



1. ANTES DO INÍCIO DO JOGO

a) Na parte do cabeçalho da 1ª página do boletim do jogo

- 1.1 Nome da competição
- 1.2 Número do jogo (conforme calendário de jogos)
- 1.3 Local (cidade)
- 1.4 Praia (Nome da praia)
- 1.5 Campo (nº 1, 2, etc. ou, em alguns torneios, C para designar o campo central)
- 1.6 Data (dd / mm / aa)
- 1.7 Sexo: Masculino ou Feminino (colocar x na quadrícula)
- 1.8 Indicação da fase da Competição: Quadro Principal ou Fase de Qualificação (colocar x na quadrícula)
- 1.9 Formato de disputa (indicar com x de acordo com o seguinte):

Dupla Eliminatória na fase dos vencedores ou fase de grupos:	Elim
Eliminatória simples, Dupla Eliminação na fase dos Perdedores ou Play-off:	Classif
Meia- Final:	Semi-F
3º/4º e Final:	Final
- 1.10 Equipas (Colocar na mesma ordem que consta no calendário oficial); deixar os círculos A, B par preenchimento após o sorteio
- 1.11 Código do País (usar as três iniciais do respectivo país em letras maiúsculas).

b) Na secção das EQUIPAS do lado esquerdo ao centro na 2ª página do boletim

- 1.12 País (colocar as três letras do código do país de cada lado da palavra TEAMS).
- 1.13 Nome dos atletas (colocar da mesma forma que vem no calendário oficial de jogos); deixe os círculos para A, B em branco. Todos os nomes dos atletas / oficiais devem ser em letra minúscula excepto a primeira letra do nome de família e a inicial do nome próprio. Ex: Santos, G.
- 1.14 Número dos atletas (de cada equipa)

c) Na secção dos ÁRBITROS em baixo do lado esquerdo da 2ª página do boletim (Nome de Família, Inicial do nome próprio)

- 1.15 1º Árbitro (nome, associação ou país)
- 1.16 2º Árbitro (nome, associação ou país)
- 1.17 Marcador (nome, associação ou país)
- 1.18 Juízes de linha (nome de família e inicial do nome próprio, contando no sentido contrario aos ponteiros do relógio a partir do 1º ÁRBITRO. Posição 1 e 2 deverá ser usada com 2 JL.)

d) Na secção em baixo do lado esquerdo da 2ª página do boletim de jogo

- 1.19 País: ao lado da palavra TEAM (usar as iniciais do código do país).

2. APÓS O SORTEIO

Antes do jogo começar, o marcador deverá obter as seguintes informações:

2.1 Imediatamente após o sorteio:

- a) Assinatura dos capitães (na caixa da **assinatura dos capitães antes do jogo** na segunda página do boletim de jogo) depois de verificar os pontos 1.13 e 1.14 (ex: verificar se a camisola #1 e #2 correspondem exactamente ao nome do atleta).
- b) Indicar o capitão com um circulo à volta do seu número na caixa denominada TEAMS
- c) Proceder ao registo da equipa A ou B (ver 2.4) que ganhou o sorteio do 1º Set na secção das observações em baixo



- 2.2 Do Primeiro Árbitro
 - a) A primeira equipa a servir
 - b) O lado do campo em que cada equipa iniciará o jogo
- 2.3 Do Primeiro e/ou do Segundo Árbitro, o marcador deverá obter a informação da ordem de serviço de cada equipa. Um asterisco (*) deverá ser colocado no número do jogador de cada equipa que servir em primeiro lugar. Esta ordem de serviço refere-se só ao primeiro set.
- 2.4 O marcador registará em seis círculos (três para cada equipa; no cabeçalho da primeira página, na secção das equipas e secção do resultado final da segunda página) A ou B, correspondendo ao lado do campo em que as equipas iniciarão o primeiro set (equipa A à esquerda e equipa B à direita do marcador) e sempre em letras maiúsculas. Nenhuma alteração será feita ao A ou B adjacentes aos círculos.
- 2.5 O marcador, em seguida, procederá ao registo, no set apropriado, do A ou B por baixo de EQUIPA (TEAM) na secção da ordem de serviço. No primeiro e terceiro sets, esta informação será obtida directamente dos árbitros após o sorteio. No segundo set, esta informação será obtida pelos árbitros depois de estes consultarem as equipas (que poderá ser diferente ou não do primeiro set).
- 2.6 A designação de A ou B (lado esquerdo ou direito do terreno de jogo no início do primeiro set) para cada equipa, permanecerá até ao final do jogo independentemente se as equipas iniciarem os segundo e terceiro sets em lados opostos ao que iniciaram no primeiro set (direita ou esquerda do marcador).
- 2.7 O marcador, registará a ordem de serviço das equipas, colocando a primeira equipa a servir e respectivo primeiro jogador a servir na linha I (ex: equipa A jogador 2) e na linha III o número do outro jogador da mesma equipa (ex: equipa A jogador 1). Nas caixas II e IV registará a ordem de serviço da equipa recebedora.
- 2.8 No local dos pontos das equipas (na secção central de cada set) o marcador regista o código do país das equipas e se necessário a cor das camisolas de cada equipa (ex: AUS – verde, por cima e por baixo da linha divisória dos pontos).

3. DURANTE O JOGO

- 3.1 Na secção de cada set, ao cimo, na caixa de INICIO DE JOGO: registar exactamente o início do set, aquando do primeiro serviço em horas e minutos (formato 24h; 00:00). Este tempo deverá reportar-se exactamente ao momento em que o árbitro apita para autorizar o primeiro serviço desse set.
- 3.2 O marcador verifica a ORDEM DO SERVIÇO de acordo com a ordem em que os jogadores estão registados nos números romanos de I a IV, do lado esquerdo na secção da ORDEM DE SERVIÇO para cada set 1-3.
- 3.3 O marcador vai registando os serviços de cada atleta e vai controlando o resultado de cada serviço, seguindo a ordem de cada quadrícula numeradas de 1 a 20. O marcador vai desenvolvendo o seu trabalho de acordo com as quadrículas correspondentes à ordem de serviço, I quadrícula 1, II quadrícula 1, etc. Depois o marcador prossegue o seu trabalho de acordo com o seguinte:
 - a) o primeiro serviço (I) é indicado colocando um pequeno traço (não um ✓ , • ou qualquer outro símbolo) no número da quadrícula 1 na coluna do jogador a servir. Assim que a equipa perca o serviço, deverá ser registado o número total de pontos conquistados pela equipa que servia até a esse momento do jogo.



- b) O marcador passará então, para a outra ordem de serviço da equipa contrária (II), assinalando com um pequeno traço o número da quadrícula 1 na linha do jogador a servir.
 - c) Ao meio do boletim de jogo, existe um espaço onde vão sendo marcados os pontos de cada equipa que está numerado de 1 a 35. É este o local onde o marcador vai procedendo à marcação dos pontos conquistados pelas respectivas equipas, da esquerda para a direita. Quando uma equipa perde o serviço, o último número marcado na linha horizontal dos pontos, é aquele que deverá ser colocado na quadrícula do jogador que tinha o serviço (último jogador a servir).
- 3.4 Durante o set, este processo manter-se-á até acontecer as seguintes situações:
- a) O marcador continua a marcação pela ordem de serviço (I, II, III, IV), sucessivamente até ao final do set, devendo proceder ao seu registo na respectiva secção (END TIME- Final de jogo, em baixo, do lado direito de cada set). Este será o tempo exacto em que acabou o set.
 - b) Em caso de empate, entre as equipas, aos 20:20, o set continuará até haver diferença de 2 pontos entre elas (a 1ª equipa a conseguir essa diferença ganha o set; ex: 22:20, 21:23, etc.)
 - c) Os pontos não utilizados na barra horizontal de pontos, deverão ser inutilizados, cancelados.
 - d) Nas quadrículas da ORDEM DE SERVIÇO de cada equipa, os pontos conquistados pelo último jogador a servir devem ser circundados, mesmo que ele não tenha servido. Se a equipa recebedora ganha o set, o último ponto é registado na quadrícula do jogador que seria o próximo a servir de acordo com a ordem de serviço, mas sem colocar nenhum traço no número da quadrícula.
 - e) Os pontos registados e circundados nas quadrículas de ordem de serviço deverão coincidir com os pontos cortados na barra horizontal de pontos em cada set.
- 3.5 O marcador deverá registar todas as mudanças de campo ocorridas durante o set, na quadrícula correspondente em cada set. Este registo acontecerá aos 7 pontos e múltiplos de 7 no 1º e 2º sets (ex: 7, 14, 21, etc.) e/ou aos 5 pontos ou múltiplos de 5 no 3º set (ex: 5, 10, 15, etc.), sempre escrevendo em primeiro lugar os pontos da equipa A e do lado direito os da equipa B. Se por alguma razão, uma troca não se realizar no momento que deveria, o resultado a registar na quadrícula será o resultado que se verificar no momento da troca (eg, no I set as equipas deveriam ter trocado de campo aos 11:17, mas por algum motivo só trocaram aos 13:17. Esse será o resultado a registar no boletim de jogo).
- 3.6 O marcador deverá também registar o Tempo Morto Técnico nas quadrículas de troca de campo, fazendo sempre o registo em primeiro lugar os pontos da equipa A e depois os pontos da equipa B. Estes tempos técnicos ocorrem só no primeiro e segundo sets quando a soma total dos pontos atinge os 21. O registo deste resultado nesta circunstância, está perfeitamente destacado nas quadrículas das trocas de campo.
- 3.7 O marcador prosseguirá o processo até ao final do set, registando no final a hora exacta em que acabou esse set.
- 3.8 **Terceiro e decisivo set:**
Depois do sorteio o marcador registará:
- a) Na secção da ordem de serviço as equipas A e B correspondentes (ponto 2.6)
 - b) A equipa A ou B (ver 2.4) que venceu o sorteio do 3º set na secção das observações.
- O marcador procederá da mesma forma que no 1º e 2º sets, tendo em atenção que:
- a) As trocas de campo ocorrem aos 5 e múltiplos de 5 pontos
 - b) Se houver um empate aos 14:14, o set continuará até uma das equipas conseguir uma vantagem de 2 pontos em relação à outra.



3.9 Tempos Mortos:

Por baixo das secções de ORDEM DE SERVIÇO, EQUIPA E JOGADOR, encontra-se a quadrícula onde se registam os tempos-mortos:

- a) Quando uma equipa solicita um tempo-morto, o marcador regista no local apropriado o resultado nesse momento.
- b) O primeiro resultado (à esquerda) a ser registado é sempre os pontos da equipa que na altura, procedeu ao pedido de tempo-morto
- c) O Tempo-Morto Técnico será registado de acordo com o ponto 3.6

3.10 Escala das Sanções:

- a) Todas as sanções devem ser registadas nas quadrículas das Sanções por Conduta Incorrecta em cada set
- b) O resultado a ser registado (à esquerda) em primeiro lugar, é sempre o número de pontos (na altura da sanção e não depois desta) que a equipa / atleta sancionada(o) tem (como no ponto 3.9 b).
- c) O resultado deve ser registado na linha individual apropriada, correspondente ao atleta sancionado.
- d) Nas sanções de cartão vermelho por conduta grosseira, o resultado deve ser circundado na quadrícula da penalização do respectivo atleta penalizado (o marcador deverá colocar um círculo à volta do resultado registado na quadrícula de penalização).
- e) O(s) ponto(s) ganhos resultantes de uma penalização, devem ser circundados na barra horizontal de pontos (círculo à volta do nº do ponto)

3.11 Sanções por Demora:

- a) Todas as sanções por demora de jogo deverão ser registadas nas quadrículas para Sanções por Demora em cada set.
- b) O primeiro resultado a ser registado é sempre o da equipa que é sancionada, no momento da sanção e não depois desta (pontos da equipa sancionada à esquerda e os da outra equipa à direita)
- c) Da PENALIZAÇÃO POR DEMORA DE JOGO resulta a perda de jogada. O marcador regista a sanção seguindo o normal procedimento, circundando o ponto resultante na linha de pontos da equipa (como no ponto 3.10.e), depois de ter completado os procedimentos das alíneas a) e b) em cima.

4. DEPOIS DO JOGO

4.1 Na coluna intitulada com DURAÇÃO (min), deverá ser colocado o tempo exacto de duração de cada set. Lembramos que cada set tem início quando o árbitro apita para a autorização do primeiro serviço e termina com o apito do árbitro finalizando a última jogada do set. Esta duração será obtida subtraindo o tempo inicial ao tempo final de cada set.

4.2 A duração total do jogo começa desde o apito do árbitro autorizando o primeiro serviço do jogo e termina quando os árbitros apitam para finalizar a última jogada do jogo. Este tempo é registado no último quadrado na coluna de DURAÇÃO.



- 4.3 No caso de haver alguma informação que afecte a duração (ex: condições climatéricas) no quadro de RESULTADOS, esse tempo de DURAÇÃO deverá ter um asterisco (*) quer no set respectivo quer na duração total do jogo.
- 4.4 Na coluna dos PONTOS de cada equipa, o marcador, no local correspondente, deverá registar os pontos conquistados em cada set, bem como, os pontos totais da equipa (soma total dos pontos conquistados em cada set).
- 4.5 Na coluna assinalada com W/ L, deverá registar a letra W no local de cada set, do lado correspondente à equipa que ganhe esse mesmo set. Registar, posteriormente, a soma de sets conquistados por cada equipa no local correspondente. Do lado da equipa que perde o(s) set(s) deixará o espaço em branco.
- 4.6 Na coluna dos TEMPOS-MORTOS, registará, no local correspondente a cada set, o número de tempos-mortos pedidos por cada equipa. Na linha dos totais, registará a soma total de todos os tempos-mortos pedidos por cada equipa durante os sets jogados.
- 4.7 Para a DURAÇÃO, PONTOS, W/ L (só referente aos totais) ou TEMPOS-MORTOS deverá ser registado um número, não um traço (-) .
- 4.8 Na última linha, EQUIPA VENCEDORA, registará:
 - a) O nome da equipa vencedora
 - b) O código do seu país entre parênteses ;
 - c) O resultado do jogo, 2:0 ou 2:1
 - d) O resultado, na perspectiva da equipa vencedora (ex: o resultado à esquerda deverá ser o da equipa vencedora em cada set).
- 4.9 O marcador regista (ou permite com a autorização do primeiro árbitro o registo de), qualquer protesto apresentado com base nos regulamentos do Protocolo de Protesto. O capitão de equipa irá ditar ou escrever o seu protesto na secção das observações do boletim de jogo.
- 4.10 Finalmente, e na respectiva secção, as assinaturas aprovando o registado pela seguinte ordem:
 - a) Os dois capitães (caixa de assinatura após o jogo)
 - b) O marcador
 - c) 2º Árbitro
 - d) 1º Árbitro
- 4.11 Se por alguma razão ou motivo, o boletim não esteja assinado por algum dos capitães de alguma equipa, deve ser registado nas observações do boletim de jogo e o Supervisor informado.

5. SECÇÃO DAS OBSERVAÇÕES

- 5.1 Antes, durante e após o jogo, o marcador pode ser solicitado a registar alguma indicação na secção das observações na segunda página do boletim de jogo.
- 5.2 A secção das observações deve mostrar (indicar) claramente a natureza da observação aí registada.
- 5.3 Na secção das observações, o relato das ocorrências deverá ter todos e quaisquer detalhes quanto possíveis, inerente à observação registada (ex: set, resultado, equipa, número do atleta, tempo, etc.)
- 5.4 A secção das observações deve ser assinada pelo 1º árbitro, etc.



- 5.5 Na secção das observações, o marcador deverá registar o vencedor do sorteio do 1º set e 3º set (2.1 c) e (3.8 b)
- 5.6 No caso das sanções (penalização ou superior), emitidas pelo árbitro devido à acção de abuso de equipamentos ou outros oficiais e / ou pessoal de campo por parte de jogadores, o árbitro deverá, no final do jogo descrever claramente na secção OBSERVAÇÕES a natureza (tipo) do delito de acordo com a "escala de multas por conduta incorrecta".
- 5.7 No caso de a conduta ocorrer na área de competição após o final da partida, durante o processo de administração pós-jogo aplica-se o mesmo procedimento que em 5.6 acima. Respectivo jogador deve ser informado.
- 5.8 No caso de um Protocolo de Protesto de Jogo, os seguintes aspectos podem ser solicitados pelos árbitros:
- Se o protocolo de protesto é ordenado e subseqüentemente rejeitado, deverá ser registado as palavras REJEITADO NIVEL 1 na secção das observações
 - Se um Protocolo de Protesto é ordenado e subseqüentemente aceite, deverá ser registado as palavras ACEITE NIVEL 1 na secção das observações
 - Se depois de um protesto ter sido rejeitado a nível 1 os jogadores declararem que pretendem solicitar Protocolo de Protesto a Nível 2, o marcador deverá registar REJEITADO/PENDENTE NIVEL 1 na secção das observações.
 - Se depois de um protesto ter sido aceite a nível 1 os jogadores declararem que pretendem solicitar Protocolo de Protesto a Nível 2, o marcador deverá registar ACEITE/PENDENTE NIVEL 1 na secção das observações.
 - Se um Protocolo de Protesto não poder ser resolvido no momento (mesmo após a solicitação do Supervisor Máximo da competição entrar em campo) a palavra PENDENTE NIVEL 1 deverá ser escrita, pelo marcador, na secção das observações.
- 5.9 No caso de uma falta de comparência ou equipa ausente ou incompleta, as seguintes ocorrências deverão ser claramente registadas na secção das observações do boletim de jogo:
- Falta de comparência de uma equipa em caso de lesão (equipa está no campo a tempo para o início da partida, no entanto, não pode começar a partida devido a lesão) /
Nota: "Equipa ... perde a partida devido à ... (lesão confirmada pelo pessoal médico oficial) de jogador # Pessoal médico Oficial veio ao court. Ambas as equipas e os jogadores estavam presentes "
 - Caso de desistência por lesão ou eventual desqualificação de uma equipa após o inicio do jogo.
Nota: " Aos tempo, set, resultado ...-..., equipa ... no serviço, equipa Perde a partida devido (lesão confirmada pelo pessoal médico oficial, ou desqualificação) do jogador #....."
 - Caso de equipa ausente antes do inicio do jogo.
Nota: " Equipa perde a partida devido a ausência".
- 5.10 Em caso de a coluna de pontos ou espaços de ordem de serviço já terem sido todos usados, deverá registar-se na secção das observações (como o ponto 6.2 a seguir)



6. CIRCUNSTÂNCIAS ESPECIAIS

6.1 Em caso de Falta de Comparência, Ausência ou de Equipa Incompleta, o boletim de jogo será completado com todas as informações necessárias e indispensáveis para completar o resultado do jogo. Isto envolverá no mínimo:

- a) registar as instruções antes do jogo (1.1 – 1.19)
- b) marcar os pontos necessários para cada set na barra horizontal de pontos e
- c) completar a secção de resultados do boletim de jogo
- d) completar a secção das observações do boletim de jogo (ver 5.9)

Nota1: Por ausência a equipa completa é declarada “A”, ganhando o serviço e o sorteio.

Nota2: Se a ordem de serviço das equipas não for possível obter, então deverá ser registado e aceite o #1 seguido do #2 como ordem de serviço.

6.2 No caso de a barra horizontal dos pontos das equipas for insuficiente no decorrer do jogo, estes terão a sua continuidade num outro boletim que será preenchido pelo marcador, com a ordem correcta das equipas e sua respectiva ordem de serviço. Este uso de um segundo boletim deverá ser registado na secção das observações e os árbitros têm de autorizar a validade do seu uso depois do jogo. Alternativamente, é possível a marcação dos pontos, na barra horizontal, das equipas no mesmo boletim, devendo o registo ser feito na direcção da diagonal contrária antes.

6.3 Só nos casos de penalização por Conduta Incorrecta e de Demora de jogo, os pontos devem ser circundados.

6.4 Ambas as sanções por Condutas Incorrectas e Demoras de Jogo não acumulam de um set para o outro.

7. RESPONSABILIDADES DOS ÁRBITROS APÓS O JOGO

7.1 Ao final da partida, o 1^o árbitro deve rever todos os detalhes registados no boletim de jogo, antes de assinar rectificando o resultado final e todos os dados registados no boletim de jogo.

7.2 Entre estes, deve garantir que a secção das Observações do boletim de jogo foi concluído com todas as informações exigidas, conforme indicado por todos os protocolos que foram realizados durante a partida, como médico, falta de comparência ou equipa incompleta, ou protesto. Exemplos são aqui incluídos para o protesto, Lesões e falta de comparência. Se o Delegado de Arbitragem não está presente no campo no final da partida, o árbitro deve primeiro obter a respectiva assinatura antes do boletim ser entregue ao responsável de competição, no entanto evitar qualquer atraso para fins de registo BVIS. Deve também garantir que nenhum caso de ausência, falta de comparência e equipes incompletas (especialmente no caso de se jogar em pool) serão informados ao supervisor técnico simultaneamente com a apresentação do boletim aos operadores BVIS.

7.3 Os árbitros devem igualmente comunicar ao Supervisor Técnico da FIVB quaisquer eventuais incidentes que possam ocorrer fora da área de competição, após o processo de administração pós-jogo ter terminado, etc. O Responsável Técnico é a autoridade máxima no local representando a FIVB e será responsável pelo acompanhamento sobre este tipo de questões. Em caso necessário, um relatório escrito deve ser apresentado no fim para apoiar um eventual inquérito.



WT11 - FIVB BEACH VOLLEYBALL INTERNATIONAL SCORESHEET RPS-2 out of 3 sets **FIVB**

Name of Competition: SWATCH - FIVB WORLD TOUR - BRASILIA OPEN 2011 (Date)

Match No.: 18 Site: BRASILIA Beach: ESPLANADA DOS MINISTÉRIOS Court: 1 Date: 22/04/11 Men Women Male Cross Out Sin Cas SP Rank

Team B: Tsiartsiani, M. / Arvaniti, V. Country: GRE TEAM VS. Team A: Keizer, S. / Van Iersel, M. Country: NED

1st SET Start time: 09:00

Service order	Team	Player No.	W	R	P	P	P	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20
I	(A)	1						21																			
II	(B)	2																									

Time Out: W/R/P/P

TEAM POINTS: NED (0-21) GRE (0-0)

End time: 09:00

2nd SET Start time: 09:00

Service order	Team	Player No.	W	R	P	P	P	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20
I	(A)	1						21																			
II	(B)	2																									

Time Out: W/R/P/P

TEAM POINTS: NED (0-21) GRE (0-0)

End time: 09:00

3rd SET Start time:

Service order	Team	Player No.	W	R	P	P	P	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20
I	(A)	1																									
II	(B)	2																									

Time Out: W/R/P/P

TEAM POINTS:

End time:

GRE		TEAMS		NED	
No.	Player's Name	No.	Player's Name	No.	Player's Name
1	Tsiartsiani, M.	2	Keizer, S.	1	Van Iersel, M.
2	Arvaniti, V.				
Captain's pre-match signature: <i>[Signature]</i>		Captain's pre-match signature: <i>[Signature]</i>		Captain's post-match signature: <i>[Signature]</i>	
OFFICIALS					
	Name	County	Signature		
1st	Ferre, M.	BRA	<i>[Signature]</i>		
2nd	Personeni, J.	SUI	<i>[Signature]</i>		
Scorer	Santiago, P.	BRA	<i>[Signature]</i>		
Umpire 1	Bolsa, L.			2	Nuno, G.
Umpire 2				3	
RESULT					
	GRE	TEAM (B)	Duration (min.)	TEAM (A)	NED
1st	0	0	0	21	W 0
2nd	0	0	0	21	W 0
3rd					
Total	0	0	0	42	2 0
Winning team: Keizer, S. / Van Iersel, M. (NED) 2: 0 (21:00) (21:00) (.)					

Remarks: Team B forfeits the match due to injury of player #2. Appropriate official medical personnel came to the court. Both teams and players were present.

1st referee: *[Signature]*
 RD: *[Signature]*

Winner of Coin Toss: A = B Set 1 (A) Set 3 ()