

MENSAGEM PARA 2024-2025

Desde a temporada 2021-22, a avaliação mais rigorosa no uso da técnica do passe alto de dedos tem sido um dos principais destaques, visando restabelecer a sua adequada implementação ao abrigo das regras oficiais do BVB. Apesar de todos os progressos alcançados, este é um aspeto contínuo que requer atenção sistemática por parte de todos os nossos oficiais (incluindo treinadores de arbitragem e árbitros).

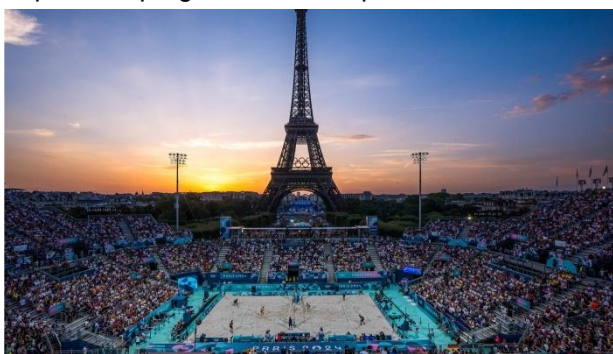
Outro aspeto que requer forte atenção é o ritmo de jogo, pois este é um aspeto crítico para a atratividade do Voleibol de Praia. Exceto em circunstâncias especiais, o tempo entre as jogadas deverá ser de 12 segundos, com os árbitros estabelecendo criteriosamente o ritmo adequado. A relação do árbitro em campo com os atletas é vital para este e outros aspetos, como a gestão da disciplina, com o nosso forte incentivo aos árbitros para conduzirem o jogo com autoridade, ou seja, evitar perguntas excessivas por parte dos atletas que conduzam à perturbação do ritmo do jogo, etc., mas absterem-se do autoritarismo. A autoridade está ligada à liderança, à postura, ao comando; Tem como objetivo levar os participantes do jogo a perceber e respeitar o código de regras, julgando a sua legitimidade e avançando no estabelecimento de um bem maior. Autoritarismo, ao contrário, é a imposição de algo pela força. Lembrem-se de que o árbitro permanece em segundo plano, mas ao mesmo tempo age para promover o jogo da melhor maneira possível e, desta forma, o jogo é atraente para um público em maior número. Queremos que o jogo seja popular. Fazer algo atraente é a maneira de o fazer.

Pede-se ainda atenção à implementação precisa dos novos protocolos de Assistência Médica, uma vez que foram introduzidas alterações detalhadas importantes em 2023 e 2024 em relação às feitas em 2019-20. Isto diz respeito a uma nova escala no uso do RIT por um determinado jogador durante uma partida, e outras. Desde 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).

Espera-se 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 com a Edição 2025 -2028 das Regras Oficiais do Voleibol de Praia, que incluem alterações com impacto neste e no Livro de Casos. Estes documentos, formam, no seu conjunto, a base estruturante das nossas referências na arbitragem.

Uma nova era na FIVB encoraja os nossos dirigentes a aproximar o Voleibol de Praia de forma a melhor integrar na estrutura organizacional em geral, tudo impulsionado por um espírito de "inovação". O jogo precisa de se adaptar melhor aos desejos das várias partes interessadas, com ênfase para a TV; assim, os nossos Oficiais (Instrutor de Arbitragem, Árbitros, etc.) devem compreender o seu papel extremamente importante na promoção do Voleibol de Praia.

Nesse sentido, a Federação Internacional investiu fortemente ao trazer tecnologias novas e modernas para auxiliar os árbitros com as melhores condições possíveis. Estas incluem o "Boletim de Jogo Eletrónico", a "comunicação wireless via rádio entre os árbitros", e o "sistema de vídeo Árbitro" – todas são excelentes ferramentas para ajudar os nossos árbitros a servir o nosso desporto com o mais alto nível de competências. O desafio aqui é que os árbitros precisam compreender que ainda que a tecnologia esteja lá para apoiá-los, o seu empenho pessoal e as suas competências são cruciais. Abraçar esta nova abordagem requer um espírito de progresso e de responsabilidade. A tecnologia só ajudará se soubermos como a usar.



Os árbitros devem prestar especial atenção a alguns pontos relevantes nos critérios para reforçar as Regras do Jogo, 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, jornalistas e patrocinadores promotores).

É por todas estas questões que recomendamos uma leitura atenta deste documento e que percebam as

principais áreas de importância, aplicando o espírito e o significado destes enquanto árbitros ao longo da época,

Boa sorte nas vossas arbitragens em 2024-25

José Casanova

Secretário da Comissão de Arbitragem responsável pelas Regras Oficiais da FIVB e pelas matérias relacionadas com o Voleibol de Praia

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 Instrutor de Arbitragem da FIVB é responsável por todos os assuntos relacionados com a arbitragem e reporta ao Supervisor Técnico da FIVB. O Instrutor 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 de perto 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 Instrutor 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 tanto dentro como fora do campo, enquanto também arbitram o 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, deve 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 devem confirmar que:

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 estar bem presas e não apresentar perigo para os jogadores. Ganchos expostos, acessórios de metal ou qualquer outro tipo de objetos para prender as linhas não são aconselháveis.

Nota: O respetivo Delegado da FIVB tomará a decisão final se as temperaturas e/ou as condições climáticas 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 deve estar sempre livre de obstáculos/objetos que possam causar alguma lesão aos jogadores (garrafas, tripés das câmaras de televisão, rodos para nivelar a areia, etc.).

4. O terreno de jogo é mantido nivelado, pelas pessoas responsáveis por fazê-lo, e isto é feito, durante o jogo, entre os sets e entre os jogos. Seis rodos serão usados e estarão colocados fora da zona livre conforme diagrama 6 das Regras de Jogo. Dois rodos são usados para nivelar a areia na zona debaixo da rede; dois para nivelar a zona junto às 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/irregular debaixo da rede;
- assegurar que as condições e segurança de jogo são as mesmas para ambas as equipas;
- preparar a areia para auxiliar nas 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.

Nota: O 2º ÁRBITRO é responsável por acompanhar o PRIMEIRO ÁRBITRO, verificando se o trabalho dos alizadores é feito da forma correta e, juntamente com os juizes de linha, durante todo o jogo, controlar as condições das linhas e do terreno de jogo de forma a manter ambos os lados do campo 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 deve estar de acordo com a regra 2.1.

Nota: Antes de cada jogo, depois da areia ter sido nivelada, o SEGUNDO ÁRBITRO, antes do sorteio, deverá verificar a altura da rede. O primeiro árbitro acompanha o segundo árbitro durante este processo para supervisionar a medição.

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 pontiagudas 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 entre a linha e o poste respetivo 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 laterais estão exatamente perpendiculares à superfície de jogo e por cima das linhas do campo 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 está autorizado a ser usado 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, pelo menos dois rodos, toalhas para os movimentadores de bolas, um recipiente para frio, uma caixa de primeiros socorros, uma fita métrica (mínimo 20m). 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 pela verificação de 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 BV550C (67 cm de circunferência: +/- 1 cm).

Nota: As bolas homologadas pela FIVB, serão fornecidas aos organizadores pela Mikasa para 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 5 bolas de jogo antes deste e verifica se todas têm as mesmas características (cor, circunferência, peso e pressão). Juntamente com o PRIMEIRO ÁRBITRO, ele/ela seleciona as quatro bolas de jogo e a bola de reserva. O SEGUNDO ÁRBITRO é então responsável pelas bolas durante o jogo e entregará as 5 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 5 bolas de reserva em caso de tempo chuvoso. Se as bolas de jogo se tornarem excessivamente pesadas, o SEGUNDO ÁRBITRO é responsável por coordenar o processo de substituição das 5 bolas entre os sets.

4. Um sistema de quatro bolas deverá ser implementado 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, 5, e mais um do lado da equipa que recebe (posição 1 ou 4) receberão cada um uma bola entregue pelo SEGUNDO ÁRBITRO, o qual dará a 4ª bola ao servidor no 1º e no set decisivo.

Durante o jogo quando a jogada termina:

4.1. Se a bola está fora de campo, será apanhada pelo movimentador mais perto e deverá ser rolada 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. A movimentação da bola entre movimentadores é feita de modo que a bola role pela areia (não atirada pelo ar) logo que a jogada termina, preferencialmente pelo lado oposto à mesa do marcador

4.3 Assim que a jogada termina, e de modo que o serviço possa acontecer sem qualquer demora, o movimentador que se encontra mais próximo do local onde o servidor irá cruzar a linha final ao dirigir-se para o serviço, deve deslocar-se de imediato até ao servidor entregando-lhe a bola nas mãos. Na sessão prática com os movimentadores de bolas, estas instruções deverão ser transmitidas e reforçadas.

4. E Q U I P A S

1. Os árbitros devem verificar que apenas os dois jogadores de cada equipa 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 se os dois jogadores de cada equipa estão presentes para participar no jogo. No caso de um jogador ou uma equipa não se encontrar presente, o 2º ÁRBITRO é responsável por informar o respetivo delegado da FIVB, de modo a tentar encontrar o jogador ou equipa em falta.

3. Em competições da FIVB, Mundiais e Oficiais recebimento de indicações externas pelo 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. Quando aplicável e após confirmação pelo Instrutor de Árbitros é permitido aos treinadores permanecerem no campo até ao sorteio.

Nota: Não é permitida a presença dos treinadores na área de jogo durante o jogo. Se uma equipa se queixar pelo facto de os adversários estarem a receber ajuda 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 para que estes registem formalmente as circunstâncias em que a situação ocorreu.

Nota: É permitida a presença de treinadores nas competições subs, e nas 1ª e 2ª fases da Taça Continental.

4. Cada equipa têm a sua área de repouso atribuída e deverá usá-la durante todo o jogo.

Nota: Se surgir alguma situação relativamente às zonas destinadas às equipas, estas deverão ser designadas por sorteio (conforme Regra 4.4.).

5. Os equipamentos dos jogadores deverão obedecer ao estipulado no regulamento da competição.

Nota: Os equipamentos são verificados antes da competição, contudo o PRIMEIRO ÁRBITRO deverá sempre verificar se os jogadores têm equipamentos iguais, especialmente os calções / partes de baixo do biquíni, pois estes têm de cumprir com o especificado no regulamento da 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 em que ambas as equipas aparecem para jogar com equipamentos da mesma cor bem como 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 trocando os equipamentos e/ou o Boletim de Jogo e/ou o jogador correto no serviço. Nenhuma sanção deverá ser aplicada.

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

Nota: O uso de calçado é permitido devido às condições da areia ou afim de evitar uma possível lesão, mas os jogadores têm de ser autorizados previamente pelo PRIMEIRO ÁRBITRO.

8. Os jogadores podem escolher o uso de manga comprida/legging da sua preferência, não ficando o colega de equipa obrigado a fazê-lo. Não há pré-condições definidas, incluindo temperatura mínima, etc., para o uso deste equipamento.

Nota: Se ambos os jogadores da equipa optarem por usar manga comprida/leggings no mesmo jogo, neste caso o uniforme deve ser do mesmo estilo e cor.

Nota: O regulamento geral da competição relativamente a publicidade deve ser tido em conta no que diz respeito a logotipo do fabricante, espaço/tamanho do patrocinador, etc.

9. A Regra 4.5.3 estabelece “Equipamentos de compressão” (equipamentos de proteção de lesões) podem ser usados para proteção ou apoio. Para as Competições Mundiais e Oficiais FIVB seniores, estes equipamentos ou roupa interior de aquecimento visível, devem ser da mesma cor de uma das partes do equipamento”. Preto, branco ou cores neutras podem também ser usadas

Nota: As mangas do antebraço não devem ter acolchoamento ou superfície que possa dar uma vantagem adicional no controlo da bola. As roupas interiores visíveis não devem ser mais compridas que os calções.

Nota: Apenas um jogador pode usar, mas se ambos os jogadores usarem, devem usar a mesma cor.

10. Jogadores devem manter vestido o equipamento oficial desde a entrada até à saída da área de jogo

11. Os jogadores não podem usar objetos proibidos que lhes possam dar vantagem artificial ou que possa causar lesões em si ou nos outros jogadores.

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

5. LÍDERES DAS EQUIPAS (CAPITÃES)

1. Apenas o capitão pode falar com 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 questionar sobre “questões de facto”, isto inclui, entre outras, ações de passe alto de dedos. Os Capitães de equipa devem apenas questionar sobre a aplicação ou interpretação de uma regra.

Nota: Os ÁRBITROS têm de saber a todo o momento quem são os capitães.

Nota: a explicação do PRIMEIRO ÁRBITRO deve ser, quando solicitada, clara e concisa, usando terminologia correta a qual poderá ser acompanhada pelos gestos oficiais apropriados. Após esta explicação, 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 pelos árbitros, durante ou depois de um jogo. No entanto, não é correto que o PRIMEIRO ÁRBITRO aceite um protesto de jogo que envolva questões de facto ou disciplina, a não ser que se esteja na iminência de ter havido uma incorreta interpretação ou aplicação das regras. Apenas os três critérios a seguir serão considerados quando 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 FIVB, Mundiais e Oficiais, os ÁRBITROS têm de estar familiarizados com todos os aspetos do “Protocolo de Protesto de Jogo” (ver página 36 a 41), 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 as Regras Oficiais do VP.

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 apitarem para parar a jogada, considera-se apenas o primeiro apito.

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

4. Se existir alguma dúvida quanto à ordem das faltas, é uma boa técnica de arbitragem rapidamente clarificar ou obter informação com os restantes membros da equipa de arbitragem.

5. No sistema de contagem de pontos contínua o primeiro e segundo sets são jogados até aos 21 pontos, com dois pontos de diferença no mínimo. Não há limite de pontos. Caso seja necessário, o terceiro set, será jogado até aos 15 pontos com uma diferença de dois pontos no mínimo, não há limite de pontos.

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 contínua de pontos, um ponto é ganho em cada jogada ou através de uma sanção disciplinar (conduta incorreta 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 set e ou 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 emitido pela FIVB em devido tempo, estabelecendo os procedimentos a serem seguidos em casos de falta de comparência e equipas incompletas.

7. ESTRUTURA DE JOGO

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. Após o sorteio, O SEGUNDO ÁRBITRO deverá passar toda a informação relevante ao MARCADOR

Nota: O mesmo se aplica no caso de ele/ela tiver de efetuar o sorteio entre o 2º e o 3º set (Regra 23.2.9) Neste caso, ele/ela deve transmitir toda a informação relevante também ao PRIMEIRO ÁRBITRO.

3. É importante que os ÁRBITROS cumpram o tempo do protocolo de jogo, destinado às equipas, (sobretudo o aquecimento) de modo que o torneio não se atrase com o decorrer do dia. A duração do protocolo será decidida na Reunião Técnica. Os ÁRBITROS devem certificar-se do tempo destinado para tal e assegurar-se que este é cumprido de modo a não haver atrasos.

Nota: Os árbitros devem estudar atentamente o Protocolo Oficial de Jogo (ver página 21 e 22), nomeadamente a duração total deste e os tempos de referência especificados para os Árbitros do jogo.

4. É importante seguir o protocolo de jogo para evitar confusões caso uma falta de comparência aconteça pelo facto de uma equipa não se encontrar no campo. O ÁRBITRO nunca deverá 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 preenchido antes de permitir que seja assinado. Notificar o Delegado da FIVB no caso de uma possível falta de comparência. (O sorteio deverá ser realizado; os jogadores presentes são informados da duração do aquecimento oficial, através do apito do árbitro para o seu início e para o seu término. De seguida deverá haver um apito para dar início ao jogo. Neste momento, se uma equipa estiver incompleta 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 25 a 27).

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 2º ÁRBITRO, no momento do serviço, deverá 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, a equipa só poderá ser penalizada com perda do serviço (ou pontos marcados) se, antes do serviço, tiver sido informado pelo marcador, SEGUNDO ÁRBITRO ou PRIMEIRO ÁRBITRO que estavam a servir erradamente 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 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 em que o servidor bate a mesma, após o apito do Primeiro ÁRBITRO a autorizar o serviço.

2. A bola está fora de jogo 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 dentro” ou “bola fora”).

3. Os árbitros não devem esquecer que a marca da bola pode estar totalmente fora de campo, mas ser considerada “dentro” se tocou a linha, que estava ligeiramente elevada devido a um monte de areia (Regra 8.3.).

Nota: Os ÁRBITROS devem lembrar-se que a linha pode mover-se pelo facto de a bola cair perto dela. Este facto não deve influenciar a decisão, que é tomada no facto da bola ter tocado ou não a linha.

Nota: Independentemente do que está estabelecido no Protocolo de Marca da Bola (quando implementado) Os capitães de equipa não têm o direito de insistir para que o ÁRBITRO vá ver a marca da bola e 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 com o especificado no Protocolo de Marca da Bola (ver página 28 a 30).

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

Nota: É de a 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, (exceto no serviço) os jogadores têm o direito de jogar a bola para lá da sua zona livre e por cima da mesa do marcador em toda a sua extensão.

Nota: Com exceção da Regra 10.1.2, isto limita os jogadores de recuperar a bola fora de sua própria zona livre e sobre a mesa do marcador, incluindo a parte da mesa do marcador no lado oposto da rede.

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, é contabilizado como 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 vista 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 ocorrer, por dois oponentes, um contacto simultâneo prolongado com a bola acima do bordo superior da rede, mesmo que o contacto seja completado no espaço da equipa adversária, 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 e/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 passarem a bola com toque alto de dedos, a bola deve ser jogada num movimento rápido. Não pode haver qualquer movimento significativo da bola para baixo enquanto está nas mãos e a bola não pode “descansar”/parar visivelmente nas mãos dos jogadores.

Nota: Tecnicamente, em TODOS os passes altos de dedos, a bola para 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 para realizar o passe alto de dedos no Voleibol de Praia. O ÁRBITRO deverá entender a natureza desses contactos e concentrar-se na duração do mesmo (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 relativamente ao toque de dedos bem como à duração do contacto com a bola, tentando mantê-lo não só durante um jogo, mas também todos os dias, durante todo o torneio e de torneio para torneio.

10. Na defesa a um ataque forte em toque alto de dedos, o contacto com a bola pode ser prolongado momentaneamente, incluindo quando jogado com os dedos por cima, mas não com os dedos por baixo. Uma boa indicação para determinar se um ataque é forte ou não, é o tempo que o jogador da defesa tem para reagir para jogar a bola. Se o jogador que defende teve tempo para decidir o que fazer ou reagir mudando a técnica utilizada para jogar a bola, provavelmente não era um ataque forte. **No entanto, os árbitros devem ter 100% de certeza antes de apitarem uma falta.**

Nota: Isto pode ser aplicado ao segundo toque da equipa se o toque de bloco foi suave e o ataque continua a ser forte ou à ação de defesa (primeiro toque da equipa) depois do ataque ter sido 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, depois de tocar no bloco ou na rede, etc.

8. No primeiro toque da equipa poderão existir vários contactos consecutivos com a bola 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 À REDE

1. A Regra 10.1.2 dá o direito de jogar a bola na zona livre do adversário, desde que atravesse o plano vertical da rede parcial ou totalmente por fora do espaço de passagem, durante o primeiro toque de equipa, exceto para o serviço. 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 devem apitar e marcar “bola fora”. Se a bola atravessa o plano vertical da rede parcial ou totalmente por fora do espaço de passagem durante o serviço ou durante o segundo ou terceiro toque da equipa, o Árbitro nesse lado da falta deve apitar

Nota: É considerado fora da vareta quando a bola passa completamente ou parcialmente (por cima) fora da vareta. A bola que passe entre

qualquer dos cabos que prendem a rede aos postes sem tocar em nenhum destes, a bola é considerada jogável, ou seja, o espaço entre a rede e os postes são considerados como fora do espaço de passagem.

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

11. JOGADOR À 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 ficar impedido de dar o próximo ou subsequentes toques.

4. Uma falta por interferência pode acontecer independentemente do local onde o jogador se encontra, 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 interferir na 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 (ou tentativa) e a recepção ao solo”**.

6. Considera-se que está na ação de jogar a bola, qualquer jogador que esteja perto desta quando a mesma está a ser jogada, bem como qualquer jogador que a tenta jogar mesmo que não exista contacto.

Deve prestar-se atenção à seguinte situação:

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

b) Contactos acidentais da rede com os jogadores devido a uma significativa alteração na sua forma devido 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 de o adversário jogar a bola ou interrompa a jogada (por ex. o rabo-de-cavalo fique preso na rede).

7. Um jogador interfere com a jogada do adversário, quando:

a) usa a rede entre as varetas como apoio ou ajuda de estabilização;

b) cria uma vantagem desleal sobre o adversário ao tocar na rede;

c) faz ações que impedem a legítima tentativa de o adversário jogar a bola;

d) agarra/segura a rede.

Então isto deverá ser apitado como:

Falta na rede, se a ação tiver sido “interferência por toque na rede” ou

Interferência, se a ação envolve “interferência por se encontrar no espaço do adversário”.

8. Os ÁRBITROS devem prestar atenção ao facto dos cabos que prendem a rede além dos 8.00/8,50m em comprimento, 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 8,50m). Assim, se um jogador tocar uma parte externa da rede (banda superior fora das varetas, cabos, postes, etc.) isto não será considerado uma falta, a não ser que interfira com o jogo do adversário ou seja usado como apoio por parte do jogador para jogar a bola

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. Pelo contrário, 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 à rede é de extrema importância e, por isso, os ÁRBITROS devem estar bastante atentos, especialmente em casos em que a bola roça o 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, neste caso 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/bloco acima do bordo superior da rede – antes de tudo (mas não exclusivamente) – em observar o total comprimento da rede (desde a banda superior à banda inferior) do lado do ataque e o SEGUNDO ÁRBITRO antes de tudo (mas não exclusivamente) concentrar-se-á em observar o total comprimento da rede no lado do bloco.

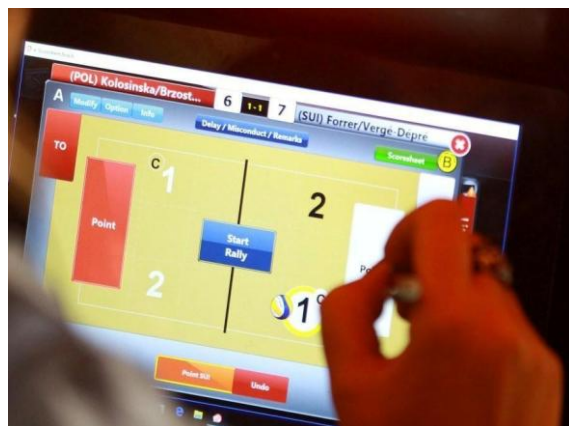


12. SERVIÇO

1. Uma vez determinada a ordem de serviço, esta deverá ser mantida, pela equipa, durante o set inteiro. O MARCADOR ASSISTENTE deverá segurar uma placa numerada (1 ou 2) para indicar o servidor correto. Deverá, se necessário corrigir o servidor, fazê-lo antes do apito para autorização do serviço e do batimento do serviço. Mesmo assim, uma falta de rotação não deverá nunca acontecer, a não ser que um jogador insista em servir fora da ordem. Esta situação é falta de rotação e como tal é 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 manterem os seus 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 é 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 pisar ou cair fora da zona de serviço, ou cair dentro do campo.

Nota: Não é necessário que o servidor esteja na zona de serviço para receber a bola. Não é necessário que o servidor esteja na zona de serviço para que o árbitro apite para autorizar o serviço – no entanto, bom senso deverá ser tomado em consideração e as equipas devem estar prontas.

Nota: Se o jogador se dirige imediatamente para a zona de serviço no final da jogada e ainda se encontra nos 12 segundos entre jogadas, o árbitro deverá permitir uma eventual rotina que o jogador queira executar (caso esta não se estenda para além dos 12 segundos entre jogadas). No entanto, se o jogador começa por uma rotina, (por exemplo, limpar os óculos, falar com o parceiro/a, alisar a areia, arranjar linhas, etc.) **antes** de se dirigir para a zona de serviço, então o árbitro deve garantir que o servidor aceita a bola assim que chega à zona de serviço. Nos casos em que o servidor ignora o movimentador de bolas ou recuse receber a bola, deverá ser imediatamente sancionado com uma demora de jogo.



3. Os ÁRBITROS devem perceber que a linha se pode mover porque um jogador pontapeou ou empurrou areia. Portanto, o facto da linha se mover não é necessariamente falta.

Nota: O PRIMEIRO ÁRBITRO deve ser conservador no que respeita a 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 movimentam a bola de mão para mão antes do real lançamento para servir. O PRIMEIRO ÁRBITRO deve perceber claramente a 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 e chamar a atenção a equipa, através do seu capitão) se ele/ela suspeita que a cortina é intencional/deliberada

13. ATAQUE

1. O “amorti” com a mão aberta utilizando os dedos para direccionar 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 que contactam a bola devem estar juntos e rígidos.

Nota: Deve prestar-se atenção quando a bola é jogada inicialmente 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 tocarem a bola simultaneamente causando uma “bola retida” (acima da rede) não será falta, devendo a jogada continuar.

2. Um ataque iniciado do lado do atacante geralmente é finalizado do lado contrário da rede. Desde que a bola não seja agarrada ou empurrada e o contato seja iniciado no lado do atacante, isto não deve ser considerado como uma falta. Além disso, quando dois jogadores disputam a bola na rede, e o contato é prolongado, o contato final pode, na prática, também sê-lo além do plano vertical da rede (ou seja, sobre o espaço adversário). A menos que isto seja uma segunda deliberada ação, mais uma vez, isto não deve ser penalizado

3. 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. Isto é falta.

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

Nota: O ÁRBITRO deve considerar a linha dos ombros do jogador no início do contacto com a bola. Os jogadores devem definir 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). A parte do jogador que contacta a bola não precisa estar acima da rede, mas para ser considerado bloco o jogador terá sempre que ter uma parte do corpo acima da rede.

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. INTERRUPÇÕES

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 (incluindo tempos técnicos) e intervalos entre os sets, 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 a partir do momento em que apita e faz o sinal para tempo morto.

Nota: Dentro de condições normais, o procedimento a seguir 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 da sua área;
- 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 devem 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 fizer o gesto de tempo morto ao pedi-lo, ambos os árbitros ignoram o seu pedido e retomam o jogo imediatamente.

4. Os ÁRBITROS **NÃO** devem aceitar pedidos de tempo morto ao jogador não capitão de equipa. Isto é um pedido improcedente. Deve ser rejeitado sem sanção a menos que seja repetido. Logo, se não foi repetido, não se aplica qualquer advertência ou penalização por demora.

Nota: Contudo, não existe qualquer regra que diga que não pode existir um pedido de tempo morto, na mesma interrupção, por parte do capitão de equipa. Logo, os ÁRBITROS devem aceitar o pedido de tempo morto por parte do capitão de equipa.

5. Não é permitido solicitar, durante a mesma interrupção, qualquer interrupção regular do jogo depois de um pedido rejeitado e sancionado com advertência por demora (ou seja, antes do final da jogada completada).

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





6. 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, com as equipas a seguir os mesmos procedimentos dos tempos-mortos. No caso em que não esteja disponível uma buzina o SEGUNDO ÁRBITRO começa e termina a contagem do tempo morto como na Regra 15.2 acima

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:

- Prolongar os 12 segundos entre jogadas sem autorização;
- Tentar abrandar o ritmo de jogo;
- Discussões com os oficiais sobre ações do jogo ou indisciplina;
- Longas discussões do capitão da equipa com os oficiais sobre a interpretação e/ou aplicação das regras ou recusar a recomeçar o jogo após os ÁRBITROS terem dado a sua explicação;
- Prolongar os tempos-mortos ou as mudanças de campo;
- Repetir pedidos improcedentes no mesmo jogo;
- Repetir pedidos para saber quantos tempos-mortos usaram.

Nota: Os jogadores usam diversas formas para tentar abrandar o ritmo do jogo. Os ÁRBITROS devem identificar este tipo de comportamentos, ao mesmo tempo asseguram que um ritmo constante é mantido entre as jogadas. Os ÁRBITROS devem ser consistentes na aplicação de advertências e penalizações para semelhantes formas de demorar o jogo.

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

Nota: O PRIMEIRO ÁRBITRO apenas autorizará uma demora entre jogadas caso, ao não fazê-lo, ponha em risco elevado, perigo ou ameaça a segurança do jogador ou ainda diminui a imagem/apresentação do jogo. A regra dos 12 segundos aplica-se particularmente para evitar que os jogadores demorem o jogo entre as jogadas, 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 quiserem 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, em caso de pequenas demoras entre jogadas, começar por dar advertências verbais (indicando às equipas que devem voltar para começar a jogar), mas se o padrão das demoras continuar deve ser sancionada.

Nota: Um lenço/toalha para a limpeza dos óculos poderá ser pendurado nos postes/cabos da rede em cada lado do campo (proximo do PRIMEIRO e SEGUNDO ÁRBITRO), destinando-se cada um deles a uma equipa, de modo a ser usado rapidamente, se necessário, afim de evitar demoras durante o jogo. Os jogadores estão autorizados a utilizá-las ao passar por baixo da rede (trocas de campo), mas sem demorar o jogo. Toalhas para a limpeza dos óculos não deverão ser dadas aos jogadores quer pelos árbitros quer pelos Juizes de Linha. Se um jogador se aproximar do banco da equipa ou de um Movimentador de bolas para proceder à limpeza dos óculos, esta ação será sancionada com uma demora. Lenços/toalhas limpos/as deverão estar disponíveis para cada jogo..

3. Os ÁRBITROS devem rejeitar qualquer tentativa dos capitães da equipa de discutirem as suas decisões relativamente a jogadas ou indisciplina.

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

4. Aquando da explicação sobre a sua interpretação e/ou aplicação das regras ao capitão de equipa, os ÁRBITROS devem utilizar linguagem clara e concisa, usar a correta terminologia em Inglês a qual, quando adequado, deverá ser acompanhada pelos gestos oficiais.

Nota: Não são permitidas mais demoras de jogo, devendo os jogadores continuar o jogo imediatamente. No caso de o jogador não concordar, este tem o direito de iniciar um Protocolo de Protesto de Jogo, que deve ser pedido de imediato.

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 do set seguinte, depois do MARCADOR ter registado toda a informação transmitida pelo SEGUNDO ÁRBITRO, este deve assegurar-se que o MARCADOR anula 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 por parte de qualquer membro da mesma equipa no jogo serão sancionadas com uma Penalização por Demora de jogo

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

7. A Regra 15.4.4 estabelece que "O primeiro pedido improcedente no jogo por uma equipa que não afete ou retarde o jogo deve ser rejeitado sem quaisquer outras consequências", mas deve ser registado no boletim de jogo sem quaisquer outras consequências

Nota: Não há nada nas regras que aborde as ocorrências anteriores ao pedido improcedente. Se um pedido feito por uma equipa é improcedente pela primeira vez, deverá ser considerado um "pedido improcedente"; Não importa se, anteriormente, a equipa recebeu uma sanção por demora. Assim, depois de uma Advertência por Demora ou Penalização por Demora, um "pedido improcedente" poderá ainda ocorrer, e é registado no Boletim de Jogo.

17. INTERRUPTÕES EXCECIONAIS DE JOGO

1. Conforme a regra 17.1 do Livro Oficial de Regras de Voleibol de Praia, se durante uma jogada ocorrer um incidente grave e o jogador/a ficar a sangrar ou possa agravar a sua situação se o jogo continua, o Árbitro deve apitar imediatamente para parar o jogo. A jogada deve ser repetida.

2. Após um jogador ficar lesionado/doente, logo que a jogada termina o 2º Árbitro deve procurar saber se o jogador pretende assistência médica.

a) Se o jogador estiver a sangrar e o sangramento é ligeiro e puder ser facilmente parado e tratado sem demora, não há necessidade de implementar o Tempo Médico. Se a hemorragia é mais significativa deve ser tratada com pedido de assistência médica. Contudo, se a equipa tiver ainda um tempo morto, ou a jogada que terminou leva ao Tempo Técnico, ou ao fim do set, poderá utilizá-lo para o tratamento desde que não venha a provocar atraso no jogo. Caso contrário, o 1º Árbitro deverá autorizar um tempo médico. (consultar "Protocolo de Tempo Médico" (TM) páginas 31 a 36).

b) No caso de lesão/doença ligeira e que não envolva sangue, pode ser resolvida sem o envolvimento de assistência médica, se não demorar o recomeço do jogo. Se a assistência médica é pedida e a equipa dispõe ainda um tempo morto, ou a jogada que terminou leva ao Tempo Técnico, ou ao fim do set, este tempo poderá ser usado para a assistência médica desde que não provoque demora no recomeço do jogo. Por outro lado, quaisquer lesões/doença não relacionadas com sangue (incluindo lesões traumáticas, lesões não traumáticas e lesões que advenham de situações de não contato e não sejam relacionadas com sangue, doenças relacionadas devido a severas condições meteorológicas, oficialmente declaradas; ou uso da casa de banho, devem ser tratados como "Interrupção para Recuperação" e resolvidos com a mínima demora possível após iniciado pelo 1º árbitro, com o tempo de recuperação a não demorar mais do que o estritamente necessário (por exemplo, por ligaduras) (consultar o "Protocolo de Tempo de Recuperação" (TR) páginas 31 a 33).

3. Os ÁRBITROS antes de decidirem autorizar um procedimento regulamentar, devem estar cientes das circunstâncias que provocaram a lesão/doença pois eles têm de ter a noção como e porquê aconteceu o incidente (sangue, traumatismo, ou condições climatéricas) e a gravidade (ligeira ou grave).

4. O jogador lesionado/doente tem o direito de escolher o tratamento médico necessário de entre o pessoal médico oficial destacado no local ou do pessoal médico da equipa devidamente credenciado.

5. *Em qualquer uma das circunstâncias acima, o pessoal médico oficial deve ser chamado a estar presente no campo, pois é sua responsabilidade supervisionar o tratamento e informar o PRIMEIRO ÁRBITRO quando o mesmo estiver terminado. Isto não acontece se o jogador, declarar, estar pronto para reatar o jogo antes do pessoal médico chegar junto do campo. Conforme o caso um Tempo Médico (MT) ou um Tempo de Recuperação (TR) será sempre atribuída ao jogador.*

6. Quando o tratamento estiver concluído ou se nenhum tratamento for possível nesse curto espaço de tempo, o jogo deve recomeçar ou a equipa em questão é declarada incompleta para o set ou jogo conforme o caso.

7. Exceto em situações hemorrágicas, (consultar o Protocolo de "Tempo Médico" (TM) nas páginas 30 e 31), A decisão de um jogador estar ou não apto para voltar a jogar após uma lesão, depende unicamente desse jogador. Mesmo que o pessoal médico da

competição o aconselhe a não continuar, a decisão final de continuar ou não a jogar continua a ser do jogador. Esta situação está abrangida por um documento assinado (Compromisso de Jogadores). No entanto, em casos extremos, o médico da competição pode opor-se a que o jogador lesionado volte a jogar.

8. No primeiro caso, acima descrito, os árbitros deverão registar na secção de observações do Boletim de Jogo, que o jogador fez questão de continuar a jogar, contrariando o aconselhamento do pessoal médico. A assinatura do Capitão no final do jogo validará esta declaração.

9. A contagem do tempo da assistência médica, será controlada eletronicamente a partir do momento em que o marcador aciona o botão no Boletim Eletrónico com o tempo a ser mostrado no marcador eletrónico.





O tempo começa com o apito do 1º árbitro indicando o início do TM ou do TR e termina quando a buzina do marcador eletrónico assinala o fim dos cinco minutos que é o tempo máximo autorizado, ou ao apito do 1º árbitro logo que o pessoal médico oficial declare o tratamento terminado, ou se o tratamento não puder ser realizado, ou quando o jogador declare que está pronto para retomar o jogo.

Nota: No caso de não se estar a usar um Boletim Eletrónico, a cronometragem é feita pelo marcador oficial. 10. É possível ao mesmo jogador passar por “Tempo Médico” e “Tempo de Recuperação” no mesmo jogo (consultar “Protocolos de Assistência Médica”, páginas 32 e 33).

11. A assistência médica pode, em qualquer dos casos, ser fornecida aos jogadores nas interrupções regulamentares (Tempos Mortos, Tempos Técnicos e intervalos entre sets) sem demora para o jogo.

12. No caso de um jogador atrasar o normal desenrolar do jogo, enquanto utiliza as casas de banho, um Tempo de Recuperação será atribuído a esse jogador com o jogo a recomençar logo que o jogador voltar ao campo.

Nota: Os organizadores estão obrigados a providenciar 2 casas de banho, (uma destinada a mulheres e outra para os homens) móveis se não for possível usá-las em instalação existente, num raio máximo de 100 metros de qualquer um dos campos de jogo. Os Árbitros devem reportar esta situação aquando da verificação dos campos para homologação antes do início da competição.

13. De modo a poder providenciar uma assistência rápida durante os jogos, o pessoal médico, deve estar sentado na área e próximo dos campos.

Nota: É necessário pessoal médico oficial (1ºs socorros, médico e fisioterapeuta) próximo do campo e em todos os campos, para uma atuação rápida e qualificada na assistência médica aos atletas durante os jogos.

14. Para quaisquer casos de desistência por lesão relacionados com “condições meteorológicas severas” ou “uso das casas de banho”, o 1º Árbitro tentará saber se foi devido a exaustão pelo calor e/ou desidratação. Se for este o caso, o Árbitro deve perguntar ao jogador “se teve vômitos e/ou diarreia nos últimos cinco dias?” Esta informação deve ser transmitida ao Instrutor de arbitragem para os devidos efeitos. (BVB-45 – Registo de Monitorização de Temperaturas).

15. Sempre que ocorrer uma desistência devido a lesão/doença, mesmo antes do início do jogo, o pessoal Médico Oficial e o Delegado Médico da FIVB (se nomeado para a competição) devem estar presentes.

16. No caso de ter sido atribuído a um atleta um “Tempo de Recuperação” ou tenha perdido o jogo devido a uma alegada lesão/doença, imediatamente a seguir ao fecho do Boletim de Jogo ser-lhe-á dado, pelos árbitros do encontro, uma cópia do BVB/49. Os procedimentos seguintes no preenchimento do BVB/49 são da responsabilidade do jogador lesionado/doente (consultar os Regulamentos Desportivos do Voleibol de Praia da FIVB).

Nota: Nas Competições Mundiais e Oficiais da FIVB, um máximo de duas “Interrupções de Recuperação” devido a lesões não traumáticas e lesões sem contato e que não sejam relacionadas com sangue, doenças relacionadas com condições meteorológicas severas oficialmente declaradas; ou uso das casas de banho, são permitidas por atleta dentro de um período contínuo de 12 meses.

(consulte o Manual de Operações Desportivas do Voleibol de Praia da FIVB))

17. O Delegado Técnico da FIVB, baseado na tabela do registo das diversas temperaturas e consultando o Médico Oficial da competição ou o Delegado Médico da FIVB (se presente) e o Instrutor de Arbitragem pode excecionalmente implementar as seguintes medidas:

- Aumentar o tempo entre jogadas de 12 para 15 segundos, se necessário;
- Permitir que os jogadores na muda de campo se sirvam rapidamente de água;
- Atribuir um Tempo Técnico extra quando a soma dos pontos marcados for igual a 42.

Quando as medidas acima forem implementadas, considera-se que a competição está oficialmente a ser jogada sob severas condições meteorológicas.

Nota: *Apenas nas situações em que uma competição é realizada sob severas condições meteorológicas, o 1º árbitro pode autorizar “Tempo de Recuperação” a um atleta que aparenta estar debilitado por força das condições meteorológicas severas.*

18. O Delegado Técnico da FIVB, consultando o Comité Organizador, pode também decidir interromper um jogo/competição se as temperaturas, luminosidade ou condições meteorológicas, representam perigo para os jogadores ou não permitam manter as condições normais dos jogos.

19. O 1º árbitro é responsável por julgar todas as situações de interferência externa, incluindo os membros e auxiliares da equipa de arbitragem, espetadores e outros como objetos/pessoas (Regra 17.2 e 17.3)

18. INTERVALOS E TROCAS DE CAMPO

1. No sistema de ponto por jogada, após cada 7 pontos jogados, as equipas trocam de campo imediatamente (5 pontos no 3º set). Se por qualquer razão não trocaram ao múltiplo de 7 (5 no 3º set), devem trocar o mais cedo possível quando a bola estiver 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 as respetivas áreas dos jogadores.

3. Não há intervalo durante a troca de campo. As equipas devem trocar de campo por baixo da rede imediatamente, mas não antes do apito do ÁRBITRO para a troca de campo. Neste caso, se o jogador necessitar de usar a toalha, deverá dirigir-se àquela que estiver mais perto, e de seguida passar por baixo da rede. A exceção a esta situação ocorre se no momento da troca de campo o jogador estiver na zona livre, e assim o Árbitro permite que o jogador troque imediatamente da posição em que este se encontra afim de evitar demoras. Também situações de força maior, como situações médicas, condicionam a troca imediata

Nota: No caso de o 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. Os intervalos são 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 1º ÁRBITRO deve permanecer na plataforma dos ÁRBITROS.

5. Quando a situação exigir, o 2º 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 abster-se de tomar ações ou atitudes que possam influenciar as decisões dos ÁRBITROS ou encobrir faltas cometidas pela sua equipa (Regra 19.1.3).

Nota: Isto inclui encobrir intencionalmente uma marca da bola na areia depois de os ÁRBITROS terem apitado para parar o jogo (ver 8.4.4). Também, no caso de um jogador "pedir uma falta" durante a jogada, tentando, assim, influenciar os ÁRBITROS, estando sujeito a uma advertência/sanção apropriada, dependendo das circunstâncias.

3. Os ÁRBITROS não são polícias, mas condutores do jogo. Reações normais e emocionais, dos jogadores, em resposta às suas decisões não revelam necessariamente desrespeito. Os ÁRBITROS devem julgar estas respostas emocionais dentro do contexto do jogo mas ao mesmo tempo devem manter um nível adequado de comportamento, para a imagem do mesmo (os espetadores apreciam o jogo) e a equidade nas penalizações 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 para com os árbitros, mas também em relação a outras autoridades, ao seu colega de equipa, aos adversários e espetadores.

Nota: Os ÁRBITROS devem penalizar mais ativamente casos de conduta incorreta que não são manifestamente aceitáveis em diálogos normais 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 têm poderes para penalizar por conduta grosseira (cartão vermelho) sem aviso prévio.

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

Nota: Para a FIVB, as Competições Mundiais e Oficiais é aplicada uma sanção pecuniária, sempre que os jogadores abusem de equipamentos, da equipa de arbitragem ou outros auxiliares de campo e levam uma penalização ou sanção mais elevada dada pelo árbitro.

Consulte a "tabela da FIVB de sanções pecuniárias por conduta incorreta - diretivas de implementação".

20. CONDUTA INCORRETA E AS SUAS SANÇÕES

1. É importante que os ÁRBITROS compreendam a escala de sanções por conduta incorreta e apliquem as regras corretamente (regra 20). Isto é especialmente importante no sistema de um ponto por jogada onde as condutas incorretas ou as penalizações por demora podem levar a uma incorreta aplicação das regras e ao seu conseqüente resultado no Boletim de Jogo.

2. Regra 20.1 rege a "conduta incorreta 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 da equipa (por uma reação individual ou coletiva). Não se mostram cartões nem há registo no Boletim de Jogo. A segunda etapa, é um Aviso Formal, através da amostragem do cartão amarelo, mostrado ao jogador prevaricador (pode ser de novo para uma reação coletiva e nesse caso o cartão deve ser mostrado ao capitão). Este Aviso Formal não é uma sanção,



mas uma indicação de que o membro da equipa (e consequentemente a equipa) atingiu o nível das sanções para o jogo. Não tem consequências imediatas, mas é registado no Boletim de Jogo.

Nota: Se, por qualquer razão, o PRIMEIRO ÁRBITRO tiver ido diretamente para o nível das sanções (por ex. um jogador é penalizado por conduta grosseira por 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 conduta incorreta ser registado no Boletim de Jogo, o SEGUNDO ÁRBITRO deve assegurar-se que o MARCADOR coloca uma cruz na caixa/s não preenchida/s referente ao "aviso formal" dessa equipa nesse set. O mesmo procedimento se aplica antes do início de eventuais outros sets que se possam seguir.

3. Regra 20.2 trata da "conduta incorreta que leva a 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 a escala.

4. As sanções por conduta incorreta acumulam apenas no mesmo set. No entanto, um jogador pode receber até dois cartões vermelhos por conduta grosseira no mesmo set (artigo 20.3.1).

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

Nota: É muito importante que, respetivamente, o MARCADOR e os ÁRBITROS registem e sigam cuidadosamente a sequência de qualquer conduta incorreta menor que ocorreu no jogo e qualquer sanção por conduta incorreta ocorrida no set, a fim de fazer cumprir as respetivas consequências em caso de reincidência respetivamente, no mesmo jogo ou set (ver pontos 2 a 4 acima).

Nota: No momento de sancionar um jogador, o 1º Árbitro deve indicar claramente o jogador infrator e que este se apercebeu da sanção. Isto pode ser pelo árbitro ao indicar o número do jogador, manter também contacto visual. Só em circunstâncias muito especiais o jogador deve ser chamado para junto do escadote do árbitro, ex: sanções entre sets, ofensas mais graves, a atribuição de uma penalização a jogadores de qualquer uma das equipas, na mesma interrupção de jogo, neste caso ambos os jogadores devem ser chamados para junto do escadote, sendo mostrado o cartão vermelho, em primeiro lugar, à equipa que estava a servir

5. Um jogador que atravessa a rede para rever uma marca de bola deve ser penalizado pelo PRIMEIRO ÁRBITRO.

No entanto, esta penalização não será refletida na "escala de sanções pecuniárias". O mesmo se aplica no caso de uma penalização a um jogador por repetição de uma conduta incorreta menor na equipa. Em qualquer dos casos, nenhuma das opções de 1 a 5 na escala de sanções pecuniárias deve ser selecionada na respetiva caixa do boletim eletrónico, devendo ser feita a observação manualmente com a devida justificação da razão da penalização

Nota: Os ÁRBITROS devem também, no final de uma jogada, prestar especial atenção aos pontapés deliberados na bola. Os ÁRBITROS devem distinguir claramente entre as várias ofensas (e sancionar devidamente), tendo em atenção as circunstâncias, tais como intenção, grau de premeditação e o vigor aplicado pelos jogadores na ação).

21. EQUIPA DE ARBITRAGEM E PROCEDIMENTOS

É muito importante que os ÁRBITROS sinalizem o fim de uma jogada apenas se estas duas condições a seguir ocorrerem:

1.1. Eles têm certeza de que uma 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, espetadores da TV, etc.), os ÁRBITROS devem usar os gestos oficiais (ver Regras 21.2 e 29.1). Apenas estes gestos e não outros (nacionais ou particulares ou outra forma de execução de sinais) podem ser utilizados!

3. De acordo com as Regras de Jogo, é a primeira falta que deve ser sancionada. O facto do 1º e do 2º ÁRBITROS terem diferentes áreas de responsabilidade faz com que seja relevante que cada um apite a falta imediatamente. Ao apito de um dos ÁRBITROS, a jogada termina. (ver Regra 8.2 - Bola fora de jogo). Depois do apito do 1º ÁRBITRO., já não faz sentido o 2º ÁRBITRO. apitar, porque a jogada termina com o primeiro apito dos ÁRBITROS. Se os dois ÁRBITROS apitam um depois do outro - para faltas diferentes – acabam por confundir os jogadores, público, etc.



4. Devido à velocidade do jogo, podem surgir problemas com erros de arbitragem. Para evitar isto, a equipa de arbitragem deve ter uma colaboração muito próxima; após cada ação de jogo devem olhar-se para confirmar a sua decisão. É essencial uma boa comunicação e cooperação entre ÁRBITROS. Uma boa equipa está em constante comunicação, cada um apoiando as decisões dos outros. Esta atitude aumenta a confiança na equipa de arbitragem e promove um desempenho verdadeiramente profissional.

22. PRIMEIRO ÁRBITRO

1. Os ÁRBITROS devem sempre colaborar com os demais elementos da equipa de arbitragem. Eles devem permitir-lhes trabalhar dentro da sua área de responsabilidade e respeitar as suas decisões. No entanto, se eles sentem que um elemento comete um erro, 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 se houver 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: Aplica-se, ainda, quando os árbitros não têm a certeza da competência dos seus auxiliares.

3. É importante que os ÁRBITROS levem consigo todo o seu material para realizar o jogo:

a) o seu conjunto de cartões amarelo e vermelho.

Nota: Os ÁRBITROS devem lembrar-se que nem em todos os torneios fornecem um conjunto de cartões colocados no poste em todos os campos 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 segundo apito.

d) Um relógio com segundos e que esteja acertado com 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, comer/beber quando apropriado durante os dias dos jogos.

5. Os ÁRBITROS devem assumir a responsabilidade das suas decisões bem como dos colegas da equipa.

Nota: Os PRIMEIROS ÁRBITROS podem pedir aos colegas para repetirem os sinais ou para explicarem as suas decisões.

6. O PRIMEIRO ÁRBITRO deve aceitar protestos (se solicitados corretamente sob as regras /regulamentos).

Nota: Na FIVB, Competições Mundiais e Oficiais, o PRIMEIRO ÁRBITRO deve implementar escrupulosamente o "Protocolo de Protesto da FIVB", observando especialmente os deveres do PRIMEIRO ÁRBITRO antes do início dum Protocolo de Protesto (ver Protocolo de Protesto página 36 a 41).

7. O PRIMEIRO ÁRBITRO deve, no final do jogo, controlar a conduta e ações de todos os elementos da equipa de arbitragem, garantindo uma transição rápida para o próximo jogo evitando o mínimo de contacto com outros participantes.



8. Na FIVB, em competições Mundiais e Oficiais (obrigatório no campo central para Campeonatos do Mundo FIVB e recomendado nos torneios Pro Tour Elite e Pro Tour Finais) que ao PRIMEIRO ÁRBITRO é colocado um microfone de lapela sem fio equipado com um interruptor on/off, permitindo que ele esclareça os espetadores das suas decisões. O objetivo é clarificar a aplicação das regras do jogo e permitir à assistência compreender e identificar quaisquer decisões controversas ou importantes. Para obter mais orientações, consulte o "Protocolo de Comunicação Verbal do Primeiro Árbitro com os espetadores" (ver página 41 a 44).

9. Nos casos em que os jogos vão ser televisionados/filmados, toda a equipa de Arbitragem do jogo deve interagir com a TV/equipa de filmagem destacada, tendo em atenção especialmente o que diz respeito aos regulamentos da FIVB e ao Protocolo de Repetição da Jogada.

Nota: Na FIVB, em Competições Mundiais e Oficiais, a TV emissora local pode pedir uma paragem para "Repetição de jogada", se existirem as ligações necessárias para o efeito e aprovação do Comité de organização bem como dos Delegados da FIVB. As ligações consistem num fone de ouvido ou um "controlador terrestre" que liga o PRIMEIRO ÁRBITRO ao representante da transmissora local, sinalizando para fazerem a repetição instantânea de uma ação anterior. A 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 equipa que recebe com a palma da mão virada para a frente e os dedos apontando para cima. À voz de "TV Go" ou à amostragem de uma "placa verde", o PRIMEIRO ÁRBITRO desfaz imediatamente o gesto anterior e executa o gesto e o apito para o serviço.

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 ocupar o seu lugar como PRIMEIRO ÁRBITRO.

2. A 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 apoiar as decisões do PRIMEIRO ÁRBITRO.

Nota: O trabalho de posicionamento do SEGUNDO ÁRBITRO é importante para ser capaz de 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 devem estar preparados com todo o equipamento pessoal necessário.

Nota: Deve ter consigo uma moeda para realizar o sorteio caso necessário.

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

Nota: É esperado que o SEGUNDO ÁRBITRO saiba o resultado correto em qualquer momento do jogo. Existem várias e diferentes técnicas que podem ser utilizadas no sistema de ponto por jogada para que o SEGUNDO ÁRBITRO mantenha o resultado em mente.

5. Durante as jogadas perto da rede, o SEGUNDO ÁRBITRO deve-se concentrar em controlar o toque ilegal em toda a rede, principalmente (mas não exclusivamente) do lado do bloqueador, com a vareta do seu lado do campo, e nas penetrações ilegais por baixo da 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 estão claramente estabelecidos e os ÁRBITROS devem estudar bem as "responsabilidades" do SEGUNDO ÁRBITRO. Chamamos a atenção para as novas funções que foram adicionadas para o trabalho do SEGUNDO ÁRBITRO, prioritariamente é responsável por:

6.1. Verificar a altura da rede antes do sorteio;

6.2. As cinco (5) bolas de jogo, antes, durante e no fim do jogo, incluindo a coordenação do processo de substituição das cinco (5) bolas de jogo entre os sets no caso de as bolas de jogo ficar excessivamente pesadas devido à chuva;

6.3. Verifica se a água está 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 o jogo (Ver 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 toda a informação necessária ao MARCADOR (Regra 23.2.9) e ao PRIMEIRO ÁRBITRO;

7.4. Verificar e assinar o Boletim de Jogo no final do jogo.

9.5. Ajudar o SEGUNDO ÁRBITRO a chamar qualquer Oficial que tenha sido chamado ao campo (Court Manager; Pessoal Médico Oficial; Delegado Médico FIVB; Instrutor de Arbitragem da FIVB; Supervisor Técnico da FIVB, esta alínea é um abre olhos, etc);



24. O VIDEO-ÁRBITRO

1. Para Competições Mundiais e Oficiais da FIVB, será nomeado um VIDEO-ÁRBITRO sempre que o sistema de vídeo-arbitro (SVA) estiver em uso;

2. Independentemente da configuração do SVA, um ASSISTENTE DE VIDEO ARBITRO pode ser necessário para auxiliar operações;

3. O VIDEO-ÁRBITRO deve usar um uniforme oficial de árbitro durante o desempenho das suas funções;

4. O VIDEO-ÁRBITRO deve confirmar o campo das observações dos visionamentos e assinar o boletim de jogo no final do jogo

25. O ARBITRO DE RESERVA

1. Para Competições Mundiais e Oficiais da FIVB, será nomeado um ÁRBITRO DE RESERVA para todos os jogos com TV, e sempre que o sistema de Vídeo-Arbitro (SVA) esteja a ser usado. O ÁRBITRO DE RESERVA substitui o SEGUNDO ÁRBITRO em caso de ausência ou impossibilidade dele/a continuar o seu trabalho ou no caso em que o SEGUNDO ÁRBITRO assune as funções do PRIMEIRO ÁRBITRO.



2. Além do exposto acima, as seguintes funções inicialmente atribuídas ao SEGUNDO ÁRBITRO, passam a ser desempenhadas pelo ÁRBITRO de RESERVA:

- 2.1. Auxilia o SEGUNDO ÁRBITRO no manter da zona livre, inclusive no verificar antes do jogo e certifica-se durante todo o jogo, que não falte a água quer para os jogadores quer para a equipa de arbitragem;
- 2.2. Tem consigo as 5 (cinco) bolas para o jogo, e confirma que todas elas têm características idênticas (cor, circunferência, peso e pressão) mantendo-as preparadas ao longo do jogo, e quando necessário e se for caso disso auxilia o SEGUNDO ARBITRO quer na recolha das bolas do campo quer na entrega destas para o campo através do SEGUNDO ÁRBITRO;
- 2.3. Tem consigo um conjunto de reserva de cinco (5) bolas que devem estar disponíveis em caso de chuva. Caso as bolas de jogo fiquem excessivamente pesadas, o ÁRBITRO DE RESERVA é responsável por coordenar o processo da troca das cinco (5) bolas de jogo entre os sets;
- 2.4. Acompanha qualquer jogador que tenha pedido para usar a casa de banho antes ou durante o jogo;
- 2.5. Auxilia o SEGUNDO ÁRBITRO a chamar qualquer Oficial do qual tenha sido solicitado a sua presença no campo (Responsável pelo campo; Pessoal Médico Oficial; Treinador de Árbitros da FIVB; Delegado Técnico da FIVB, etc);
- 2.6. Auxilia o SEGUNDO ÁRBITRO na verificação das condições de segurança da zona livre durante a partida;
- 2.7. Auxilia o PRIMEIRO ÁRBITRO na orientação do trabalho dos niveladores de areia;
- 2.8. Caso o Sistema de Video-Arbitro (SVA) esteja em uso, a sua responsabilidade principal é supervisionar o trabalho do MARCADOR no preenchimento do Boletim de Jogo do processo do Sistema de Video-Arbitro.

26. MARCADOR

1. O MARCADOR deve estar junto ao campo de jogo, pelo menos, quinze minutos antes da hora marcada para o início do jogo. O Primeiro e Segundo ÁRBITROS juntar-se-ão a eles neste momento.

Nota: Na FIVB, em Competições Mundiais e Oficiais um teste de álcool será realizado aleatoriamente. No caso de o MARCADOR ter sido selecionado deve apresentar-se na sala designada para o efeito, equipado 45 minutos antes da hora de início do jogo.

2. O trabalho do MARCADOR é muito importante, especialmente durante os jogos 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 antes que o MARCADOR tenha terminado seu trabalho.

Nota: Antes de um set começar, depois de um TM ou um TT, depois de uma interrupção de jogo excepcional, e a qualquer momento em que solicitaram mais tempo para completar o seu trabalho, o MARCADOR deve levantar as duas mãos e informar que está pronto para continuar, informação esta comunicada pelo SEGUNDO ÁRBITRO ao PRIMEIRO ÁRBITRO utilizando o mesmo gesto.

3. O MARCADOR deve informar o SEGUNDO ÁRBITRO se precisar de assinaturas ou de qualquer outra informação necessária para o Boletim de Jogo que não tenha ainda sido fornecida.

Nota: O Sistema de Ponto por Jogada coloca muita pressão sobre os MARCADORES, nomeadamente, no registo de cada jogada e pontos resultantes. Se por qualquer razão o MARCADOR se atrasa nas suas anotações deve imediatamente informar os árbitros.

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

4. É muito importante que os MARCADORES estejam plenamente conscientes das escalas de sanção quer por conduta incorreta quer por demoras e as suas implicações nos procedimentos do preenchimento do Boletim de Jogo. (ver Instruções Preenchimento Boletim de Jogo da FIVB).

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

- Uma equipa tenha esgotado seu primeiro e único "Aviso formal" no jogo;
- Um jogador que já foi sancionado uma vez, ou duas vezes, por "Conduta grosseira", no mesmo set;
- Um jogador que 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 os MARCADORES ao completarem os registos dos resultados finais no Boletim de Jogo, pois um ponto a mais ou a menos em determinado jogo do grupo poderá ter 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 atentamente todas as caixas / secções relevantes do Boletim de Jogo (por exemplo: ordem de serviço; pontos da equipa), quando preenchem a caixa dos resultados finais. Para obter mais orientações sobre a forma de preencher o Boletim de Jogo, por favor consulte as Instruções para preenchimento do Boletim de Jogo da FIVB" (Arbitragem Manual do Instrutor da FIVB- apêndice 2).

27. MARCADOR ASSISTENTE

1. O MARCADOR ASSISTENTE deve estar junto ao campo, pelo menos, 15 minutos antes da hora marcada para o início do jogo. O Primeiro e Segundo ÁRBITROS juntar-se-ão a eles neste momento.

Nota: Na FIVB, em Competições Mundiais e Oficiais um teste de álcool será realizado aleatoriamente. No caso de o MARCADOR ASSISTENTE ter sido selecionado deve apresentar-se na sala designada para o efeito, equipado 45 minutos antes da 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 ficar incapaz de continuar a trabalhar, ele terá de assumir suas respectivas funções.

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

- Ópera o marcador manual na mesa de marcação, confirma que todos os marcadores no estádio mostram os resultados corretos para o público e, caso contrário, corrige-os;
- Ópera as placas número 1 e 2 para indicar o servidor correto em coordenação com o MARCADOR. Deve seguir sempre a informação verbal recebida do MARCADOR;
- Começa e termina o tempo técnico com o uso da buzina/campainha, no caso aplicável. Nesta ação pode ser substituído pelo SEGUNDO ÁRBITRO se não houver nenhum sinal sonoro na mesa.

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

Nota: É uma boa prática que o MARCADOR ASSISTENTE tenha uma folha de controle individual que lhe permita toda a vez confrontar com a informação recebida do MARCADOR.

d) preenche o "BVB-51" (versão PMB) para registar o número de pedidos de Protocolo de Marca da Bola mal sucedidos feitos por uma equipa, informando o SEGUNDO ÁRBITRO quando uma equipa já não tiver mais pedidos de PMB para o set.

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

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

28. JUÍZES DE LINHA



1. Para os jogos de competições Mundiais e Oficiais da FIVB, deverão ser usados apenas dois juizes de linha

2. Os JUÍZES DE LINHA, quando possível, devem estar junto ao campo, pelo menos, quinze minutos antes da hora agendada para começo do jogo. O PRIMEIRO e SEGUNDO ÁRBITROS juntar-se-ão a eles nesse momento.

Nota: Na FIVB, em Competições Mundiais e Oficiais um teste de álcool será realizado aleatoriamente. No caso de o JUIZ DE LINHA ter sido selecionado deve apresentar-se na sala designada para o efeito, equipado 45 minutos antes da hora de início do jogo.

3. Os organizadores devem entregar a cada Juiz de Linha equipamento e bandeira. A cor das bandeiras deve ser vermelha ou amarela.

4. Quando se utilizam dois juizes de linha, eles colocam-se no canto do campo mais próximo à direita de cada árbitro, diagonalmente entre 1 a 2 m do canto. Cada um deles controla tanto a linha final quanto a linha lateral do seu lado.

5. O trabalho dos JUÍZES DE LINHA é muito importante, especialmente durante jogos internacionais de elevado nível. Além de assinalarem "bola dentro" ou "fora", bem como outras faltas pelas quais são responsáveis, os JUÍZES DE LINHA devem prestar muita atenção para o toque no bloco, porque isso conta como o primeiro toque da equipa. Os JUÍZES DE LINHA devem indicar sempre aos ÁRBITROS, usando a bandeira, um toque de bloco durante a jogada (para uma possível falta de quatro toques).

6. As faltas devem ser claramente sinalizadas, e certificar-se de que o PRIMEIRO ÁRBITRO as vê.

7. Se a bola toca a vareta, passa por cima, ou passa por fora dela para o campo do adversário, o JUIZ DE LINHA com melhor angulo de visão da trajetória da bola (primeiro no lado do campo que recebe a bola), deverá assinalar a falta.

8. Em qualquer contacto nos 80 centímetros da vareta acima da rede por qualquer jogador durante a sua ação de jogar a bola ou interferindo com o jogo, o JUIZ DE LINHA mais perto da linha lateral no lado do campo do jogador que cometeu a falta, deve sinalizá-lo.

9. O JUIZ DE LINHA deve entender claramente a definição de "bola fora" (ou seja, ao passar completamente fora ou por cima das varetas para o campo adversário) e perceber as consequências da sua indicação (quando sinalizar, utilizar o sinal correspondente a cada circunstância, etc.). Há muitas e diferentes circunstâncias que podem ocorrer.

Nota: Realce para a alteração da Regra 8.4.4, aprovada pelo 39º Congresso Mundial da FIVB que estabelece que a bola que passe o plano vertical da rede parcial ou totalmente por fora do espaço de passagem durante o serviço ou durante o segundo ou terceiro toque da equipa, a bola é “fora”

10. Um JUIZ DE LINHA pode ser chamado a participar num protocolo de marca da bola nas linhas que este controla. O JUIZ DE LINHA deve esclarecer corretamente a marca da bola na areia e quaisquer outros factos, quando solicitado pelos árbitros.

11. No momento do serviço o JUIZ DE LINHA do lado da equipa que vai servir, coloca-se no enfiamento da linha de fundo, e logo que o servidor bate a bola, desloca-se rapidamente para a respetiva linha lateral (e vareta). O JUIZ DE LINHA do lado da equipa que recebe mantém-se numa posição de 45% graus em relação ao campo até que seja capaz de definir a trajetória da bola, deslocando-se então para a linha correspondente. Na eventualidade do servidor cometer uma falta servindo fora das linhas laterais ou seu prolongamento, ficam os 1º e 2º árbitros responsáveis por esta falta e pelas sua respetivas linhas.

Nota: No caso em que um servidor no lado oposto do campo vai servir perto do prolongamento da linha lateral, o juiz de linha deve ajudar o árbitro encarregue dessa linha, posicionando-se de modo a manter sob visão essa linha enquanto o serviço está a ser executado.

29. GESTOS OFICIAIS

1. É obrigatório que a equipa de arbitragem use os gestos oficiais de acordo com a correta aplicação das regras e seguindo os diagramas 9 e 10 .

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 sinal oficial possa ser usado, 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 no uso e sequência do apito e gestos. Os gestos são separados e devem seguir sempre a mesma ordem de cada vez que são executados.

4. A exceção ao ponto 2. acima é a autorização para o serviço na qual o PRIMEIRO ÁRBITRO apita e faz o gesto oficial simultaneamente.

5. No caso de ser o PRIMEIRO ÁRBITRO a assinalar a falta, após o apito ele deve indicar por ordem:

- a) A equipa que efetua o próximo serviço;
- b) A natureza da falta usando o gesto oficial;
- c) O(s) jogador (es) faltoso (s) (se necessário).

Nota: o SEGUNDO ÁRBITRO não repete os gestos 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 gesto oficial do lado onde a falta foi cometida;
- b) O jogador faltoso (se necessário);
- c) a equipa que efetua o próximo serviço, seguindo o gesto do PRIMEIRO ÁRBITRO.

Nota: Neste caso, o PRIMEIRO ÁRBITRO não indica nem a natureza da falta nem o jogador faltoso, mas somente a equipa 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 fazer o gesto 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 falta, o gesto oficial não deve ser feito através da rede do lado da outra equipa, mas o ÁRBITRO deve mover-se, de modo que o gesto oficial seja feito do lado em que a falta ocorreu.

Nota: Quando o SEGUNDO ÁRBITRO faz o sinal para troca de campo, não existe “repetição do gesto” por parte do 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 da “repetição do gesto” no que se refere ao SEGUNDO ÁRBITRO aplica-se.

Nota: TM, e TT devem ser apitados e sinalizados pelo SEGUNDO ÁRBITRO. O PRIMEIRO ÁRBITRO não repete o gesto. No entanto, se o SEGUNDO ÁRBITRO se esquece de apitar e sinalizar para TM, aplica-se o mesmo princípio como acima. O fim do set e o final de jogo devem ser apitados e sinalizados pelo PRIMEIRO ÁRBITRO. A repetição do gesto pelo SEGUNDO ÁRBITRO não se aplica.

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

7. No caso de “Jogada Anulada/repetida/falta dupla”

Embora ambos os ÁRBITROS possam apitar este ação e indicar com o gesto a anulação/repetição (por exemplo, bola que se dirige para dentro do campo; jogador lesionado durante a jogada, etc.), normalmente é





atribuição do PRIMEIRO ÁRBITRO indicar o lado a servir. O SEGUNDO ÁRBITRO apenas repetirá o gesto da equipa que vai servir a seguir se foi ele/a que apitou para interromper o jogo.

8. No caso em que os dois ÁRBITROS apitam ao mesmo tempo para interromper o jogo, mas por motivos diferentes

Aqui os dois ÁRBITROS indicarão a natureza da falta – mas desta vez porque é o PRIMEIRO ÁRBITRO que vai decidir sobre o que vem a seguir, SOMENTE o PRIMEIRO ÁRBITRO fará o sinal de “falta dupla” e indicará a próxima equipa a servir.

Nota: Nos casos em que o serviço é executado antes do apito, apenas o PRIMEIRO ÁRBITRO fará o gesto de repetição seguido da equipa que vai servir a seguir.

9. Os ÁRBITROS e JUÍZES DE LINHA devem prestar atenção para a correta aplicação e utilização dos gestos feitos com a bandeirola:

a) Para todas as bolas que caem "diretamente fora" após um ataque ou um bloco da equipa adversária, o gesto que deve ser usado, com a bandeira para "bola fora" é o (número 15 / LJ 2).

b) Se a bola proveniente de um 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 usar apenas o gesto com bandeira para "bola tocada" que é o (número 24 / LJ 3).

c) Se a bola, depois de uma equipa dar um primeiro, segundo ou terceiro toque, vai para fora do seu lado, os JUÍZES DE LINHA o gesto a usar, com a bandeira, para "bola tocada" é o (número 24 / LJ 3).

d) Se, depois de um ataque a bola toca bordo superior da rede e depois cai "fora" no lado do atacante sem tocar no bloco do adversário, os árbitros devem fazer o gesto de "bola fora" (número 15) mas imediatamente deve indicar o jogador atacante (de modo que toda a gente perceba que a bola não foi tocada pelos bloqueador(es). Se, no mesmo caso, a bola toca o bloco e depois cai fora do lado do atacante, o PRIMEIRO ÁRBITROS deve fazer o gesto de "bola fora" (número 15) e indicar o bloqueador(es).

Nota: Os gestos com a bandeirola pelos JUÍZES DE LINHA são também muito importantes do ponto de vista dos participantes e público. O PRIMEIRO ÁRBITRO deve verificar se os gestos com a bandeirola dos JUÍZES DE LINHA estão corretos. Se eles não estiverem a ser feitos corretamente, deve corrigi-los.



1. PROTOCOLOS

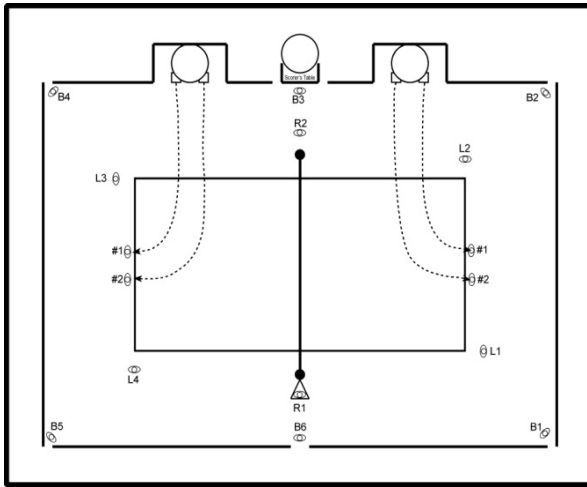
A designação de "delegado(s) relevante(s) da FIVB" que tem sido usada em todos os protocolos aplica-se ao Delegado Técnico e ao Instrutor de arbitragem. As suas funções estão definidas no manual de Voleibol de Praia da FIVB.

PROTOCOLO OFICIAL DE JOGO

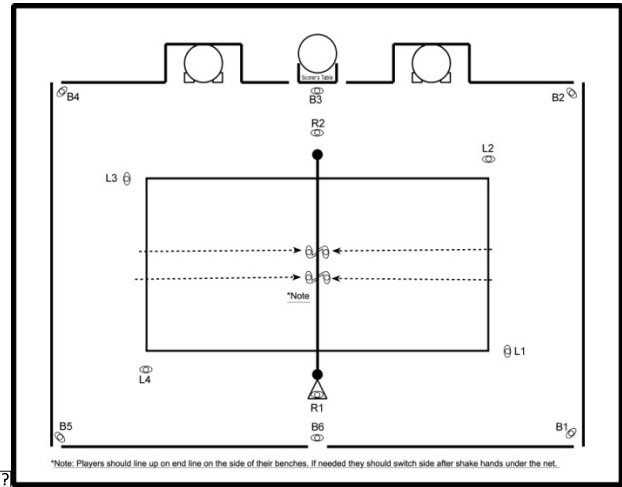
-10 min.	O jogo anterior termina, os árbitros procedem a todas as formalidades do fim do jogo e abandonam a área de jogo.
-8 min.	Atletas e Equipa de Arbitragem entram no campo após ter sido anunciado o jogo e depois de o campo ter sido preparado pelos alisadores da areia, etc. Os jogadores a partir 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, a fim 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 dos jogadores. O primeiro árbitro dirige-se para a plataforma, o segundo árbitro posiciona-se em frente da mesa do marcador, os restantes elementos da equipa de arbitragem 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 esteja na linha de fundo, 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 de seguida dirigem-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:

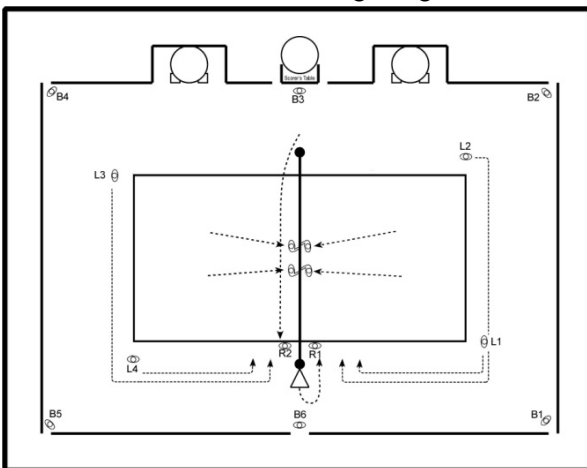
- Este protocolo poderá ser alterado de **3 para 5 min. de aquecimento oficial**, passando o sorteio para os (-7 min.)
- Não há necessidade de atrasar excessivamente a saída do terreno de jogo esperando que os árbitros assinem o Boletim de Jogo. Isto pode ser feito fora da área de jogo.
- O sorteio poderá ser realizado fora do terreno de jogo se 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. Quando aplicável, após confirmação do Instrutor de Arbitragem os treinadores poderão permanecer até o árbitro apitar para dar início ao sorteio
- Se necessário, este protocolo poderá ser adaptado por motivos excecionais, tais como Cobertura Televisiva, Apresentação de Desportos; Medidas do Covid, etc



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 objetivo deste protocolo é proporcionar aos ARBITROS 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 seja 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 seções 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 no terreno de jogo é considerada ausente. Regra 6.4.1. acima.

Regra 6.4.3 Uma 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.

Nota: No caso de haver terceiro set, aplica-se o mesmo entre o 2º e o 3º

2. SITUAÇÕES POSSÍVEIS

- Com base nas regras acima existem três situações básicas possíveis:**
- Situação 1: Uma equipa perde, formalmente, o jogo antes do seu começo.
- Situação 2: Uma equipa perde o jogo porque não estava presente à hora para o início do mesmo.
- Situação 3: Uma equipa perde o jogo depois deste ter começado. Isto pode acontecer devido a lesão ou doença durante o jogo ou porque uma equipa se recusa a jogar depois de ser chamada a fazê-lo

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

- 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 MARCADA PARA O INÍCIO DO MESMO

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

- Verifique se as equipas estão presentes;
- Tente encontrar as equipas;
- Informa e chama o relevante Delegado FIVB;
- Continue o Protocolo de Jogo, incluindo o aquecimento depois do sorteio
- Decisão final de falta de comparência, após decisão do relevante Delegado FIVB

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) em momento algum devem 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 PRIMEIRO ÁRBITRO deverá permanecer no campo.

Passo 3

- Se a situação não ficar de imediato resolvida com a equipa a comparecer no campo o relevante delegado da FIVB deverá ser informado e chamado ao mesmo.
- Cabe ao Supervisor FIVB, uma vez ali no campo, 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 tentará(ão) 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 (ou seja, o protocolo é mantido).

Passo 5

- O ÁRBITRO deve, à hora marcada, 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 estiver presente nenhum jogador no momento do sorteio, a equipa contrária ganha automaticamente o sorteio e pode escolher o serviço ou recepção, etc. Apenas um jogador é necessário para se efetuar o sorteio.
- Os procedimentos a seguir pelos ÁRBITROS neste Protocolo Especial são os seguintes:
 1. Apitar e chamar os Capitães de equipa para o sorteio em frente à mesa do MARCADOR.
 2. Após confirmação de que apenas 1 equipa está presente informa o respetivo Capitão que eles ganharam automaticamente o direito de escolher primeiro: (serviço, recepção ou lado do campo).
 3. Obtém do Capitão da equipa presente qual a sua escolha (por ex.: lado do campo).
 4. Informa-os que o capitão da equipa adversária completará a sua escolha no final do tempo do aquecimento oficial.
 5. Confirma com os MARCADORES a decisão do Capitão da equipa e obtém a respetiva assinatura no 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 de 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.
 6. Apita e indica o início do tempo de aquecimento oficial (por ex.: 5 min.).
 7. Não interrompa o tempo do aquecimento oficial das equipas para obter mais informação (se a outra equipa, entretanto chegar).
 8. Imediatamente ao fim do tempo do aquecimento oficial, apita, indicando às equipas para se dirigirem às respetivas cadeiras.
 9. Apenas a equipa presente no sorteio se poderá dirigir às respetivas cadeiras.
 10. O capitão da equipa ausente no sorteio deverá dirigir-se ao MARCADOR para dar as suas opções (serviço, recepção, lado do campo) que não tenham ainda sido decididas (ver ponto 4, acima).
 11. 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.
 12. O MARCADOR deverá completar o Boletim de Jogo e confirmar aos árbitros que toda a informação necessária foi recebida.



13. O capitão da equipa presente no sorteio deverá ser informado da escolha feita pela outra equipa.
14. 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 está 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 está 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 FIVB, é responsável por transmitir qualquer decisão relativa à Falta de comparência ao capitão (ães) 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

5.1 DEVIDO A LESÃO/DOENÇA durante o jogo.

- 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 verificar, verbalmente, se a equipa deseja desistir do jogo perdendo assim o mesmo. Isto poderá ocorrer depois de um Protocolo Médico.
- O PRIMEIRO ÁRBITRO deve então proceder do seguinte modo:
 1. Obtém a assinatura no Boletim de Jogo dos dois Capitães da equipa incluindo o que pretende desistir do 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.

5.2 DEVIDO A UMA EQUIPA QUE SE RECUSA A JOGAR DEPOIS DE INTIMADA A FAZÊ-LO

- O relevante Delegado FIVB, deverá ser chamado o quanto antes ao campo
- O PRIMEIRO ÁRBITRO deve inicialmente certificar-se que a equipa tem conhecimento das consequências
Nota: Neste caso a equipa é declarada ausente e perde o jogo por 0-2 com parciais de 0-21, 0-21
- O PRIMEIRO ÁRBITRO deve de seguida assegurar-se do seguinte:
 1. Procede ao sorteio (caso ocorra entre sets) estando as equipas de seguida prontas para jogar (na posição de serviço ou receção. Isto inclui o estabelecido no ponto 5, passo 2 acima
 2. Ou, estando as equipas prontas para jogar (na posição de serviço ou receção) no caso de ocorrer durante o set.

Nota: Se uma das equipas de recusa a recomeçar o jogo, então o PRIMEIRO ÁRBITRO deverá sancionar essa equipa com advertência por demora, seguindo a penalização por demora se a equipa continua a não se colocar na posição de servir ou receber e por aí adiante. Depois do terceiro consecutivo cartão vermelho, o PRIMEIRO ÁRBITRO, deverá então confirmar com o relevante Delegado FIVB a falta de comparência da equipa em causa. Seguidamente obtém as assinaturas de ambos os capitães no boletim de jogo, incluindo aquele com vontade de desistir (isto confirma o desejo de desistir)

Nota: No caso do capitão que deseja desistir se recusar a assinar o boletim de jogo, isto deverá ser anotado na secção das observações e comunicado ao relevante Delegado FIVB, o qual agirá apropriadamente.

3. Depois, informa o capitão da equipa adversária da desistência e verifica, completa e assina o boletim de jogo

O resultado do jogo é feito de acordo com a secção 7, pontuação



Nota: se houver um protesto pedido pela equipa desistente, durante ou depois do processo da desistência, aplicam-se os regulamentos específicos do Protocolo de Protesto

6. ANOTAÇÕES ESPECÍFICAS

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

7. MARCAÇÃO

- O Delegado(s) relevante da FIVB é, no cenário 1, 2 e 3 responsável por verificar o Resultado Oficial do Jogo e pode registar os comentários adequados na secção das Observações.
- No final do jogo, o PRIMEIRO ÁRBITRO deve certificar-se que na secção das Observações do Boletim e Jogo foi colocada toda a informação necessária, conforme descrito por este protocolo e demonstrado com o exemplo das Instruções de Preenchimento do Boletim de Jogo.
- Se o Relevante Delegado FIVB 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, evitando sempre qualquer atraso que se prendem com a introdução de dados no sistema informático.

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.

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. As equipas têm o direito de solicitar um “Protocolo de Marca de Bola” a ser implementado no final da jogada, quando eles desejam que seja revista a decisão dos árbitros sobre a bola 'dentro' / 'fora' para o lado e linhas finais.
2. As equipas terão o direito de solicitar outro “PMB” se o seu pedido for bem sucedido, com um limite máximo de dois pedidos de PMB mal sucedidas por conjunto.
3. Um PMB pode ser solicitado por qualquer jogador de qualquer equipa. Os jogadores/equipas têm cinco segundos após o fim da jogada para fazer o pedido. No entanto, uma equipa não pode solicitar um PMB depois de ter trocado de lado.

SINAL PARA PEDIDO DO PROTOCOLO DE MARCA DA BOLA
(o árbitro sinaliza cobrindo o pulso com os dedos unidos da outra mão)



4. O jogador deve indicar o pedido mostrando um sinal da letra “C” com os dedos, ao 1º Arbitro, seguido do sinal indicando neste caso a linha. Os jogadores podem fazer o pedido de qualquer posição no campo de jogo.

SINAIS OBRIGATÓRIOS PARA PEDIDOS DE PROTOCOLO DE MARCA DA BOLA

(a letra “C” é formada com os dedos)



(seguido do jogador indicando uma linha do campo)



5. Pedidos de Protocolo de Marca da Bola para situações em que a evidência da marca da bola não garanta uma decisão fiável (por ex., o árbitro de sua posição julga que a bola tocou a linha antes de entrar em contato com a areia ligeiramente fora da posição da linha) não deve ser aceite.
6. Os casos anteriores (ponto 5) serão considerados “pedido PMB ilegal” e rejeitados.

As ações do 1º Árbitro serão:

- a. informar o jogador/equipa em questão de sua decisão,
- b. fazer o sinal oficial de pedido de PMB ilegal.

**SINAL DE PEDIDO DE PMB ILEGAL
(o árbitro assinala um “X”)**



7. O PROTOCOLO DE MARCA DA BOLA é prioritário sobre todas as outras ações de jogo - por ex. pedidos de tempo morto – os quais podem ser influenciados pelo resultado do PMB.

8. Após um pedido de PMB válido, o 1º Árbitro deve imediatamente:

- a. Descer da escadote e chamar o(s) juiz(es) de linha relevante(s) para chegar à posição da marca da bola.
- b. Se necessário, pedir para que os jogadores da equipa do lado da marcação da bola se afastem da área da marca da bola. Isso é extremamente importante pois concede tratamento igual e justo para ambas as equipas dentro do processo. No entanto, todos os jogadores devem permanecer dentro do campo enquanto o processo de revisão estiver a ocorrer
- c. Iniciar a verificação da marca da bola (dentro ou fora):
 - i. assim que a área perto da marca da bola estiver livre de jogadores e o/os Juizes de linha respetivos estiverem presentes, o 1º Árbitro deve dirigir-se cuidadosamente e questionar o(s) juiz(es) de linha, se necessário.
 - ii. inicialmente deve-se perceber se a bola tocou na linha. Isto inclui os casos em que a linha estava em posição elevada e é tocada pela bola.
 - iii. é importante que seja dada ao JUIZ DE LINHA (se apropriado) a possibilidade de:
 1. mostrar a posição da marca da bola (sem tocá-la)
 2. explicar verbalmente o que viu, incluindo a ação do contacto da bola com a areia e quaisquer ações subsequentes
 - iv. o 1º Árbitro deve perceber/clarificar toda a informação recebida do JUIZ DE LINHA. Uma boa estratégia é obter a explicação sequencial das ações decorridas.
 - v. quando o 1º Árbitro está convencido de que ele/ela com a informação recebida é capaz de tomar a decisão correta, ele/ela deve rapidamente dirigir-se ao escadote e indicar a decisão na marca da bola (indicar que equipa vai servir) mais – dependendo das circunstâncias – assinalar a natureza da falta (dentro ou fora), e se aplicável, penalizar qualquer jogador que tenha passado por baixo da rede para rever uma marca da bola. NÃO serão permitidas mais demoras e os jogadores serão instados a retomar imediatamente o jogo
 - vi. depois do 1º Árbitro tomar a sua decisão, o 2º Árbitro deve deslocar-se para o lado da equipa que perde a jogada.
 - vii. se aplicável 1º Árbitro deve anunciar verbalmente para o publico o resultado do Protocolo da Marca da Bola e ao mesmo tempo indica a sua decisão.

9. Terminado e decidido o Protocolo da Marca da Bola, o jogo prosseguirá, com o resultado ajustado de acordo com a decisão.
10. Aquando do pedido do PMB, o 2º Árbitro deve:
- Colocar-se perto da rede para dissuadir, seja pela posição corporal ou através da comunicação verbal, a equipa adversária de passar por baixo da rede. É uma boa prática lembrar as equipas que é ilegal passar por baixo da rede ou sua extensão, para o lado contrário.
 - Estabelecer contato visual com o 1º Árbitro durante todo o processo e, se pedido ele pode auxiliar o 1º Árbitro na decisão final.
 - Antes do recomeço do jogo, o 2º Árbitro deve verificar se o boletim de jogo e todos os marcadores na área de competição estão corretos e se os jogadores em campo estão nas suas posições corretas (rotação), de acordo com o boletim de jogo
11. Consequências dos pedidos bem-sucedidos/mal sucedidos:
- um segundo pedido de BMP sem sucesso por uma equipa no set resulta que essa equipa não poderá pedir mais nenhum PMB nesse set,
 - após um segundo BMP sem sucesso por uma equipa, o 2º Árbitro deve informar o Capitão de equipa que esta esgotou os pedidos de PMB para aquele set,
 - se aplicável, o 1º Árbitro deve comunicar verbalmente esta situação ao público através do sistema de Intercomunicadores.
12. Em circunstâncias muito excepcionais, o 1º Árbitro tem o direito de iniciar uma revisão PMB se ele/ela se sentir inseguro sobre sua decisão em qualquer jogada. Neste caso, o árbitro deve:
- parar o jogo com um apito,
 - inicia imediatamente a verificação da marca da bola (dentro ou fora), e
 - volta rápido ao escadote sinalizando a sua decisão na marca da bola
- É um direito do 1º Árbitro pedir para confirmar uma determinada situação, a fim de ter a certeza que a sua decisão final na atribuição dos pontos é justa, corresponde ao esforço dos atletas, e não será influenciado por erro humano.
13. É possível que uma equipa decida voltar atrás no pedido dum PMB antes do processo se ter iniciado, ou mesmo até com o processo a iniciar-se. No entanto, tais casos não devem implicar um atraso no jogo, e assim ser tratado de acordo com a escala de sanções por demora de jogo.
14. Uma Equipa pode solicitar um BMP apenas uma vez dentro da mesma interrupção - ou seja, eles não podem fazer um segundo pedido dentro da mesma interrupção.
15. Os jogadores devem abster-se de cobrir/alterar deliberadamente, etc, a marca da bola. O 1º árbitro deve sancionar isso conforme apropriado.
16. Para os casos em que a marca da bola foi alterada devido a ocorrências naturais ou ação deliberada pelas equipas/jogadores, impedindo a sua revisão, a decisão do árbitro é mantida. A exceção é onde a equipa vencedora altera deliberadamente a linha, neste caso a jogada deve ser repetida. Mesmo assim apesar do resultado da situação não ser favorável à equipa que o solicitou, esta manterá o número de pedidos de BMP disponíveis.

Nota 1: Para os casos de bola “marca indisponível” devido a ocorrências naturais, o 1º árbitro indicará apenas a próxima equipa a servir sem outro sinal adicional.

Isto permitirá diferenciar a decisão tomada pelo árbitro para os casos padrão julgados como “mal sucedidos” ou “bem sucedidos”, onde o 1º árbitro deverá mostrar a próxima equipa a servir seguido pela natureza do sinal de falta (dentro ou fora).



Nota 2: Para o caso de marca de bola indisponível devido a uma ação deliberada da equipa que ganhou a jogada, repetir a ultima jogada e penalizar o jogador em questão.

No caso dum Protocolo de Marca da Bola ter começado o 1º Árbitro faz o sinal “C” seguido de sinal de jogada anulada e repetição.

Para efeitos do Boletim eletrónico, isto deverá ser registado como meio de PMB, clicando em “Marca Indisponível”, seguido de apagar o ultimo ponto

17. O resultado da revisão do PMB, uma vez anunciado pelo 1º Árbitro, é definitivo e não pode ser alterado.

PROTOS COLOS PARA ASSISTÊNCIA MÉDICA

A ser utilizado em Competições Mundiais da FIVB sob a regra 17.1 das Regras Oficiais de Voleibol de Praia A Assistência Médica será prestada aos atletas através do uso dos protocolos a seguir listados

- Tempo Médico (TM) – a ser implementado exclusivamente para lesões graves envolvendo sangue
- Tempo de Recuperação (TR) – a ser implementado para:
 - Qualquer Lesão não envolvendo sangue causada por incidente traumático, não traumático e lesões ocorridas sem que ocorram contactos
 - Doença/Mau estar relacionado com severas condições meteorológicas, quando oficialmente declaradas
 - Uso da casa de banho (Por demora no uso da casa de banho durante o jogo)

Para qualquer um dos casos acima, se o 1º árbitro julgar que o caso é ligeiro e pode ser resolvido rapidamente e sem demorar o jogo, não há necessidade de assistência médica. Caso contrário, se a equipa ainda tiver um tempo morto ou outras interrupções regulares, poderá usá-las a fim de evitar que o 1º árbitro autorize o início do protocolo relevante.

Os ÁRBITROS antes de decidirem em autorizar um procedimento regulamentar, devem estar cientes das circunstâncias que provocaram a lesão/doença pois eles têm de ter a noção como e porquê aconteceu o incidente (sangue, traumatismo, ou condições climatéricas) e a gravidade (ligeira ou grave.)

Os Protocolos de “Tempo Médico” e “Tempo de Recuperação” (TR), quando implementados, devem ser tratados o mais rápido possível e o processo não deverá ir além dos 5 minutos no total, com o cronómetro a ser posto em funcionamento a partir do momento em que o protocolo é iniciado pelo 1º árbitro, depois dele/a descer do escadote e junto à mesa do marcador assegurar-se que todos os procedimentos foram acautelados.

A contagem do tempo da assistência médica, será controlada eletronicamente a partir do momento em que o marcador aciona o botão no Boletim Eletrónico com o tempo a ser mostrado no marcador eletrónico.

O tempo começa com o apito do 1º árbitro indicando o início do TM ou do TR, mostrando o numero 5 com a os dedos levantados e pedindo ao marcador que inicie a contagem do tempo. Termina com o buzina do marcador eletrónico a assinalar o fim dos 5 minutos que é o tempo máximo autorizado, ou ao apito do 1º árbitro logo que o pessoal médico oficial declare o tratamento terminado, ou se o tratamento não puder ter lugar, ou quando o jogador declare que está pronto para retomar o jogo. No caso de não se estar a usar um Boletim Eletrónico, a cronometragem e o registo são feitos pelo marcador oficial. Isto inclui a seguinte sequência: O momento em que o 1º Árbitro inicia o Protocolo (em horas, minutos e segundos); o set; o resultado; a equipa que estava a servir; o jogador a ser assistido; o tipo de assistência médica requerida; a hora exata em que o jogo se reinicia ou da desistência (se for o caso); a duração da interrupção para assistência.

Em qualquer das circunstâncias acima, o pessoal médico oficial deve ser chamado a estar presente no campo, pois é sua responsabilidade supervisionar o tratamento e informar o PRIMEIRO ÁRBITRO quando o mesmo estiver terminado. Se o jogador, declara, estar pronto para reatar o jogo antes do pessoal médico chegar junto ao campo o árbitro reinicia o jogo sem que eles tenham chegado.

Quando o tratamento estiver concluído ou se nenhum for possível nesse curto espaço de tempo, o jogo deve recomeçar ou a equipa em questão é declarada incompleta para o set ou jogo conforme o caso.

O jogador pode ter assistência medica, caso não demore o jogo, durante as interrupções regulamentares do jogo (Tempo Morto, Tempo Técnico, Intervalos).



RESUMO GERAL

Tratamento Médico 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.

Qualquer que seja o caso, o pessoal médico oficial deve ser chamado a estar presente no campo, pois é sua responsabilidade supervisionar o tratamento e informar o PRIMEIRO ÁRBITRO quando o mesmo estiver terminado. Se o jogador, declara, estar pronto para reatar o jogo antes do pessoal médico chegar junto ao campo, o árbitro reinicia o jogo mesmo que o pessoal médico oficial não tenha chegado.

O pessoal médico da equipa é permitido no campo. Se o pessoal médico da equipa tem sucesso na resolução do problema antes da chegada do pessoal médico oficial e o jogador declarar que está pronto para reiniciar o jogo, o árbitro reinicia o jogo mesmo que o pessoal médico oficial não tenha chegado. De qualquer maneira o protocolo de assistência médica será sempre registado ao jogador.

Para se poder prestar tratamento durante os jogos, o pessoal médico oficial (o ideal seria estar presente o pessoal médico da equipa) deve estar sentado na área junto ao campo durante a partida. Não será concedido qualquer tempo adicional para permitir que o pessoal médico da própria equipa chegue até ao campo.

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 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, os árbitros deverão registar na secção de observações do Boletim de Jogo, que o jogador fez questão de continuar a jogar, contrariando o aconselhamento do pessoal médico oficial. A assinatura do Capitão no final do jogo sancionará esta declaração.

É possível ao mesmo jogador acumular, no mesmo jogo, Tempo Médico com Interrupção para Recuperação, como a seguir:

- TM - Tempo Médico (lesão relacionada com sangue) – ao jogador que apresente uma lesão hemorrágica, deve ser permitido tratamento, em qualquer momento e todas as vezes;
- TR – (qualquer lesão não relacionada com sangue, incluindo lesão traumática, não traumática e lesão sem haver contacto; doença ou mal estar relacionado com condições meteorológicas severas quando oficialmente declaradas; ou uso da casa de banho) – apenas uma paragem por jogo será permitida a cada jogador.
- TM (lesão hemorrágica) e TR (lesão traumática) podem acontecer ao mesmo jogador no mesmo jogo independentemente da ordem de acontecimento

Sempre que ocorrer uma desistência devido a lesão/doença (mesmo antes do jogo começar) o pessoal médico oficial e o Delegado Médico da FIVB (se tiver sido nomeado para o evento) deve estar presente.

1. TEMPO MÉDICO - LESÃO HEMORRÁGICA

Para ser implementado exclusivamente para lesões hemorrágicas graves

a) RESUMO

- A segurança de todas as partes é de primordial importância, e as lesões de sangue devem, portanto, ser tratadas sem demora, quando detetadas pelo jogador ou pela equipa de arbitragem.
- Se a hemorragia é ligeira 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 grave, deve ser tratada requerendo assistência médica, é tratada conforme descrito abaixo. O 1º Arbitro deverá autorizar um TM
- Para qualquer dos casos acima, os Árbitros devem inspecionar 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.
- O Protocolo de Tempo Médico é um conjunto encadeado de passos que permitem, com sucesso, resolver uma situação de lesão hemorrágica com um mínimo de demora (conforme Regra 17.1).

b) NO MOMENTO DA LESÃO COM SANGUE

- Assim que um dos árbitros ou o jogador se aperceba que tem sangue, logo que a jogada seja interrompida ou a ação a decorrer leva a que esta termine, o 2º árbitro deve imediatamente dirigir-se ao jogador no sentido de compreender a gravidade ou não da hemorragia.
- Se a hemorragia é ligeira e pode ser parada facilmente, com uma demora mínima, o 2º árbitro encaminha o jogador à mesa do marcador, onde deverá estar disponível uma caixa de primeiros socorros e o próprio jogador fará a desinfecção do corte e eventualmente se for caso disso fará o penso.
- Se hemorragia é grave então o 2º árbitro deve chamar o 1º árbitro a descer da plataforma e informar o jogador que um “tempo médico” irá ser iniciado pelo 1º árbitro, seguidamente pergunta ao jogador se ele/a quer ser tratado pelo pessoal médico oficial da prova ou pela sua equipa médica (se estiver acreditada).
- O 2º árbitro providenciará a comparência na área de jogo da solicitada assistência médica, com o 1º árbitro, junto à da mesa do marcador a apitar e sinalizar o início do protocolo.
- **Nota:** O 1º árbitro só deve iniciar o protocolo após a chegada do pessoal médico oficial se foi esta a escolha do jogador lesionado, pelo contrário se não houver pessoal médico oficial disponível ou o jogador pediu o seu pessoal médico, então o 1º árbitro deverá iniciar o protocolo imediatamente.
- O 1º árbitro seguidamente pedirá ao marcador para começar a contagem do tempo e o devido registo do “tempo médico”
- **Nota:** Em todas as circunstâncias, o pessoal médico oficial deve ser chamado ao campo e o Supervisor Técnico e/ou o Instrutor de Arbitros informados de modo a poderem supervisionar a ocorrência.

c) APÓS O INÍCIO DO TEMPO MÉDICO

- O 2º árbitro pede imediatamente a comparência no campo dos Delegado Técnico, Instrutor de Arbitros e Delegado Médico se estiver presente
- É desejável que seja o 2º árbitro a tomar diligências no sentido de encontrar os elementos mencionados acima, podendo mesmo se necessário deixar a área de jogo ou usar um “Walkie - Talkie”. O 1º árbitro deverá manter a supervisão sobre o jogador lesionado
- É recomendável que o jogador permaneça, se aconselhável, numa mesma posição dentro do terreno de jogo. 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 1º 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 (para limpar ou suturar uma ferida). O jogador que precisar de abandonar a área de jogo, deverá ser acompanhado pelo 2º árbitro (ou Instrutor de Arbitragem ou Árbitro de Reserva, no caso de haver um).
- O 1º árbitro (ou em alternativa) o oficial que acompanhou o jogador, vigia ativamente o desenrolar do processo no sentido de o jogador lesionado retornar ao jogo dentro do tempo de recuperação
- O 2º árbitro vê se o colega do jogador lesionado e os adversários se mantêm no terreno de jogo ou na zona livre ou ainda se estes se dirigiram para as respetivas áreas de equipa. Os jogadores podem usar bolas durante este tempo.
- O 2º árbitro deve durante o tempo de recuperação verificar se todos os detalhes foram registados corretamente pelo marcador. Deve haver atenção redobrada no caso de não se estar a usar o Boletim Eletrónico.
- Os jogadores devem ser informados do tempo gasto durante os tempos médicos. O 1º árbitro informa o jogador lesionado e o pessoal médico, enquanto o 2º árbitro é responsável por passar esta informação ao colega do jogador lesionado bem como aos adversários
- No final do “Tempo Médico” o 1º árbitro deve dirigir-se à plataforma enquanto o 2º árbitro pede ao jogador lesionado para retomar a sua posição no campo e ao marcador para confirmar o registo dos detalhes necessários no Boletim de Jogo
- Note-se que o final do tempo de recuperação é assinalado pela buzina após terem sido atingidos os 5 minutos de tempo máximo autorizado, ou então pelo 1º árbitro imediatamente a seguir à informação pelo pessoal médico oficial que o tratamento terminou ou que não é possível nenhum tratamento, ou quando o jogador declare que está pronto para recomeçar a jogar
- Porém, antes do jogador ser autorizado a voltar ao campo o sangramento tem de estar completamente parado ou contido de modo a não haver qualquer derrame



2. TEMPO DE RECUPERAÇÃO

A ser implementado em casos de:

- Qualquer lesão não relacionada com sangue, incluindo lesão traumática, não traumática e lesão sem haver contacto não relacionada com sangue;
- Doença ou mal estar relacionado com condições meteorológicas severas quando oficialmente declaradas;
- Uso da casa de banho)

a) RESUMO

- A segurança de todos os intervenientes é de extrema importância, assim as lesões traumáticas, não traumáticas, e lesões que ocorram sem contacto e mas quais não haja sangue, devem ser tratadas com uma demora mínima, seja detetado pelo jogador ou pelos árbitros.
- Com o objetivo de prevenir a que situações de lesão sejam simuladas e ao mesmo tempo garantir a segurança de todos os intervenientes, quaisquer outros casos reais de lesão deverão ser alvo de tratamento através da rápida implementação dos “protocolos de assistência médica”.
- Se a lesão é ligeira e pode ser solucionada facilmente, de modo a causar uma demora mínima no jogo, isto não é considerado como um tempo médico por lesão.
- Se a lesão é considerada grave, deve ser tratada requerendo assistência médica, e resolvido de acordo com o descrito a seguir
- Se a equipa tiver ainda um tempo morto, ou a jogada que terminou leva ao tempo técnico, ou ao intervalo do set, poderá utilizá-lo para o tratamento desde que não atrase o jogo. Caso contrário, o 1º árbitro deve autorizar uma “Interrupção para Recuperação”
Nota: para qualquer destes casos, após ter-se iniciado a respetiva interrupção de jogo (ex: tempo morto, ou tempo técnico, ou intervalo entre sets), o 2º árbitro deve com o jogador saber se este deseja ser tratado pelo pessoal medico oficial da competição ou pela sua equipa medica quando acreditada, chamando de imediato a assistência medica requerida ao campo. Independentemente da escolha, pelo jogador, da sua equipa medica para assistência, o pessoal medico oficial da prova deve ser chamado ao campo de acordo com os procedimentos estabelecidos para outros possíveis casos de assistência médica
- Um jogador não tem direito a uma segunda “Interrupção para Recuperação” no jogo.
- O Protocolo de “Tempo de Recuperação” é um conjunto encadeado de passos que permitem, com sucesso, resolver uma situação de lesão/doença com o mínimo de demora (conforme Regra 17.1).

b) NO MOMENTO DA LESÃO TRAUMÁTICA/DOENÇA

- Assim que um jogador ou os árbitros se apercebam duma lesão/indisposição/mal estar, logo que a jogada seja interrompida ou a ação a decorrer leva que esta termine, o 2º árbitro deve imediatamente dirigir-se ao jogador no sentido de compreender a gravidade da lesão.
- Se a lesão é ligeira e puder ser tratada facilmente, com uma demora mínima no jogo, aqui o 2º árbitro deve mostrar uma posição firme no acompanhamento do processo de modo a que o jogador lesionado volte o mais rápido possível para o jogo.
- Se a lesão é grave e a equipa já não tiver um tempo morto, e a jogada que terminou não leva ao tempo técnico, ou ao intervalo do set, então o 2º árbitro deve chamar o 1º árbitro a descer da plataforma e informar o jogador que um “Tempo de Recuperação” será autorizado e iniciado pelo 1º árbitro, perguntando de seguida ao jogador se ele/a quer ser tratado pelo pessoal médico oficial da prova ou pela sua equipa médica (se estiver acreditada).
- O 2º árbitro providenciará a comparência na área de jogo da solicitada assistência médica, com o 1º árbitro junto da mesa do marcador, a apitar e a mostrar com sinal respetivo o início do protocolo.
- **Nota:** O 1º árbitro só deve iniciar o protocolo após a chegada do pessoal médico oficial se foi esta a escolha do jogador lesionado, pelo contrário se não houver pessoal médico oficial disponível ou o jogador pediu o seu pessoal médico, então o 1º árbitro deverá iniciar o protocolo imediatamente.
- O 1º árbitro seguidamente pedirá ao marcador para começar a contagem do tempo e o devido registo do “Tempo de Recuperação”



- **Nota:** Em todas as circunstâncias, o pessoal médico oficial deve ser chamado ao campo e os Delegados da FIVB informados de modo a poderem supervisionar a ocorrência.

c) APOS O INICIO DA INTERRUÇÃO PARA RECUPERAÇÃO

- O 2º árbitro pede imediatamente a comparência no campo dos Delegado Técnico, Instrutor de Arbitros e Delegado Médico se estiver presente
- É desejável que seja o 2º árbitro a tomar diligências no sentido de encontrar os elementos mencionados acima, podendo mesmo se necessário deixar a área de jogo ou usar um “Walkie - Talkie”. O 1º árbitro deverá manter a supervisão sobre o jogador lesionado
- É recomendável que o jogador permaneça, se aconselhável, numa mesma posição dentro do terreno de jogo. 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 1º 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. O jogador que tiver de abandonar a área de jogo, deverá ser acompanhado pelo 2º árbitro (ou Instrutor de Arbitragem ou Árbitro de Reserva, (no caso de haver um).
- O 1º árbitro (ou em alternativa) o oficial que acompanhou o jogador, vigia ativamente o desenrolar do processo no sentido de o jogador lesionado retornar ao jogo dentro do tempo de recuperação
- O 2º árbitro certifica-se, se o colega do jogador lesionado e os adversários se mantêm no terreno de jogo ou na zona livre ou ainda se estes se dirigiram para as respetivas cadeiras. Os jogadores podem usar bolas durante este tempo.
- O 2º árbitro deve durante o tempo de recuperação verificar se todos os detalhes foram registados corretamente pelo marcador. Deve haver atenção redobrada no caso de não se estar a usar o Boletim Eletrónico.
- Os jogadores devem ser informados do tempo gasto durante a interrupção para recuperação. O 1º árbitro informa o jogador lesionado e o pessoal médico, enquanto o 2º árbitro é responsável por passar esta informação ao colega do jogador lesionado bem como aos adversários
- No final do “Tempo de recuperação” o 1º árbitro deve dirigir-se à plataforma enquanto o 2º árbitro pede ao jogador lesionado para retomar a sua posição no campo e ao marcador oficial para lhe indicar a natureza do “Tempo de Recuperação” (lesão traumática s/ sangue; indisposição devido a condições meteorológicas severas; uso da casa de banho”, assegurando-se que o registo dos detalhes necessários no Boletim de Jogo está correto.
- Note-se que o final do tempo de recuperação é assinalado pela buzina após terem sido atingidos os 5 minutos de tempo máximo autorizado, ou então pelo 1º árbitro imediatamente a seguir à informação pelo pessoal médico oficial que o tratamento terminou ou que não é possível nenhum tratamento, ou quando o jogador declare que está pronto para recomeçar a jogar.

COMENTÁRIOS GERAIS ADICIONAIS

- Os jogadores têm direito a usar a casa de banho em qualquer momento do jogo, desde que não atrasem o normal desenrolar deste.
- No caso de um jogador atrasar o normal desenrolar do jogo ao usar a casa de banho, um “Tempo de Recuperação – uso casa de banho” será atribuído a esse jogador com o jogo a reiniciar logo que o jogador esteja de volta ao campo.
- Os organizadores estão obrigados a providenciar 2 casas de banho, (uma destinada a mulheres e outra para os homens) móveis se não for possível usá-las em instalação existente, num raio máximo de 100 metros de qualquer um dos campos de jogo. Os Árbitros devem reportar esta situação aquando da verificação dos campos para homologação antes do início da competição.
- Todos os árbitros devem saber onde estão situadas as casas de banho destinadas aos atletas e o acesso mais fácil e seguro.
- Todos os ÁRBITROS e o Instrutor 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.



- Os Árbitros devem 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). Os árbitros devem assegurar-se qual 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. Isto inclui torneios com mais de um local de competição.
- Para todos os casos em que a equipa desiste por motivos médicos, o árbitro deverá perguntar ao jogador se foi devido a exaustão pelo calor e/ou desidratação. Se for este o caso, o árbitro deve ainda perguntar “se teve vômitos e/ou diarreia nos últimos cinco dias?” Esta informação deve ser transmitida ao Instrutor de arbitragem para os devidos efeitos. (BVB-45 – Registo de Monitorização Temperaturas)
- No caso de ter sido atribuído a um(a) atleta um “Tempo de Recuperação” ou tenha perdido o jogo devido a uma alegada lesão/doença, imediatamente a seguir ao fecho do Boletim de Jogo ser-lhe-á dado pelos árbitros do encontro, uma cópia do BVB/49. Os procedimentos seguintes no preenchimento do BVB/49 são da responsabilidade do jogador lesionado/doente (consultar os Regulamentos Desportivos do Voleibol de Praia da FIVB). Contudo os árbitros do jogo devem informar imediatamente o Instrutor de Arbitragem quer verbalmente quer através do Boletim de Jogo que um BVB/49 foi entregue a determinado jogador.
- Aos marcadores durante a sua formação devem certificar-se que compreendem as circunstâncias de assistência médica e o seu correspondente registo no Boletim de Jogo.
- No final da partida, o 1º árbitro deve garantir que a secção das Observações do Boletim de Jogo foi preenchida com todas as informações necessárias, de acordo com este protocolo e conforme exemplificado nas instruções do preenchimento do Boletim de Jogo.
- Nas Competições Mundiais e Oficiais da FIVB, no máximo dois " Tempos de Recuperação" devido a lesão não traumática e lesão sem contacto em que não haja sangue; doença provocada por condições meteorológicas severas quando oficialmente declaradas; ou o uso de casa de banho é permitido por atleta num período de 12 meses seguidos. (Consultar os Regulamentos Desportivos de Voleibol de praia da FIVB).

PROTOCOLO DE PROTESTO

Para ser utilizado em Competições Mundiais e Oficiais da FIVB ao abrigo das regras 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.
6. Implementar um protocolo que potencie as hipóteses por parte do(s) relevantes 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 não 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 aspeto 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 iminente possibilidade de interpretação errada das Regras do Jogo.
- O relevante Delegado(s) da FIVB deve também utilizar estes três critérios para avaliar do valor relativo do Protesto uma vez que já foi aceite como válido para análise. O (s) 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(s) Delegado(s) relevante(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 todos os passos possíveis foram seguidos de modo a garantir que o Protocolo de Protesto não seja promulgado. Isso inclui:
 1. Explicar claramente ao Capitão de equipa a natureza da falta / base da decisão
 2. Repetição dos gestos oficiais quando apropriado.
 3. Consulta, quando aplicável aos membros da equipa de arbitragem na aplicação/interpretação das regras.
 4. Confirmar o critério para que o Protesto seja válido.
 5. Confirmar que, depois de todos os passos anteriores terem sido dados, o Capitão de equipa deseja formalmente apresentar Protesto.
- O PRIMEIRO ÁRBITRO não deve:
 1. 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.
 2. Comentar com os jogadores o possível resultado do protesto.

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

5.1 Resumo do Protocolo para solucionar o Protesto no momento que o jogador(es) o iniciam

- Um 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 1º ÁRBITRO solicita então a presença do Delegado da FIVB.
- 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 Instrutor de Arbitros encarregar-se do Protocolo de Protesto no momento em que este se inicia. Só em circunstâncias excecionais o protesto Nível 1 não poderá ser empreendido no momento que o jogador o inicia.
- Em circunstâncias excecionais o Supervisor Técnico pode substituir o Instrutor de Arbitros.
- Outro Responsável da FIVB pode em circunstâncias excecionais 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 excecionais, de um dos países envolvidos no Protesto nem vir a provocar um conflito de interesses no resultado final.
- As pessoas que fornecem 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 Instrutor de Arbitros devem ter o cuidado no sentido de evitar qualquer comentário/atitude que possa influenciar o processo antes do Protocolo de Protesto ser iniciado.
- Os Instrutores de Arbitros 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 Instrutor de Arbitragem)

- O Protocolo começa com o gesto do PRIMEIRO ÁRBITRO indicando que o Instrutor de Arbitros deverá entrar no terreno de jogo.
- O Protesto só pode ser pedido pelos Capitães de equipa.
- O PRIMEIRO ÁRBITRO só deverá chamar o Instrutor de Arbitros 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 desde que satisfaça 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 dirigir-se para as suas cadeiras.
- O Instrutor de Arbitros deve inicialmente falar com o PRIMEIRO ÁRBITRO para obter em linhas gerais a natureza do protesto.
- O Instrutor de Arbitros deve, então, confirmar com o jogador (s) a base de seu protesto.
- O Instrutor de Arbitros deve, seguidamente, se necessário clarificar alguma dúvida com o PRIMEIRO ÁRBITRO.
- Informações/provas julgadas importantes, no sentido de ajudar à 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 ou outros elementos estão a ser ouvidos/interrogados.
- Todo o processo para a obtenção de informação/prova deve seguir um alinhamento claro e bem estruturado.
- 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 onde estão a jogar ou os dois lados 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:
 1. 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 deverá 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 informadas 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 dos Capitães questionar a decisão, o Protocolo de Protesto é considerado decidido e encerrado oficialmente.
- O Capitão de qualquer uma das equipas que discorde com a decisão, tem o direito de solicitar, naquele momento, um Protocolo de Protesto de Nível 2, o qual pode depois ser confirmado no final do jogo.

5.6 Recomeço do Jogo

- Depois do Instrutor 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 (conforme deliberado pelo Instrutor de Arbitros).

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):
 1. Seguindo o protocolo, o protesto do(s) Capitão(ões) de equipa é rejeitado. Nesta circunstância, o Supervisor Técnico será informado pelo Instrutor de Arbitros 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.
 3. O Protocolo de Protesto não pode ser iniciado (ex.: nenhum Responsável da FIVB 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 Instrutor de Arbitros 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 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 comparecer no campo de jogo) as palavras PENDENTE NÍVEL 1 deverão ser registadas na secção das Observações.
- O Instrutor de Arbitros tem autoridade para adicionar mais informação que seja necessária na secção das Observações do Boletim de Jogo.
- O 2º ÁRBITRO é 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 Instrutor de Arbitragem (IA) 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. PROTOCOLO DE PROTESTO DE NÍVEL 2 DECIDIDO NO FIM DO JOGO (PELO COMITE ORGANIZADOR)

6.1 Resumo dos Procedimentos

- O pedido de um Protocolo de Protesto (Nível 2) é iniciado quando o(s) Capitão(ões) da equipa expressa formalmente o seu desejo de protestar no Nível 2 baseado num dos seguintes pontos:
 1. O Protocolo de Protesto não foi iniciado no Nível 1 (indisponibilidade do Oficial da FIVB)
 2. O protesto foi rejeitado no 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 todos 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 Instrutor de Arbitros não é membro do Comité de Protesto.
- Ao Instrutor de Arbitros pode ser pedido aconselhamento ao Comité de Protesto sobre as Regras do Jogo.
- Ao Instrutor de Arbitros (ou o Supervisor Técnico) pode ser pedido para resumir o Protocolo de Protesto Nível 1 rejeitado ou aceite e ainda os factos constatados bem como 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 seu 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.

6.4 O 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 não 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, 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 Instrutor de Arbitros 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 (BVB/ Relatório do Protocolo de Protesto do Instrutor de Arbitros, fornecido em formato digital).
- Uma cópia do Boletim de Jogo deverá ser anexada ao relatório.
- O relatório do Instrutor de Arbitragem deve ser incluído no relatório que os Delegados Técnicos enviam para a FIVB.
- O relatório dos Instrutores de Arbitros, BVB/25, enviado ao Comissário de Árbitros de Voleibol de Praia da FIVB deverá incluir comentários sobre o número e a natureza dos Protestos aceites, os principais factos e decisões e uma cópia do seu Relatório.
- O Instrutor de Arbitros 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 DA COMUNICAÇÃO VERBAL DO PRIMEIRO ÁRBITRO AO PÚBLICO

Para ser implementado nas competições Mundiais e Oficiais da FIVB, no Campo Central. É obrigatório no Campeonato do Mundo de seniores da FIVB e nas competições WT Beach Pro Tour Elite 16 e Pro Tour finais. Também pode ser implementado nos torneios Beach Pro Tour Challenge, 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 espectadores. 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 transmitido 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 Instrutor 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 objetivos 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 Instrutor 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 nessa língua. Uma curta tradução, em Inglês, pelo locutor, pode ser necessária 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 para que, além da habitual forma de comunicação (gestos oficiais, por exemplo), a usem também para com o público.
- Como pessoas que são, os ÁRBITROS têm traços de personalidade e diferentes maneiras 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 apresentarem 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, da sua postura e expressão facial, etc.
- O 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 profundo conhecimento 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 (no início do jogo, e entre o 2º e o 3º set), ao ÁRBITRO é exigido o anunciar do resultado. 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 sobreporem 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 pedidos esclarecimentos, por qualquer um dos capitães.
- 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 público" segue em baixo.

4. "Como se faz"

- Ouça o pedido do capitão para esclarecimento. Primeiro falando diretamente com ele / ela, explicando-lhe a sua decisão e/ou aplicando, 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 de esclarecimento por parte do Capitão 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 INSTRUTOR DE ARITROS

- Os Instrutores de Arbitragem nos eventos onde este procedimento se tenha de aplicar serão responsáveis por coordenar todos os preparativos e comunicar os procedimentos aos ÁRBITROS, DJ, locutores, etc.
- O Instrutor 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 Instrutores 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 todos as partes envolvidas (público, árbitros, jogadores, TV, jornalistas, DJ, locutores, organizadores, etc.).

5. GUIA PARA A COMUNICAÇÃO VERBAL COM O PÚBLICO

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

5.1 RESULTADO DO SORTEIO

- Bom dia / tarde / noite Senhoras e Senhores.
- A Equipa XXX vai servir do 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 por ter ficado 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 árbitros.

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 na areia antes do toque na rede
 - O jogador contactou a rede fora das varetas 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 2023-2024, por favor dirija-se ao sítio da FIVB: <http://www.fivb.org/EN/BeachVolleyball/>