITRO comunicará verbalmente ao público o resultado do protocolo da marca da bola ao mesmo tempo, que ele / ela sinaliza a decisão.
 7. O PRIMEIRO ÁRBITRO recomeça o jogo.

3. O TRABALHO DO SEGUNDO ÁRBITRO

- Inicialmente, o SEGUNDO ÁRBITRO deve colocar-se junto à rede para dissuadir, quer através da sua presença quer através de comunicação verbal, a equipa contrária de passar o plano vertical da rede para o lado contrário.
- É boa prática lembrar as equipas que é ilegal atravessar por baixo da rede ou a sua extensão.
- Ele / Ela deve também manter contacto visual com o PRIMEIRO ÁRBITRO durante todo o processo.
- O SEGUNDO ÁRBITRO, se necessário, quando a pedido do PRIMEIRO ÁRBITRO, pode colaborar na decisão final.
- O SEGUNDO ÁRBITRO deverá certificar-se de que o MARCADOR regista corretamente o resultado do Protocolo. O jogo não deve ser reiniciado até que o MARCADOR indique que estão prontos.

4. NOTAS ESPECÍFICAS

- Deverá ser seguida uma rápida e precisa comunicação / colaboração antes, durante e depois do Protocolo da Marca da Bola. A comunicação deverá ser tanto quanto possível em inglês.
- O PRIMEIRO ÁRBITRO e o JUÍZ DE LINHA relevante devem em todo o momento manter o contacto visual com a área da marca da bola de modo que ele / ela possa agir mediante as ações dos jogadores com o objetivo de encobrir / alterar etc, a marca da bola.
- O SEGUNDO ÁRBITRO deve indicar claramente aos jogadores quer através do uso do apito, quer através dos sinais gestuais e da comunicação verbal, que estes não devem atravessar o plano vertical da rede ou da sua extensão, para o lado contrário
- Em última instância, o PRIMEIRO ÁRBITRO pode, no momento da revisão da marca da bola requerer a presença do SEGUNDO ÁRBITRO para uma eventual tradução ou qualquer outro tipo de assistência.

5. OS JUIZES DE LINHA

- Durante o jogo, os JUÍZES DE LINHA devem tentar fazer com que as suas decisões sejam o mais precisas possível nomeadamente quando assinalam bola dentro ou bola fora, evitando assim a necessidade de se iniciar um Protocolo da Marca da Bola.
- Se um Protocolo da Marca da Bola é iniciado pelo PRIMEIRO ÁRBITRO, o JUÍZES DE LINHA deve assegurar-se de que consegue transmitir claramente as circunstâncias e o local exato do contacto da bola com a superfície do jogo.
- A pedido, os JUÍZES DE LINHA deverão informar o PRIMEIRO ÁRBITRO onde e como se deu o contacto da bola com a superfície de jogo.
- É normal que o PRIMEIRO ÁRBITRO peça a um JUÍZ DE LINHA que se desloque para a área da marca da bola.
- O JUÍZ DE LINHA (ou outro membro da equipa de arbitragem) em momento algum, pode alterar a superfície de jogo na área da marca da bola. Deverá ser dada especial atenção no sentido de impedir que alguém possa andar sobre essa área, ou que apontem para a areia com os dedos ou com as bandeiras.

6. REENICIO DO JOGO

- No final do Protocolo, o PRIMEIRO ÁRBITRO deve comunicar a todos os intervenientes qual o resultado do Protocolo da marca da bola, através da utilização dos gestos oficiais (indicando qual equipa que vai servir).
- Se aplicável, o PRIMEIRO ÁRBITRO deverá também penalizar qualquer jogador que tenha atravessado a rede ou a sua extensão para rever a marca. Tal deve ser sancionado como Conduta Rude (Cartão Vermelho), e é aplicada individualmente.
- A distância percorrida além do plano vertical da rede por debaixo da rede ou da sua extensão é irrelevante (o jogador quer passe 1 metro quer passe 3 metros o tratamento será o mesmo). É, ainda, possível que os jogadores possam ser sujeitos a outras sanções subseqüentes, devidas a outras ações tais como demoras, insultos verbais, etc.
- O SEGUNDO ÁRBITRO deverá certificar-se de que o MARCADOR regista corretamente o resultado do Protocolo. O jogo não deve ser reiniciado até que o MARCADOR indique que estão prontos.

PROTOCOLO MÉDICO

Para ser utilizado nas Competições Mundiais da FIVB conforme a regra 17.1 das Regras Oficiais de Voleibol de Praia

1. RESUMO

- O Protocolo Médico é uma série de passos estruturados para, permitir resolver com êxito situações de lesão/doença com a mínima demora possível (segundo a Regra 17.1).
- Tempo de recuperação é o tempo estritamente necessário para o apropriado pessoal médico credenciado prestar o tratamento médico adequado. Quando o tratamento esteja concluído ou em situações em que este não seja possível, o jogo deve recomeçar, caso contrário a equipa em causa é declarada incompleta.
- Tratamento durante o jogo pode ser prestado pelo pessoal médico oficial (i.e. o médico e / ou o fisioterapeuta do organizador do evento) ou pelo pessoal médico da própria

equipa (médico e / ou fisioterapeuta, desde que estes estejam devidamente credenciados para o evento) por opção da equipa. Em qualquer dos casos, o pessoal médico oficial irá supervisionar o tratamento, informando o PRIMEIRO ÁRBITRO quando estiver concluído, salvo se o jogador declarar que está pronto para voltar a jogar antes da sua chegada à área de jogo.

- Para se poder prestar tratamento durante a partida, o pessoal médico da equipa deve estar sentado na área junto ao campo durante a partida. Não será concedido nenhum tempo extra para permitir que o pessoal médico da própria equipa chegue até ao campo. Durante os jogos televisionados, no campo central, o pessoal médico oficial deve estar sentado ao lado do campo não se podendo ausentar.
- Sempre que haja uma falta de comparência devido a lesão (inclusive antes do jogo começar) o pessoal médico oficial e o Delegado Médico da FIVB (se tiver sido nomeado algum para o evento) devem estar presentes.
- Em competições Mundiais e Oficiais da FIVB, são permitidos, por período de 12 meses, a cada jogador, um máximo de dois tempos médicos por lesão. Os jogadores são responsáveis por saber quantos utilizaram. Os Supervisores Técnicos e os Delegados de Arbitragem deverão incluir nos seus relatórios informações sobre qualquer tempo médico utilizado nessa competição, e a FIVB acompanhará a eventual utilização de tempos médicos adicionais por lesão, nesse período, e aplicará as multas correspondentes aos jogadores em causa (penalidades pecuniárias de acordo com o Manual da FIVB).
- Os Tempos Médicos atribuídos pelo ÁRBITRO devido aos ferimentos com sangue que necessitem de assistência médica não contam para o número total de TMs usados por um jogador durante o período de 12 meses seguidos. Também um TM resultante diretamente de um incidente traumático no decorrer do jogo (choque entre adversários, jogador que bate num objeto, como o poste, bandeira, etc) e que pode ser comprovado pelo médico oficial deve seguir o mesmo princípio das lesões de sangue. No entanto, estas exceções não serão tidas em consideração para os jogos seguintes realizados por esse mesmo jogador na mesma ou em próximas competições. (isto é: qualquer outro tempo médico na mesma ou em futuras competições, relacionado com o mesmo incidente, mesmo que comprovado não será isento da quota “dos dois tempos médicos por jogador”).
- Os organizadores são obrigados a providenciar 2 WC destinados aos jogadores (um para as mulheres e outra para os homens - portáteis, no caso de não ser possível utilizar uma instalação sanitária existente) num raio máximo de 100 metros dos campos. Os ÁRBITROS são obrigados a comunicar esta situação aquando da verificação dos campos para homologação, antes do início do torneio.
- No caso de um jogador que solicite um tempo médico por lesão ou fizer falta de comparência ao jogo devido a lesão, imediatamente após os procedimentos administrativos do boletim de jogo, será dada ao jogador, pelo ÁRBITRO do jogo uma cópia do formulário BVB/49 (a exceção a este procedimento é o tempo médico por lesão devido a ferimento com sangue).

2. NO MOMENTO DA LESÃO

Quando um jogador se lesiona, o SEGUNDO ÁRBITRO deve dirigir-se imediatamente ao jogador e inteirar-se da natureza e dimensão da lesão.

- O SEGUNDO ÁRBITRO deve perguntar ao jogador:
 - “Pode continuar a jogar ou necessita de tratamento médico?”
 - i. no caso de ser solicitado tratamento médico “Pelo pessoal médico oficial ou pelo seu próprio?”
 - ii. mais “Precisa de um médico ou fisioterapeuta ou ambos?”
- Se for possível, o jogo deve recomeçar sem atrasos. Isto acontece quando o jogador apenas necessita de um curto período de tempo para voltar ao jogo (15 segundos) e como tal não é necessário utilizar tempo médico.

Nota: Em todas as circunstâncias, o pessoal médico oficial DEVE apresentar-se no campo e o Supervisor Técnico e/ou o Delegado da Arbitragem informados de modo a poderem supervisionar a ocorrência.

3. LESÕES COM SANGUE

- A segurança de todas as partes é de primordial importância, e as lesões de sangue devem, portanto ser tratadas em demora, quando detetadas pelo jogador ou pela equipa de arbitragem.
- Se a hemorragia é de pequena importância e pode ser parada facilmente, de modo a causar uma demora mínima no jogo, isto não é considerado como um tempo médico por lesão.
- Se hemorragia é mais significativa, deve ser tratada como necessitando de assistência médica, e tratada conforme descrito abaixo. Este, sim, é considerado como um tempo médico por lesão.
- Os ÁRBITROS devem inspeccionar todas as bolas de jogo e as que estiverem com qualquer derramamento de sangue devem ser substituídas e, posteriormente, limpas e desinfetadas. Também o sangue em qualquer outro equipamento deverá ser limpo e desinfetado.

4. SE JOGADOR REQUER TRATAMENTO MÉDICO

- Se o jogador requerer tratamento médico o SEGUNDO ARBITRO pede a comparência na área de jogo da relevante assistência médica de entre o pessoal médico oficial nomeado no local, permite que o pessoal médico da equipa possa entrar no campo desde que tenham sido devidamente credenciados para a prova, e deve, imediatamente comunicar o ocorrido a várias pessoas. Primeiro, o MARCADOR para que este registre a hora em minutos e segundos em que foi questionado ao jogador sobre a necessidade de tratamento médico, o PRIMEIRO ARBITRO para descer da plataforma e vigiar o Protocolo Médico e depois contactar com o pessoal seguinte: o Supervisor Técnico da FIVB, o Delegado da Arbitragem da FIVB e o Supervisor Médico da FIVB se estiver presente.
- É aconselhável que seja o SEGUNDO ÁRBITRO a tomar diligências no sentido de encontrar os elementos da lista acima mencionada, podendo mesmo ser necessário deixar a área de jogo ou usar um "Walkie -Talkie". O PRIMEIRO ÁRBITRO pode manter a supervisão sobre o jogador.
- É permitido ao jogador permanecer numa determinada posição dentro do terreno de jogo (lesão nas costas, etc.). O jogador poderá também movimentar-se livremente dentro do terreno de jogo ou zona livre ou ainda ir para a sua respetiva área de equipa (cadeiras).
- Se solicitado pelo pessoal médico em serviço, com a autorização do árbitro, o jogador lesionado poderá ser autorizado a abandonar o campo se a assistência médica necessária não puder ser prestada na área de jogo. Este facto pode ocorrer em algumas situações (eg., para limpar ou suturar uma ferida). O jogador que precisar de abandonar a área de jogo, deverá ser acompanhado pelo SEGUNDO ÁRBITRO (ou Delegado de Arbitragem ou ÁRBITRO DE RESERVA, no caso de haver um).
- O início do tempo permitido para recuperação de uma lesão começa a contar desde a chegada ao terreno de jogo do pessoal médico especializado (de entre o pessoal médico oficial disponível no local), ou na ausência do pessoal médico acreditado ou no caso em que o jogador opte por ser assistido pelo seu próprio pessoal médico, o tempo começará a contar a partir do momento em que foi autorizado pelo árbitro o tempo de recuperação. Isso significa que:
 1. Dois registos de tempo serão indicados no boletim de jogo no caso de o jogador optar por ser assistido pelo seu próprio pessoal médico, ou na ausência de pessoal médico acreditado:

- a) A hora em que o SEGUNDO ÁRBITRO questiona o jogador.
- b) A hora de reinício do jogo.

2. Três registos de tempo serão indicados no boletim de jogo no caso de o jogador escolher ser tratado pelo pessoal médico oficial disponível no local:

- A hora em que o SEGUNDO ÁRBITRO questiona o jogador.
 - A hora da chegada do pessoal médico oficial ao campo.
 - A hora de reinício do jogo.
- O SEGUNDO ÁRBITRO (e/ ou o PRIMEIRO ÁRBITRO) acompanha ativamente as ações dos jogadores para que estes voltem ao jogo dentro do tempo de recuperação.
 - O colega do jogador lesionado e os adversários devem manter-se no terreno de jogo ou na zona livre ou ainda dirigirem-se para as respetivas cadeiras. Os jogadores podem usar bolas durante este tempo.
 - O SEGUNDO ÁRBITRO deve durante o tempo de recuperação verificar se todos os detalhes relativos às horas foram registados corretamente e no fim do protocolo médico (indicado pelo retorno do jogador que recebeu tratamento à sua posição no campo) claramente solicitar ao MARCADOR (e verificar) se é feito o registo destes detalhes no boletim de jogo.
 - Os jogadores devem ser informados do tempo dispendido durante o tempo médico.
 - É importante que todos os detalhes: Nome do Jogador, Número, Código do país, Set, Horas e Resultado são todos registados no boletim de jogo, uma vez que mais tarde podem ser importantes num Protocolo de Protesto ou se uma segunda lesão ocorrer. É de salientar que cada jogador só pode usar um tempo médico por jogo.
 - Quando o tratamento é concluído ou se nenhum tratamento for possível, o jogo deve reiniciar ou a equipa em causa é declarada incompleta.
 - O tempo de recuperação não será prolongado a partir do momento em que o pessoal médico oficial informar o ÁRBITRO que o tratamento está concluído ou que nenhum tratamento é possível.
 - A decisão se um jogador está clinicamente apto ou não para retomar o jogo após uma lesão depende inteiramente deste. Mesmo que o pessoal médico oficial o aconselhe que a não continuar, cabe a decisão final ao jogador. Esta condição está incluída no "Compromisso dos Jogadores". No entanto, em casos extremos, o médico da competição pode opor-se ao retorno de um jogador lesionado.
 - No primeiro caso acima referido, o árbitro deve registar no verso do boletim de jogo que o jogador, explicitamente, solicitou para continuar o jogo contra um parecer médico contrário, pelo pessoal médico oficial. A assinatura no final do jogo (assinatura pós-jogo do capitão da equipa) em causa, confirmará esta declaração.
 - Saliente-se que, no final do tempo de recuperação, o SEGUNDO ÁRBITRO deve apitar e de seguida ordenar ao jogador que vá para a sua posição. A equipa pode pedir qualquer tempo morto não utilizado, mas no final deste, deve recomeçar o jogo. Se o jogador estiver incapaz de reiniciar neste momento, o set/jogo é terminado conforme secção das lesões 17.1 do Livro de Regras.
 - Não é permitido mais tempo para esse jogador lesionado. O tempo de lesão não é de natureza cumulativa.

5.0 USO DA CASA DE BANHO PELOS JOGADORES

- Após um pedido por um jogador para usar a casa de banho/WC, a sua equipa deve ser informada que o PRIMEIRO ÁRBITRO iniciará a contagem de um tempo médico a ser atribuído ao jogador em causa, se o tempo utilizado exceder o tempo disponível antes o início da partida, ou a duração da interrupção do jogo em questão utilizada para esse fim

(TM, TTM, intervalo, 12" entre as jogadas). No caso de um tempo médico ser atribuído, o pessoal médico oficial deve ser chamado ao campo ficando pronto a agir.

- O SEGUNDO ÁRBITRO deve acompanhar sempre o jogador, enquanto o PRIMEIRO ÁRBITRO supervisiona de perto a situação junto à mesa do MARCADOR.

6. INCIDENTES RELACIONADOS COM O CALOR

- Tal como descrito no "Protocolo de Monitorização do Esforço devido ao Calor" nas competições de Voleibol de Praia da FIVB todas as faltas de comparência devido ao calor devem ser registadas.
- Em qualquer caso de falta de comparência por motivos médicos, o jogador lesionado deve ser questionado pelo árbitro, se este facto se deve à exaustão pelo calor e /ou desidratação. Se este for o caso, deverá também perguntar ao jogador se "Teve vómitos e/ou diarreia nos últimos cinco dias?" Essa informação é então comunicada ao Delegado de Arbitragem, que é responsável por incluí-la num ficheiro Excel usado para registar dados para o "Protocolo de Monitorização de Esforço devido ao Calor da FIVB".

7. NOTAS ADICIONAIS

- Todos os ÁRBITROS e o Delegado de Arbitragem da FIVB devem conhecer o local exato onde se encontra toda e qualquer tipo de assistência médica: primeiros socorros, médicos, fisioterapeutas, acesso de ambulância, etc.
- A garantia da disponibilidade do pessoal médico e supervisão dos Supervisores e dos Delegados da FIVB.
- O ÁRBITRO deve saber qual a área de intervenção dos diversos membros da equipa médica conforme o acordado com o Supervisor Técnico, uma vez que existem valências diferentes na equipa médica (médico, fisioterapeuta). O ÁRBITRO deve assegurar-se que o membro da equipa médica é o indicado para tratar a lesão do jogador.
- Nos eventos com mais do que um local de competição, os organizadores são obrigados a providenciar pessoal médico (primeiros socorros, médico e fisioterapeuta) para todos os locais da competição. Quando existe um local de competição distante do principal, os jogadores não estão autorizados a exigir a assistência específica do fisioterapeuta da FIVB, etc.
- No caso de um jogador solicitar tratamento médico, é permitido à sua equipa médica que entre no campo. Se o pessoal médico da equipa for capaz de resolver o caso antes da chegada do pessoal médico oficial solicitado e o jogador declara que está pronto/a para reiniciar o jogo, o ÁRBITRO não é obrigado a esperar pela chegada de pessoal médico oficial. De qualquer maneira será, atribuído a esse jogador, o tempo médico correspondente.
- Tratamento médico pode ser prestado aos jogadores durante as interrupções regulamentares de jogo (TM, TTM, intervalos), sem atrasar o jogo.
- Durante a formação dos MARCADORES, é extremamente importante questioná-los, no sentido de averiguar se compreendem completamente as suas circunstâncias e o registo resultante no boletim de jogo.
- Todos os períodos de tempo devem ser registados em horas, minutos e segundos.
- No final do jogo, o PRIMEIRO ÁRBITRO deverá assegurar-se que a secção das Observações do boletim de jogo foi completada com toda a informação necessária, conforme descrito neste protocolo e demonstrado no exemplo das Instruções de Preenchimento do Boletim de Jogo.
- Se o Delegado de Arbitragem não estiver presente no campo no final da partida, o PRIMEIRO ÁRBITRO, deve obter a sua assinatura antes de o boletim de jogo ser entregue no gabinete de competição, embora, no entanto evitando atrasos para fins do BVIS.

PROTOCOLO DE PROTESTO

Para ser utilizado em Competições Mundiais e Oficiais da FIVB ao abrigo da regra 5.1.2.1 e 5.1.3.2 das Regras Oficiais de Voleibol de Praia.

1. RESUMO

O Protocolo de Protesto é uma série de passos estruturados para designadamente permitir resolver com êxito um protesto apresentado sobre a aplicação das regras do jogo, pelo(s) jogador(es) envolvido(s) em Competições de Voleibol de Praia da FIVB.

Um Protocolo de Protesto é iniciado pelo Capitão de equipa formalmente indicando o seu desejo de protestar após a explicação que ele/ela recebeu sobre a aplicação ou interpretação das regras por parte do PRIMEIRO ÁRBITRO.

O relevante responsável da FIVB deverá tomar a seu cargo o Protocolo de Protesto, baseado nos factos antes, durante ou depois do jogo.

O relevante responsável da FIVB considerará a validade do protesto baseado em três critérios.

Existem dois níveis do Protocolo de Protesto, sendo estes aceites, quer no momento do acontecimento (Nível 1) e/ou depois do jogo ter terminado (Nível 2).

2. OBJETIVO DO PROTOCOLO DE PROTESTO

O Protocolo de Protesto representa o procedimento formal da FIVB para resolver problemas que ocorrem antes, durante e depois do jogo. Por isso, os objetivos do Protocolo de Protesto são:

1. Estabelecer ou restabelecer as condições de jogo para o estado anterior de jogo e recomeçar o jogo assim que aplicável.
 2. Proporcionar um processo estruturado que permita a resolução de Protestos através dos apropriados regulamentos ou regras da FIVB.
 3. Aprovar um procedimento que tenha o mínimo de impacto sobre o desenrolar do jogo, especialmente se o protesto envolve mais do que um nível de jurisdição
 4. Implementar um protocolo que seja lógico, transparente e fácil de seguir
 5. Implementar um protocolo que seja baseado em princípios legais e éticos.
- Implementar um protocolo que potencie as hipóteses por parte do(s) relevantes responsáveis oficiais da FIVB de tomar uma decisão correta, sobre a legitimidade do protesto apresentado pelo(s) jogador(es).

3. CRITÉRIOS PARA AVALIAR UM PROTESTO

O critério para aceitação de um Protesto legal deverá envolver uma ou mais das circunstâncias seguintes:

1. O ÁRBITRO não interpretou ou aplicou corretamente as regras/regulamentos, ou não assumiu as consequências das suas decisões.
2. Há um erro do MARCADOR (rotação ou resultado do jogo).
3. Um aspecto técnico das condições do jogo (condições climatéricas, luz, etc).

O PRIMEIRO ÁRBITRO deve considerar apenas estes três critérios para avaliar se aceita ou não o protesto como sendo válido e, assim, capaz de possível consideração.

É inaceitável que o PRIMEIRO ÁRBITRO aceite um protesto que envolva ações do jogo ou comportamento incorreto a não ser que haja uma eminente possibilidade de interpretação errada das Regras do Jogo.

O relevante Delegado(s) da FIVB deve também utilizar estes três critérios para avaliar o valor relativo do Protesto uma vez que já foi aceite como válido para análise. O Delegado(s) da FIVB devem identificar claramente qual dos três critérios se aplica ao protesto. É possível que um protesto possa satisfazer mais do que um critério.

O relevante Delegado(s) da FIVB devem também considerar se todo o processo foi observado para a validade do Protesto.

4. AÇÕES DO PRIMEIRO ÁRBITRO ANTES DO INÍCIO DO PROTOCOLO DE PROTESTO

Um Protocolo de Protesto é iniciado pelo Capitão de equipa que formalmente indica o seu desejo de protestar após a explicação que recebeu sobre a aplicação ou interpretação das regras por parte do PRIMEIRO ÁRBITRO. O PRIMEIRO ÁRBITRO deve então, antes de chamar o relevante Delegado(s) da FIVB ao campo, assegurar que todas as medidas possíveis foram tomadas para assegurar que o Protocolo de Protesto não se torne promulgado. Isso inclui:

Explicar claramente ao Capitão de equipa a natureza da falta / base da decisão Repetição dos gestos oficiais quando apropriado.

Consulta a todos os Oficiais relevantes apropriados na aplicação/interpretação das regras.

Confirmar o critério para um Protesto válido.

Confirmar que, depois de todos os passos anteriores terem sido dados, o Capitão de equipa deseja formalmente apresentar Protesto.

O PRIMEIRO ÁRBITRO não deve:

Uma vez o Capitão de equipa tenha formalmente protestado, e isso satisfaça os critérios para um protesto válido, optar por não solicitar a presença do relevante Delegado da FIVB ao campo.

Comentar com os jogadores o possível resultado do protesto.

5. PROTOCOLO DE PROTESTO NÍVEL 1: RESOLVIDO NO MOMENTO DO PROTESTO (pelo Delegado de Arbitragem ou Supervisor Técnico)

Resumo do Protocolo para solucionar o Protesto no momento que o jogador(es) o iniciam o Protocolo de Protesto (Nível 1) é iniciado pelo Capitão de equipa indicando formalmente o seu desejo de Protestar após a explicação que recebeu sobre a aplicação ou interpretação das regras por parte do PRIMEIRO ÁRBITRO. O PRIMEIRO ÁRBITRO solicita então a presença do Delegado da FIVB.

O Protocolo de Protesto Nível 1 (quer antes ou durante o jogo) envolve os seguintes passos:

1. Determinação inicial da natureza do Protesto.
2. Decisão de prosseguir com o Protocolo baseado na sua validade.
3. Obtenção de informação adicional / evidências aplicáveis ao Protesto.
4. Transmitir o resultado do Protesto aos Oficiais relevantes e aos jogadores.
5. Transmitir o resultado do Protesto aos MARCADORES e outras partes interessadas.
6. Começo ou recomeço do jogo.

O Protocolo de Protesto (Nível 1) é a primeira de duas fases de um potencial Protesto.

5.2 Quem avalia o protesto?

Cabe ao Delegado da Arbitragem em condições normais encarregar-se do Protocolo de Protesto no momento em que este se inicia. Só em circunstâncias excepcionais o Nível 1 do Protesto não deve ser empreendido no momento que o jogador o inicia.

Em circunstâncias excepcionais o Supervisor Técnico pode substituir o Delegado da Arbitragem.

Outro Responsável da FIVB pode em circunstâncias excepcionais assistir o Delegado da FIVB que avalia a validade do Protesto.

O Delegado da FIVB que avalia o Protesto não deverá ser, exceto em circunstâncias excepcionais, de um dos países envolvidos no Protesto nem vir a provocar um conflito de interesses no resultado final.

As pessoas prestando informação para o Protocolo de Protesto não podem ter autoridade ou poder de decisão quanto à validade ou resultado final do protesto.

Todos os Delegados da FIVB especialmente o Delegado de Arbitragem devem ter o cuidado no sentido de evitar qualquer comentário/atitude que possa influenciar o processo antes que o Protocolo de Protesto se inicie.

Os Delegados de Arbitragem deverão assegurar que, e, apesar da sua movimentação dum lado para o outro na área da competição, estão disponíveis em caso de um Protocolo de Protesto.

5.3 Como começa o Protocolo de Protesto? (conduzido pelo Delegado de Arbitragem)

O Protocolo começa com o gesto PRIMEIRO ÁRBITRO indicando que o Delegado da Arbitragem deverá entrar no terreno de jogo.

O Protesto só pode ser pedido pelos Capitães de equipa.

O PRIMEIRO ÁRBITRO só deverá chamar o Delegado da Arbitragem quando o(s) Capitão(ões) de equipa tenham formalmente (como definido na regra 5.1.2.1) indicado a sua intenção de instituir um Protocolo de Protesto e se satisfaz os critérios para um protesto válido.

O protocolo de Protesto (Nível1) implica o pagamento de uma multa pecuniária conforme regulamentado no Manual da FIVB.

5.4 O processo do Protocolo de Protesto (depois do Protocolo ter começado)

Os jogadores devem inicialmente dirigirem-se para as suas cadeiras.

O Delegado da Arbitragem deve inicialmente falar com o PRIMEIRO ARBITRO para obter em linhas gerais a natureza do protesto.

O Delegado de Arbitragem deve, então, confirmar com o jogador (s) a base de seu protesto.

O Delegado de Arbitragem deve, seguidamente, confirmar com o Capitão de equipa em causa em que se baseou para apresentar o Protesto.

O Delegado de Arbitragem deverá, em seguida, se necessário, dirigir-se ao PRIMEIRO ÁRBITRO afim de clarificar/esclarecer quaisquer dúvidas que residam ainda

As informações/provas julgadas importantes, no sentido de ajudar a uma decisão podem ser obtidas a partir de outras partes.

Estas informações/provas devem ser recolhidas individualmente mas se for apropriado podem ser recolhidas coletivamente.

Pode ser utilizada uma pessoa para traduzir estas informações/provas.

O Protocolo, se possível, deve ser conduzido na língua Oficial da FIVB: Inglês.

O processo de recolha de informações/provas deverá ser conduzido perto da mesa do MARCADOR e da área da equipa em questão. Os jogadores deverão estar afastados do local onde o PRIMEIRO ÁRBITRO e outras partes interessadas são sujeitas a interrogatório. Todo o processo deve seguir um modelo claramente bem estruturado na recolha de informação/provas.

Durante o Protocolo de Protesto os jogadores podem logo que esteja encaminhado o processo:

1. Usar a área de jogo mas não podem sair da zona livre.
2. Usar as bolas de jogo.
3. Usar o lado do campo em que estão a jogar ou os dois lados do campo com o acordo de todos os jogadores.

5.5 Resolução do Protocolo de Protesto

A decisão para resolver o Protocolo do Protesto deve ser baseada no seguinte: Interpretação rigorosa dos critérios para avaliar o Protesto (secção 3 acima).

2. O presumir que a decisão tomada pelos Árbitros do jogo é correta principalmente a decisão final do PRIMEIRO ÁRBITRO.
3. Os factos apurados durante o questionário às partes envolvidas no Protesto, principalmente as informações dos Árbitros do jogo.
4. O apuramento da exatidão das ações dos árbitros em relação às Regras do Jogo.

5. Quando as Regras do Jogo não prevejam uma situação específica, cabe ao Delegado da Arbitragem a interpretação do espírito das Regras do Jogo.

O PRIMEIRO ÁRBITRO deve ser a primeira pessoa a ser informado do resultado do Protocolo de Protesto seguido dos outros membros da equipa de arbitragem.

Os Capitães de ambas as equipas devem ser informados no campo do resultado do Protocolo de Protesto.

Os Capitães devem receber um breve resumo do que esteve na base da decisão.

Se, depois de serem informados, nenhum Capitão questionar a decisão, o Protocolo de Protesto é considerado decidido e encerrado oficialmente.

O Capitão de qualquer das equipas que discorde com a decisão, têm o direito de solicitar, naquele momento, um Protocolo de Protesto de Nível 2, que pode depois ser confirmado no final do jogo.

5.6 Recomeço do Jogo

Depois do Delegado de Arbitragem transmitir a decisão aos Árbitros e aos jogadores e antes de reiniciar o jogo é necessário o seguinte:

1. Comunicar a decisão ao MARCADOR.
2. Comunicar a decisão ao Público (que pode incluir o anúncio do resultado da decisão)
3. Comunicar a decisão aos Órgãos de Informação (televisão, rádio, etc.).

Se o Protesto do Capitão de equipa for bem sucedido, devem ser tomadas todas as medidas necessárias para restabelecer as condições normais de jogo (como deliberado pelo Delegado da Arbitragem).

5.7 Possíveis consequências do Protesto

Existem três possíveis consequências do Protesto de Nível 1 (decidido ou tentativa para o decidir no momento do protesto):

Seguindo o protocolo, o protesto do(s) Capitão(ões) de equipa é rejeitado.

Nesta circunstância, o Supervisor Técnico será informado pelo Delegado de Arbitragem e a multa correspondente ao Protesto de Nível 1 será aplicada (ver

o Manual de Voleibol de Praia da FIVB, capítulo destinado especificamente aos Regulamentos e sanções).

2. Seguindo o protocolo, o protesto do(s) Capitão(ões) de equipa é aceite.

Neste caso, a multa não se aplica.

O Protocolo de Protesto não pode ser iniciado (ex: nenhum Responsável da FIVB está disponível) e/ou o(s) Capitão(ões) de equipa interpõem recurso do resultado do Protocolo de Protesto no Nível 1. Ambas as situações são resolvidas no Nível 2 (depois do jogo ter terminado).

5.8 Como é registado o Protocolo de Protesto no Boletim de Jogo?

No momento em que o Delegado da Arbitragem entra no campo o MARCADOR deverá registar no Boletim de jogo (como indicado nas Instruções do preenchimento do Boletim de jogo) toda a informação suficiente e detalhada que permita o recomeço do jogo a partir deste ponto.

O MARCADOR não deve registar qualquer informação factual referente às bases do Protesto.

Se o Protocolo de Protesto é ordenado e subsequentemente rejeitado as palavras REJEITADO NÍVEL 1 deverão ser registadas na secção das Observações.

Se o Protocolo de Protesto é ordenado e subsequentemente for aceite as palavras ACEITE NÍVEL 1 deverão ser registadas na secção das Observações.

Se, após o protesto ter sido rejeitado no Nível 1, o(s) Capitão(ões) de equipa expressam o seu desejo de avançar para um Protocolo de Protesto no Nível 2, as palavras REJEITADO / PENDENTE NÍVEL 1 devem ser registadas na secção das observações.

Se, após o protesto ter sido aceite no Nível 1, o(s) Capitão(ões) de equipa expressam a sua vontade de pedir um Protocolo de Protesto no Nível 2, as palavras ACEITE/PENDENTE NÍVEL 1 devem ser registadas na secção das observações.

Se por qualquer razão o Protocolo de Protesto não puder avançar (depois de ter sido pedido ao Oficial relevante FIVB para entrar no campo de jogo) as palavras PENDENTE NÍVEL 1 deverão ser registadas na secção das Observações.

O Delegado da Arbitragem tem autoridade para adicionar mais informação que seja necessária na secção das Observações do Boletim de jogo.

O SEGUNDO ÁRBITRO é o responsável pela verificação do Boletim de Jogo antes do reinício do jogo.

No final do jogo, o PRIMEIRO ÁRBITRO deve confirmar que a secção das Observações do boletim de jogo foi preenchida com toda a informação necessária, conforme mencionado por este protocolo.

Se o Delegado de Arbitragem (RD) não estiver presente no campo no final do jogo, o PRIMEIRO ÁRBITRO deve, em primeiro lugar, obter a sua assinatura, e de seguida entregar o boletim de jogo no gabinete de competição, e deste modo, evitar todos e quaisquer atrasos na inserção de dados no Sistema de Informação de Voleibol de Praia (BVIS).

6. NÍVEL 2 DO PROTOCOLO DE PROTESTO DECIDIDO NO FIM DO JOGO (PELO COMITE ORGANIZADOR)

6.1 Resumo dos Procedimentos

O Protocolo de Protesto (Nível 2) é iniciado quando o(s) Capitão(ões) da equipa expressa formalmente o seu desejo de protestar no Nível 2 do Protocolo de Protesto baseado num dos seguintes pontos:

1. O Protocolo de Protesto não foi iniciado no Nível 1 (por indisponibilidade do Oficial da FIVB)
2. O protesto foi rejeitado ao nível 1 pelo relevante Delegado(s) da FIVB.
3. O protesto foi aceite no Nível 1 pelo relevante Delegado(s) da FIVB, mas subsequentemente contestado pelo outro Capitão da equipa.
4. Acontecimentos após o final do jogo.

Um Protocolo de Protesto Nível 2 deve (exceto no caso de acontecimentos após o jogo) estar relacionado com o protesto que foi devidamente pedido e registado no Nível 1 do Protocolo de Protesto por um dos capitães da respetiva equipa.

O processo de confirmação do Protocolo de Protesto Nível 2 envolve as seguintes etapas:

1. Registo inicial no Boletim de Jogo da base do Protesto (Nível 2).
2. O pagamento da caução em causa (ver Manual do Voleibol de Praia da FIVB).
3. O Comité Organizador examina a base do Protesto.
4. Comunicação dos resultados do protesto a todas as partes, incluindo explicação sobre os fundamentos da decisão.
5. Se apropriado para repor a verdade desportiva repetição do jogo.

6.2 Quem avalia o Protesto?

O Supervisor Técnico deverá pedir ao Comité Organizador para que os seus membros sejam convocados e os procedimentos a serem seguidos estão definidos no Manual de Voleibol de Praia da FIVB.

O Delegado da Arbitragem não é membro do Comité de Protesto.

Ao Delegado da Arbitragem pode ser pedido aconselhamento ao Comité de Protesto sobre as Regras do Jogo.

Ao Delegado da Arbitragem (ou o Supervisor Técnico) pode ser pedido para resumir o Protocolo de Protesto Nível 1 rejeitado ou aceite e ainda os critérios que estiveram na base da decisão.

6.3 Como começa o Protocolo de Protesto?

O Nível 2 de protesto é iniciado com o Capitão da equipa a manifestar o desejo de protestar, no final do jogo e antes de assinar o Boletim de Jogo, confirmando este facto, por escrito, na secção das observações.

Não é necessário que o Capitão da equipa escreva os detalhes do Protesto. O protesto pode ser escrito por qualquer das partes, mas deve no final ser assinado pelo Capitão da equipa que protesta.

A Equipa de Arbitragem não deve impedir ou ditar o conteúdo do protesto.

O protesto deve desejavelmente ser escrito na língua oficial da FIVB: Inglês.

O Protocolo de Protesto (Nível 2) é acompanhado do pagamento de uma caução como regulamentado no Manual da FIVB.

6.4O processo do Protocolo de Protesto

O Processo para o Comité de Protesto considerar o Protesto está regulamentado no Manual de Voleibol de Praia da FIVB.

O Boletim de Jogo pode ter a indicação escrita que existe um outro documento anexo referente ao protesto (se existir espaço suficiente). Este documento deve ser apresentado ao Supervisor Técnico da FIVB, o mais tardar até 30 minutos após o final do jogo.

O Capitão da equipa não envolvida no protesto deve ser imediatamente informado, pessoalmente, pelo PRIMEIRO ÁRBITRO, se um protesto (Nível 2) é confirmado, por escrito, na secção de observações do Boletim de Jogo.

7. RELATÓRIOS OFICIAIS DA FIVB

O Delegado de Arbitragem no Nível 1 e o Comité Organizador no Nível 2, deverão escrever um relatório onde conste a base para a decisão e confirmar a aceitação do processo (Relatório do Protocolo de Protesto do Delegado de Arbitragem, fornecido em formato digital).

Uma cópia do Boletim de jogo deverá ser anexada ao relatório.

O relatório do Delegado de Arbitragem deve ser incluído no relatório que os Delegados Técnicos enviam para a FIVB.

O relatório dos Delegados de Arbitragem, WT/25, enviado ao Comissário de Árbitros de Voleibol de Praia da FIVB deverá incluir comentários sobre o número e a natureza dos Protestos aceites, as principais questões e resultados e uma cópia do seu Relatório.

O Delegado de Arbitragem deve, logo que possível após um jogo onde um Protocolo de Protesto é "Rejeitado no Nível 1" facultar ao Supervisor Técnico, uma cópia do seu relatório e do Boletim de Jogo em questão. Este relatório e Boletim de Jogo permite ao Supervisor Técnico convocar imediatamente uma reunião com a equipa/s em questão para confirmar a aplicação da respetiva sanção pecuniária (caução). Ver Manual do Voleibol de Praia da FIVB.

PROTOCOLO PARA A COMUNICAÇÃO VERBAL DO PRIMEIRO ÁRBITRO AO PÚBLICO

Para ser implementado na competições Mundiais e Oficiais da FIVB, apenas no Campo Central. É obrigatório no Campeonato do Mundo de seniores da FIVB e nos Grand Slam do circuito Mundial. Também pode ser implementado nos Abertos de Voleibol de Praia da FIVB, sempre que acordado entre as partes interessadas (FIVB e Organizadores).

1. OBJETIVO

- A FIVB decidiu implementar um novo procedimento que permite ao PRIMEIRO ÁRBITRO clarificar as suas decisões para com os espetadores. O objetivo é dar a conhecer o cumprimento das Regras do Jogo e permitir que o público compreenda, melhor, e identifique quaisquer decisões controversas ou relevantes.
- Qualquer discussão entre o ÁRBITRO e os Jogadores permanecerá e é exclusivamente do foro pessoal e interna. Relativamente à Televisão o produtor terá a capacidade de decidir o que é de transmitir para o exterior (o produtor também pode pedir diretamente uma explicação aos ÁRBITROS, quando julguem adequado).

2. DA PERSPETIVA DOS ORGANIZADORES

- Colocar no PRIMEIRO ÁRBITRO, no Campo Central, com um microfone de lapela sem fio e equipado com um interruptor on/off, ou com controle de som operado pelo DJ / Apresentador. A qualidade do som do sistema deve ser de boa qualidade e devidamente testado previamente pelo Delegado de Arbitragem.

- Este microfone deve estar ligado com o sistema de som do estádio e devidamente coordenado com a mesa de mistura do locutor/ DJ.
- O locutor e o DJ devem ter profundo conhecimento dos procedimentos e dos objectivos a fim de permitir ao PRIMEIRO ÁRBITRO a possibilidade de entrar no ar, sempre que necessário (isto deve ser coordenado com a devida antecedência pelo Delegado de Arbitragem).
- O processo de comunicação é liderado pelo ÁRBITRO e não pelo DJ ou pelos Locutores. Deve ser o ÁRBITRO a decidir que pretende dirigir-se os espetadores e não o locutor a pedir a sua opinião. Mesmo assim, é possível que o anunciador crie alguma atmosfera em torno do anúncio (ou seja: dizer algo como "vamos ver o que é o PRIMEIRO ÁRBITRO tem para nos dizer sobre a sua decisão ", etc.).
- A linguagem de comunicação utilizada pode, eventualmente, ser a língua do país de onde se desenrola a competição, caso o PRIMEIRO ÁRBITRO tenha um bom nível de comunicação nesta língua. Uma curta tradução, em Inglês, pelo locutor, pode ser necessário, neste caso. O mesmo se pode aplicar, no sentido oposto (comunicação em inglês pelo ÁRBITRO e uma breve tradução para a língua local feita pelo locutor).

3. DA PERSPETIVA DOS ÁRBITROS

- Os ÁRBITROS devem ser comunicadores eficientes. Esta capacidade está no topo das suas principais características comuns. Eles, normalmente, comunicam mais gestualmente do que através de palavras.
- A comunicação verbal é usada atualmente pelos ÁRBITROS para transmitir ideias a jogadores, companheiros, etc. Com este procedimento específico, é exigido aos ÁRBITROS adicionar à sua habitual forma de comunicação (gestos oficiais, por exemplo), ou seja o uso da comunicação verbal com o publico.
- Como indivíduos, os ÁRBITROS têm traços de personalidade diferentes e maneiras diferentes de fazer as coisas. Pelo facto de não poderem fazer muito para mudar isto, será, ainda necessário controlar a sua expressão, modo de falar, e postura, a fim de se apresentar adequadamente para este novo papel. Isto será importante, já que terão de lidar com uma rede extensa e qualificada de jornalistas e a cobertura televisiva no campo principal, em alguns dos nossos eventos mais visíveis.

• 1. "O que dizer"

- Quando lhe é pedido a explicar verbalmente a sua decisão, em primeiro lugar, é muito importante pensar sobre as mensagens que se está a transmitir e assegurar-se que esta vai no mesmo sentido da comunicação não-verbal expressada anteriormente através dos gestos oficiais utilizados, sua postura, sua expressão facial, etc.

- A ato de arbitrar requer uma compreensão profunda de Voleibol de Praia, regulamentos, conhecimentos técnicos e sensibilidade para o espírito do jogo. Quando se dá uma explicação ao público, mostrar conhecimento profundo dos regulamentos e usando linguagem específica (termos técnicos) desta disciplina desportiva, mas mantendo-a sempre clara e simples.

2. "Como dizer"

- Em seguida, terá que pensar sobre como dizer o que pretende. O tom de voz que vai usar, transmitirá só por si uma mensagem. Controle as suas emoções durante o jogo e aprenda a usar a voz para se ajustar à situação. A voz alta pode transmitir firmeza, confiança, etc, mas também pode transmitir abuso de autoridade. Uma voz suave pode transmitir confiança, compreensão, mas também pode transmitir falta de confiança, etc, tudo vai depender do enquadramento no meio e da situação
- Terá também de avaliar a forma como fala, se o faz de forma clara, rápida ou lentamente, amigável ou agressivamente, etc.

3. "Quando se faz"

- Durante a realização do sorteio (tanto no início do jogo, como entre o 2º e o 3º set), ao ÁRBITRO é exigido o anunciar do resultado. Entende-se que este anúncio só faz sentido se for feito imediatamente após o sorteio (ou mesmo ao vivo e, possivelmente, no ecrã de vídeo do estádio se aplicável). Os anúncios feitos imediatamente antes do primeiro serviço do set, para além de inúteis, dão uma imagem pouco profissional. Os ÁRBITROS devem usar o senso comum e não se sobrepor às atividades de entretenimento ou anúncios comerciais transmitidos nos ecrãs que obviamente têm prioridade.
- Numa decisão em que a sua própria opinião exige mais esclarecimentos ao público (ex: depois de um protocolo da marca bola, etc), ou sobre a interpretação/aplicação duma regra da qual tenham sido pedido esclarecimentos, por qualquer um dos capitães de equipa.
- Cada vez é mais solicitada a comunicação. Em conformidade com o conceito em que se inspirou este procedimento, o ÁRBITRO deve chamar a atenção dos espetadores sobre a característica principal da falta marcada (ou não marcada). Um "texto original em como comunicar verbalmente com o publico" virá mais à frente.

4. "Como se faz"

- Ouça a pedido do capitão para esclarecimento. Primeiro falando diretamente com ele / ela, explicando-lhe a sua decisão e/ou aplicar, se necessário, a respetiva advertência ou sanção por conduta incorreta.
- Somente depois disto o Árbitro deve começar a explicação verbal para o público, abrindo o microfone imediatamente antes de começar a comunicação.
- A sua explicação verbal deve esclarecer a decisão anterior que levou ao pedido, pelo Capitão, dos esclarecimentos, e qualquer outra ação que possa ter tomado a partir dali.
- Deve ser comunicado num bom Inglês e utilizando a correta terminologia técnica.

4. DA PERSPETIVA DO DELEGADO DE ARBITRAGEM

- Os Delegados de Arbitragem nos eventos onde este procedimento se tenha de aplicar serão responsáveis por coordenar todos os preparativos e comunicar os procedimentos aos ÁRBITROS, DJs, locutores, etc
- O Delegado de Arbitragem deve testar as características e qualidade do sistema de som, incluindo o microfone do árbitro antes do início do evento.
- Um sinal visual, do PRIMEIRO ÁRBITRO que a equipa de produção possa identificar facilmente deve ser combinado para indicar que o ÁRBITRO quer falar. O sinal recomendado é colocar o braço direito cruzado sobre o peito com a mão aberta junto ao ombro esquerdo.
- Os Delegados de Arbitragem devem, também, ter algum cuidado na seleção dos ÁRBITROS que tenham o melhor perfil e capacidades mínimas necessárias de se exprimirem em inglês, de forma a nomeá-los para os jogos em que este procedimento se aplique.
- Finalmente, eles são obrigados a incluir quaisquer comentários no seu relatório final, BVB/25 com base em comentários relevantes recebidos de todas as partes envolvidas (público, árbitros, jogadores, TV, jornalistas, DJs, locutores, organizadores, etc.).

5. GUIA PARA A COMUNICAÇÃO VERBAL COM O PÚBLICO

Para ser utilizada de acordo com a "Comunicação Verbal do Primeiro Àrbitro com o público", acima.

5.1 RESULTADO DO SORTEIO

- Bom dia / tarde / noite Senhoras e Senhores.
- Equipe XXX vai servir no meu lado direito / esquerdo.
- Vamos jogar!

5.2 RESULTADO DO PROTOCOLO DA MARCA DA BOLA

- Eu revi a marca da bola e a bola é dentro/fora

5.3 TEMPO MÉDICO/FALTA DE COMPARÊNCIA

- O jogador número 1/2 da Equipa XXX solicitou um Tempo Médico. Será dado um máximo de 5 minutos para que ele/ela se recupere e retome o jogo.
- No final do tempo de recuperação o jogador não está capaz de continuar, a equipa XXX perde o jogo; dado que fica incompleta.

5.4 TOQUE DE BOLA

- Ataque forte: o ataque foi julgado como um “ataque forte”, por esse motivo deixa-se a jogada continuar.
- **Nota:** jogar com a mão aberta em passe de dedos não está sujeito a discussão. Use somente os
 - gestos oficiais dos àrbitros.
 -

5.5 INTERFERÊNCIA

- Interferência: O jogador número 1/2 da equipa XXX impediu o adversário de jogar a bola - deste modo considera-se como tendo interferido.
- Não há interferência: Apesar de o jogador número 1/2 da equipa XXX passar para o espaço do adversário, este facto não interferiu com a capacidade da equipa YYY jogar a bola.

5.6 CONTACTO COM A REDE

- O contato com a rede não foi julgado como falta, uma vez que:
 - * (Escolha a opção correta)
 - A bola tocou antes na areia
- O jogador contactou a rede fora das antenas e não interferiu no jogo
- O jogador não estava na ação de jogar a bola

Falta dupla: Como os dois jogadores tocaram na rede, ao mesmo tempo, a jogada é repetida.

5.7 ADVERTÊNCIAS E SANÇÕES

-
- Conduta incorreta menor: o cartão amarelo mostrado ao jogador número 1 / 2 da equipa XXX é uma advertência. Esta advertência não é uma sanção, mas um aviso de que a equipa atingiu o nível sancionatório para o jogo.
- Conduta grosseira: o cartão vermelho mostrado ao jogador com o número 1 / 2 da equipa XXX é uma penalização. A consequência é um ponto e o serviço para a equipa adversária.
- Segunda conduta grosseira no set: o cartão vermelho mostrado ao jogador com o número 1 / 2 da equipa XXX é uma penalização. A consequência é um ponto e o serviço para a equipa adversária. Este atleta atingiu o seu limite de penalizações para este set, e da próxima vez que ele/ela for sancionado/a por conduta grosseira ele/ela será expulso/a para o resto do set.
- Advertência por Demora: o cartão amarelo mostrado à equipa XXX por demorar o jogo é uma advertência válida para o resto do jogo.
- Penalização por Demora: o cartão vermelho mostrado à equipa XXX por atrasar repetidamente o jogo, tem como consequência um ponto e o serviço para a equipa adversária.

5.8 NOTAS ADICIONAIS

- Qualquer situação não mencionada neste Guia deve ser explicada, mantendo a explicação simples e direta, e ao mesmo tempo tentando garantir que a aplicação básica da regra também está assegurada.
- Tenha em atenção que onde se vê equipa "XXX " deve ser substituído pelo nome do país quando se comunica com a multidão.

IMPORTANTE: Para informações adicionais referente aos eventos de Voleibol de Praia homologados pela FIVB para o ano de 2015, por favor dirija-se ao sitio da FIVB: <http://www.fivb.org/beach>