



REGRAS DO JOGO

CASOS DE JOGO DE VOLEIBOL DE

PRAIA

Com links de vídeos

Edição 2023/24

Compilado e Preparado
pela Comissão de Arbitragem e Regras do Jogo da FIVB

(Atualizado pelo CA da FPV em Maio de 2024)

ÍNDICE

Página	Tópicos de regras	Casos	
3	PREFÁCIO		
4	PARTE I - PRINCÍPIOS TEÓRICOS DE APLICAÇÃO		
5 -53	PARTE II - CASOS		
5 -7	CAPÍTULO 1 - INSTALAÇÕES E EQUIPAMENTOS		
5 - 6	Área de jogo	1.1.1	1.1.9
6	Rede e postes	1.2.1	1.2.3
7	Bola	1.3.1	1.3.4
7 - 10	CAPÍTULO 2 - PARTICIPANTES		
7	Equipas	2.1.1	2.1.2
8	Equipamento dos Jogadores	2.2.1	2.2.7
9	Direitos e responsabilidades dos participantes	2.3.1	2.3.6
10	CAPÍTULO 3 – PONTO, SET E GANHAR O JOGO		
10	Sistema de Pontuação	3.1.1	3.1.2
10 - 11	CAPÍTULO 4 - PREPARAÇÃO DO JOGO, ESTRUTURA DO JOGO		
10 - 11	Preparação do jogo	4.1.1	4.1.3
11	Formação da Equipa/Posições dos Jogadores	4.2.1	
12 – 22	CAPÍTULO 5 – AÇÕES DO JOGO		
12 -13	Situações de Jogo	5.1.1	5.1.8
14	Faltas durante jogadas	5.2.1	
14 - 16	Jogar a bola	5.3.1	5.3.12
16	Bola à rede	5.4.1	5.4.2
17 – 19	Jogador à rede	5.5.1	5.5.11
20 – 21	Serviço	5.6.1	5.6.11
22	Ataque	5.7.1	5.7.4
22 - 23	Bloco	5.8.1	5.8.3
23 – 31	CAPÍTULO 6 – TEMPOS MORTOS E DEMORAS		
23 - 25	Tempos Mortos	6.1.1	6.1.7
25 - 26	Demoras de Jogo	6.2.1	6.2.6
26 – 31	Interrupções de jogo excepcionais	6.3.1	6.3.12
31	Trocas de campo e intervalos	6.4.1	6.4.2
32 – 34	CAPÍTULO 7 – Condutas Incorretas		
32	Comportamento Incorreto Menor	7.1.1	7.1.3
32 - 34	Comportamentos Incorretos que geram sanções	7.2.1	7.2.10
35 - 40	CAPÍTULO 8 - ÁRBITROS		
35 - 36	Equipa de Arbitragem e Procedimentos	8.1.1	8.1.2
36 - 37	1º Árbitro	8.2.1	8.2.5
38	2º Árbitro	8.3.1	8.3.5
39	Marcador e Marcador Assistente	8.4.1	8.4.2
39	Juízes de Linha	8.5.1	8.5.2
40	Gestos Oficiais de Arbitragem	8.6.1	8.6.3
40 - 45	CAPÍTULO 9 – CASOS ESPECIAIS	9.1	9.19
46 - 53	CAPÍTULO 10 – CASOS DE MARCADORES	10.1	10.29
54 - 58	PARTE III – TERMINOLOGIA		

PREFÁCIO

O Voleibol de Praia é um grande jogo – basta perguntar aos milhões de pessoas que o jogam, que o veem, que o analisam e que o arbitram. Tem sido ativamente promovido nos últimos anos e desenvolveu-se tremendamente como um desporto de topo.

O aumento da excitação, velocidade, ação explosiva, uma imagem saudável e limpa e enormes audiência televisiva criaram um impulso para desenvolver o jogo ainda mais, para torná-lo mais simples, mais justo e atrativo para um público ainda mais vasto.

Contudo, para fazer uma aplicação correta e uniforme destas regras num palco mundial também é muito importante para o desenvolvimento do jogo. Este Livro de Casos de Jogo de Voleibol de Praia é um conjunto de jogadas com decisões oficiais aprovadas pela Comissão de Arbitragem e Regras do Jogo da FIVB e baseia-se na edição mais atualizada das Regras. As próprias Regras fornecem um mero quadro dentro do qual jogamos o jogo. Estas decisões alargam e clarificam o espírito e o significado das Regras Oficiais e são as interpretações oficiais a seguir em todos as provas homologadas.

Esta edição é mais curta do que a anterior, mas baseia-se na nova edição 2021-24 do livro de Regras cujo mandato foi aprovado pelo 37º Congresso Mundial da FIVB em 2021.

Guillermo Paredes,

Presidente, Comissão de Arbitragem e Regras do Jogo da FIVB

PARTE I – PRINCÍPIOS TEÓRICOS DE APLICAÇÃO

O árbitro é quem põe as regras em prática. Para a correta aplicação das regras, os árbitros têm de conhecer as regras sem falhas e aplicá-las de forma decisiva e correta dentro do texto do jogo. A regra 22.2.3 estabelece: "O árbitro tem o poder de decidir qualquer assunto que envolva o jogo, incluindo os que não estão previstos nas regras". Só com base na plena compreensão da razão pela qual a regra foi criada é que isto pode ser feito com sucesso.

Lembre-se que o árbitro permanece em segundo plano, mas ao mesmo tempo atua para promover o jogo da melhor forma, e desta forma o jogo é atrativo para um público mais vasto.

Queremos que o jogo seja popular – fazer um espetáculo atrativo é a forma de o fazer.

AS REGRAS DA EDIÇÃO DE 2024 DO CASOS DE JOGO

O Casos de Jogo de 2020 é um reflexo das regras, que foram postas em prática por uma sucessão de Congressos da FIVB. Embora sejam sempre suscetíveis de ser consideradas outras regras e alterações de procedimentos, a fim de tornar o jogo mais atrativo, à medida que o desporto e a sua sociedade mudam, vale apenas recordar que as decisões aqui apresentadas são as que se referem às regras em vigor hoje (Regras Oficiais de Voleibol de Praia 2021-2024).

Em cada nova/atualizada edição do Livro de Casos do Voleibol de Praia, continuaremos a adicionar novos casos relevantes à medida que os identificamos ao longo da temporada. No entanto, veja-se que, enquanto tivermos regras oficiais idênticas nas duas disciplinas quer de Voleibol de Praia quer no Voleibol, poder-se-á consultar, aproveitar e aplicar o caso relevante no Livro de Casos de Voleibol e aplicá-lo ao Voleibol de Praia.

A versão 2024 tem quatro casos revistos, 5.5.4, 6.3.3, 7.1.2, 8.2.1, e ainda cinco novos casos, 7.1.3, 8.2.4, 8.2.5, 9.19, e 10.29 e apresenta alguns exemplos muito interessantes e importantes que mostram a importância de seguir protocolos e procedimentos, bem como o uso do bom senso e das regras em diferentes situações.

[VIDEO 0](#)

O Livro de Casos de Jogo para 2024, também fornece ligações a vídeos para melhor exemplificação.

PARTE II – CASOS

CAPÍTULO 1 - INSTALAÇÕES E EQUIPAMENTOS

ÁREA DE JOGO

<p>1.1.1 Se, durante o jogo, um jogador encontrar um objeto perigoso debaixo da areia, o árbitro deve parar o jogo e permitir que o campo seja verificado antes do jogo ser retomado?</p>	<p>Decisão Sim, a segurança dos jogadores deve prevalecer sempre. Regra 1.2.1, 1.2.3, D1a, D1b, D2</p>
<p>1.1.2 O árbitro pode retardar um jogo caso existam quaisquer objetos de fixação de metal nos cantos do campo, e fios metálicos a fixarem os postes e a rede?</p>	<p>Decisão Sim. Durante a inspeção dos campos realizada antes dos jogos, o árbitro deverá considerar sempre a segurança dos jogadores. Regras 1.2.1, 1,2,3, 1.3.2, D1a, D1b, D2</p>
<p>1.1.3 Se um jogador, durante o jogo, puxar uma linha do campo para que um dos pontos de fixação dos cantos se solte, o árbitro deve parar a jogada?</p>	<p>Decisão Sim. O 1º árbitro deve apitar imediatamente e assinalar repetição de jogada, uma vez que as condições do campo não estão de acordo com a regra 1.1.1. - todos os pontos de fixação devem estar funcionais para que o jogo seja retomado. Regra 1.1.1</p>
<p>1.1.4 Um jogador lesiona-se ao contactar com um dos pontos de fixação, o que não permite que volte a jogar. O que deveria ter feito o árbitro antecipadamente para prevenir que esta situação acontecesse?</p>	<p>Decisão Os árbitros, na inspeção realizada aos campos antes dos jogos, deveriam ter encontrado este potencial local de perigo para os jogadores e deveriam ter resolvido o problema nessa altura. Regra 1.2.1, 1.3.2</p>
<p>1.1.5 É permitido a um capitão queixar-se ao primeiro árbitro de que o campo deve ser corretamente alisado e nivelado para evitar o perigo para ambas as equipas?</p>	<p>Decisão Sim, o capitão tem o direito de perguntar ao árbitro. O árbitro deverá inicialmente verificar se o que a equipa solicita se justifica. Em caso afirmativo, deverá permitir que o campo seja nivelado Regra 1.2.1</p>
<p>1.1.6 Um jogador que vai servir encontra-se entre barreiras/painéis limitadores da área de jogo, que apresentam um espaço entre elas. O árbitro pode autorizar o serviço, enquanto o jogador está fora do espaço delimitado pelas barreiras/painéis?</p>	<p>Decisão Não, o 1º Árbitro não deve autorizar o serviço, mas deve insistir para que o jogador se mova para a frente da linha formada pelas barreiras/painéis que limitam a área de jogo. Regras 1.1.1, 1.1.2</p>
<p>1.1.7 Durante a chuva intensa, ambos os capitães pedem ao 1º Árbitro para parar o jogo. O que o árbitro deve fazer?</p>	<p>Decisão No Voleibol de Praia, a decisão de parar de jogar é tomada pela Comissão Organizadora do Torneio. Apenas no caso de se encontrarem indisponíveis e que o árbitro considere que a segurança dos jogadores poderá estar em causa, pela ocorrência de relâmpagos, ou rajadas de vento súbitas, que possam pôr em causa a segurança dos jogadores, poderá parar o jogo e pedir aos jogadores que se desloquem para as suas cadeiras. Regras 22.2.3, 22.2.5, Diretivas e Instruções de Arbitragem</p>

<p>1.1.8 O capitão, depois do primeiro árbitro recusar o seu pedido para regar o campo antes do jogo, mais tarde pega numa mangueira e começa a regar o campo do seu lado. Qual deve ser a reação do 1º Árbitro?</p>	<p>Decisão Em primeiro lugar, o 1º Árbitro poderia ter pedido ao Delegado Técnico que tomasse uma decisão antes do jogo. Durante o jogo qualquer rega do campo pode ser gerida pelo árbitro dentro do tempo limite entre sets /tempo morto /tempo técnico, mas deve ser conduzido de forma a não atrasar o jogo, devendo ainda ser idêntico para ambas as equipas. O jogador deve ser sancionado (assumindo que não existe previamente nenhuma sanção por demora) inicialmente por ignorar os pedidos dos árbitros (Advertência por Demora) e, conseqüentemente, por atrasar o jogo regando o campo (Penalização por Demora). 18.2.2, 18.2.3, 22.2.3, 22.2.5, Diretivas e Instruções de Arbitragem</p>
<p>1.1.9 Pode um capitão protestar ao 1º Árbitro sobre a temperatura da areia durante o jogo, e tem o 1.º Árbitro de aceitar tal protesto?</p>	<p>Decisão O 1º Árbitro deveria ter feito o seu melhor para evitar a necessidade de um Protocolo de Protesto em tal situação. Ele deveria ter avaliado as condições da areia e fazer o seu próprio juízo sobre as condições de jogo. Se ele e a equipa concordarem que as condições de jogo são muito difíceis, ele deve pedir ao Delegado Técnico para autorizar uma breve interrupção para regar o campo. Regra: 1.1; 1.3; 5.1.2; 5.1.2.2</p>

REDE E POSTES

<p>1.2.1 Um capitão, durante o aquecimento, pode pedir ao árbitro para verificar a altura e a tensão da rede?</p>	<p>Decisão Sim, ele pode pedir e os árbitros devem rapidamente verificar a rede novamente. Regra 22.2.5, Diretivas e Instruções de Arbitragem</p>
<p>1.2.2 O que um árbitro deve fazer, se um capitão, durante um jogo, lhe disser que a rede está muito baixa, e lhe pedir para verificar a rede?</p>	<p>Decisão Os árbitros devem verificar a rede, pedir ao Responsável do Campo para corrigi-la, se necessário, e continuar o jogo. Regra 22.2.5, Diretivas e Instruções de Arbitragem</p>
<p>1.2.3 Se o 1º Árbitro estiver ligado com fios a microfones da TV e auriculares, e se descer da cadeira para realizar o sorteio entre o 2º e o 3º set atrasar o jogo, este sorteio pode ser realizado pelo árbitro 2.º árbitro?</p>	<p>Decisão Sim, o 2º Árbitro pode realizar o sorteio para o 3.º set. O 1º Árbitro deve explicar a situação no sorteio no início do jogo e pedir ao Delegado Técnico relevante para autorizar. Regras 7.1, 22.3.1.2, 23.2.9, Diretivas e Instruções de Arbitragem</p>

BOLA

<p>1.3.1 Se, num torneio, forem utilizados 10 campos e se houver falta de bolas e de oficiais auxiliares, o sistema de 1 bola pode ser usado em alguns campos?</p>	<p>Decisão Sim, com a permissão do Delegado Técnico da Prova e com uma explicação clara aos jogadores envolvidos sobre o que fazer com a bola entre jogadas.</p> <p style="text-align: right;">Regra 3.3</p>
<p>1.3.2 Se num Torneio a temperatura estiver muito alta, o capitão pode pedir ao 1º Árbitro para verificar a pressão da bola?</p>	<p>Decisão Sim, o 1º Árbitro deve solicitar ao 2º Árbitro que verifique a bola, porque se a bola for exposta à luz solar direta por longos períodos, isso alterará significativamente a sua pressão.</p> <p style="text-align: right;">Regra 1.5, Diretivas e Instruções de Arbitragem</p>
<p>1.3.3 O que um árbitro deve fazer se a bola estiver molhada durante o jogo?</p>	<p>Decisão Os árbitros devem garantir que a bola não fica muito molhada ou húmida, alterando assim a sua pressão e peso. Assim, um segundo conjunto de bolas deve estar disponível para cada set.</p> <p style="text-align: right;">Regras 3.1, 3.2</p>
<p>1.3.4 Se, durante um jogo, o 2º Árbitro notar que as 5 bolas de jogo são usadas, qual deve ser a sua reação?</p>	<p>Decisão É claramente da responsabilidade do 2º Árbitro supervisionar o processo de utilização das bolas de jogo. O 2º Árbitro deve: Inicialmente verificar que quatro bolas de jogo estão prontas para serem usadas no início do jogo; Deve certificar-se sempre que existe no mínimo 1 bola de reserva disponível, pelo que deve levar uma bola de jogo de volta para a mesa.</p> <p style="text-align: right;">Regra 3.3</p>

CAPÍTULO 2 - PARTICIPANTES

EQUIPAS

<p>2.1.1 O que deve um 1º Árbitro fazer, se vê que uma equipa está a atrasar o jogo ao não regressar imediatamente ao campo por estar a falar com o seu treinador, que se encontra fora da zona livre?</p>	<p>Decisão O 1º Árbitro deve sancionar a equipa com uma advertência por demora ou penalização (conforme apropriado). Deve ainda solicitar ao Delegado Técnico que se desloque ao campo para averiguar se o treinador está a orientar a equipa.</p> <p style="text-align: right;">Regra 4.1.4</p>
<p>2.1.2 Se o capitão pede ao árbitro para prestar atenção ao facto de a outra equipa estar a ser orientada pelo treinador, qual deve ser a ação do 1º Árbitro?</p>	<p>Decisão O 1º Árbitro deve solicitar que o Delegado Técnico venha para a zona do campo.</p> <p style="text-align: right;">Regra 4.1.4, Diretivas e Instruções de Arbitragem</p>

EQUIPAMENTO DOS JOGADORES

<p>2.2.1 Um jogador pode jogar usando um anel contendo um diamante afiado?</p>	<p>Decisão Não, o jogador deve remover o anel, ou envolvê-lo com adesivo para evitar qualquer potencial lesão causada pelo diamante afiado.</p> <p style="text-align: right;">Regra 4.5</p>
<p>2.2.2 Se o 1º Árbitro notar que ambas as equipas estão a usar a mesma cor de equipamentos, o que deve fazer?</p> <p>Referência: Caso 10.2</p>	<p>Decisão O Árbitro deve tentar encontrar uma solução, falando com ambos os capitães de equipa e, se necessário, realizar um sorteio. Se o problema não for resolvido, deverá informar o Delegado Técnico.</p> <p style="text-align: right;">Regra 4.4</p>
<p>2.2.3 Se o 1º Árbitro for questionado por um jogador se pode jogar com uns calções interiores devido a uma lesão, o 1º Árbitro pode permitir?</p>	<p>Decisão Não é necessário pedir ao 1º Árbitro autorização para jogar com calções interiores. De acordo com os novos regulamentos acerca do uniforme dos jogadores, estes são livres de usar mangas compridas/leggings da sua preferência e o seu colega não é obrigado a fazê-lo. Contudo, se os dois atletas da mesma equipa decidirem vestir roupa de aquecimento interior no mesmo jogo, neste caso o uniforme deverá ser do mesmo estilo e cor</p> <p style="text-align: right;">Regra 4.4.3</p>
<p>2.2.4 Se os calções de um jogador ficarem acidentalmente rasgados durante o jogo, é permitido ao 1º Árbitro autorizar que o jogador substitua os calções por uns iguais, sem atraso significativo para o jogo?</p>	<p>Decisão Sim, o 1º Árbitro pode fazê-lo. As equipas não terão de pedir um tempo morto ou ser sancionados por demora.</p> <p style="text-align: right;">Regra 4.4.2</p>
<p>2.2.5 É permitido jogar usando relógio?</p>	<p>Decisão Sim, os jogadores podem jogar usando relógio.</p> <p style="text-align: right;">Regra 4.5.1, Decisão da FIVB</p>
<p>2.2.6 Um jogador pode jogar com meias de areia?</p>	<p>Decisão Sim, desde que se solicite ao 1º Árbitro, os jogadores podem usar calçado de vários tipos, incluindo meias, botas de borracha ou sapatos.</p> <p style="text-align: right;">Regras 4.3.2, 4.4.1, Diretivas e Instruções de Arbitragem</p>
<p>2.2.7 O que deve um árbitro fazer, se verificar que 2 jogadores estão a usar números que não correspondem aos do boletim de jogo?</p> <p>Referência: Caso 10.2</p>	<p>Decisão Ele deve deixar que isto seja corrigido, mudando rapidamente um equipamento ou o conjunto dos dois equipamentos. Não será aplicada qualquer sanção. O resultado mantém-se o mesmo e a equipa que estaria a servir recomeçará o jogo.</p> <p style="text-align: right;">Regra 4.4 Diretivas e Instruções de Arbitragem</p>

DIREITOS E RESPONSABILIDADES DOS PARTICIPANTES

<p>2.3.1 O capitão pode pedir ao 1º Árbitro que o Juiz de Linha repita o seu gesto?</p>	<p>Decisão Sim, o capitão pode pedir para falar com o 1º Árbitro e pode solicitar uma explicação sobre a interpretação da jogada. O árbitro deve responder ao pedido e poderá pedir ao juiz da linha que repita o gesto. Regra 5.1.2.1</p>
<p>2.3.2 Se ocorrer uma interpretação errada das regras por parte do 1º Árbitro, o capitão pode pedir uma explicação sobre a sua decisão?</p>	<p>Decisão Sim, o 1º Árbitro deve repetir e explicar a decisão ao capitão usando os sinais oficiais, quando apropriado. Se o capitão não aceitar esta explicação, pode declarar a sua intenção de protestar de acordo com os regulamentos do Protocolo de Protesto. O 1.º Árbitro deve determinar se o pedido satisfaz os critérios para um protesto e, em caso afirmativo, não tem o direito de recusar o protesto da equipa. Deve iniciar o Protocolo e chamar o Instrutor de Árbitros. Regra 5.1.2.1, Diretivas e Instruções de Arbitragem</p>
<p>2.3.3 O que deve o árbitro fazer, se quiser iniciar um Protocolo de Marca de Bola e o jogador apagar a marca da bola?</p>	<p>Decisão O 1º Árbitro não pode decidir se a bola foi dentro ou fora. Ele deve sancionar o jogador envolvido imediatamente usando a escala de sanções por conduta incorreta (cartão vermelho). Regra 20.2.1, 20.3.1</p>
<p>2.3.4 O que deve fazer o 1º Árbitro, se um jogador, após a sua decisão ("dentro" ou "fora"), reposicionar a linha que ele anteriormente moveu na sua ação de jogo?</p>	<p>Decisão Se o árbitro considerar que o jogador está a tentar encobrir uma falta, pode-lhe atribuir a respetiva advertência/sanção. Regras 20.1, 20.2</p>
<p>2.3.5 Qual deve ser a reação do 1º Árbitro se o capitão questionar a capacidade do árbitro de tomar decisões e questionar a sua neutralidade?</p>	<p>Decisão Um árbitro deve sempre responder a todas as perguntas de forma profissional e mostrar bom senso quanto ao facto de o comportamento ser ou não aceitável. O 1º Árbitro não deve permitir tal comportamento. O árbitro deve, sempre que possível, usar avisos verbais, seguido por uma advertência formal (cartão amarelo), e, em seguida, se for caso disso, considerar a atribuição de uma sanção por conduta incorreta. Regras 20.1, 20.2, 20.3</p>
<p>2.3.6 Se um capitão de uma equipa sai do campo logo a seguir ao jogo e não assinar o boletim de jogo, o que deve o 1.º árbitro fazer para completar o boletim de jogo? Referência: Caso 10.3</p>	<p>Decisão Para completar o boletim de jogo, o 1º Árbitro deve registar na Secção de Observações do boletim de jogo e de seguida reportar a situação ao Instrutor de Árbitros Regra 5.1.3.1, Instruções de Boletim de Jogo</p>

CAPÍTULO 3 – PONTO, SET E GANHAR O JOGO



SISTEMA DE PONTUAÇÃO

<p>3.1.1 Quais os procedimentos que o 1º Árbitro deve seguir para registrar no boletim de jogo uma falta de comparência com base numa lesão que ocorreu antes do jogo iniciar?</p> <p>Referência: Caso 10.4</p>	<p>Os dois árbitros devem certificar-se que o boletim de jogo está completo com todos os detalhes, ficando registado na secção das observações do boletim de jogo a causa desta falta de comparência. Não é necessário realizar sorteio ou período de aquecimento. Ambas as equipas devem assinar o boletim de jogo e confirmar o resultado.</p> <p>O 1.º Árbitro deve chamar a equipa médica oficial ao campo e informar todos os jogadores, delegados técnicos relevantes e organizadores do torneio da situação relativamente à falta de comparência. O 1.º Árbitro permanece no controlo geral do registo no boletim de jogo da falta de comparência.</p> <p>Regra 6.4, Diretivas e Instruções de Arbitragem</p>
<p>3.1.2 Que medidas deve um Árbitro tomar para confirmar a ordem de serviço das equipas no 2.º set?</p>	<p>Decisão</p> <p>O Árbitro deve:</p> <ol style="list-style-type: none">1. Inicialmente, perguntar à equipa que perdeu o sorteio no 1º set o que pretende.2. Perguntar à outra equipa a sua decisão, com base nas restantes alternativas. <p>Estas duas etapas devem determinar a equipa que serve e os respetivos lados do campo.</p> <ol style="list-style-type: none">3. Adicionalmente, os Árbitros devem determinar a ordem de serviço das equipas <p>Regra 7.6 Diretivas e Instruções de Arbitragem</p>

CAPÍTULO 4 – PREPARAÇÃO DO JOGO, ESTRUTURA DO JOGO

PREPARAÇÃO DO JOGO

<p>4.1.1 Depois de ganhar o sorteio, o capitão pode pedir para voltar ao campo para determinar o lado que há de escolher?</p> <p>Referência: Caso 10.6</p>	<p>Decisão</p> <p>Isto é aceitável desde que a decisão seja tomada rapidamente e que permita ao marcador o tempo suficiente para estar pronto a iniciar a partida no fim do período oficial de aquecimento.</p> <p>Regra 7.1</p>
--	--

	2024 Casos de Jogo de Voleibol de Praia	
<p>4.1.2 Um jogador pode pedir ao 1º Árbitro permissão para ir à casa de banho no final do aquecimento oficial?</p>	<p>Decisão Sim, contudo, se um jogador atrasar a sequência normal do jogo devido à utilização da casa de banho, será atribuído à equipa/jogador um tempo médico.</p> <p>Quando um jogador utilizar a casa de banho, a sua equipa deve ser alertada pelo 1.º Árbitro que irá iniciar-se a contagem de um Tempo Médico para o jogador ausente, assim que se esgotar o tempo antes do jogo começar ou os tempos regulamentares (Tempo Morto, Tempo Técnico, intervalo entre sets, 12 segundos entre jogadas)</p> <p>A menos que haja um árbitro de reserva no jogo, o 2º Árbitro deverá sempre acompanhar o jogador, enquanto o 1.º Árbitro supervisionará a situação perto da mesa do marcador.</p> <p>Regra 17.1.2, Diretivas e Instruções de Arbitragem</p>	
<p>4.1.3 Quando os campos de aquecimento estão alinhados numa direção diferente da do campo de jogo, os jogadores podem pedir um aquecimento oficial de 5 minutos em vez dos 3 minutos normais?</p>	<p>Decisão Tal deveria ter sido decidido pela Comissão Organizadora e comunicado pelo Delegado Técnico a todos os envolvidos antes do início da competição.</p> <p>No entanto, se não for esse o caso, o Árbitro deve aceitar este pedido, uma vez que existe uma divergência substancial nas condições do campo de jogo e do campo de aquecimento. Os jogadores devem ter tempo para utilizar o campo de jogo para se adaptarem às novas condições.</p> <p>Regra 7.2</p>	



FORMAÇÃO DA EQUIPA/ POSIÇÃO DOS JOGADORES

<p>4.2.1 Se o marcador descobrir antes do início do 1.º set, que a ordem de serviço é diferente do que está indicado no boletim de jogo, o que deve fazer?</p> <p>Referência: Caso 10.5</p>	<p>O marcador deve imediatamente chamar a atenção do Árbitro para o facto de no boletim de jogo constar outra ordem de serviço.</p> <p>Inicialmente, os árbitros devem verificar o boletim de jogo para verificar se está correto. Se houver alguma possibilidade de erro na comunicação ou registo da ordem de serviço, esta deve ser corrigida e o jogador em causa deve ser autorizado a servir.</p> <p>O Árbitro deve geralmente aceitar a decisão dos jogadores, uma vez que não altera substancialmente a natureza do jogo nem ganham qualquer vantagem.</p> <p>Regras 7.3, 7.7</p>
---	--

CAPÍTULO 5 – AÇÕES DE JOGO

SITUAÇÕES DO JOGO

<p>5.1.1 Como devem os dois árbitros assinalar a seguinte situação? Durante um jogo, a bola é disputada na rede com uma série de ações rápidas de jogo. Não é claro quem toca por último na bola. Depois destas ações, a bola cai fora da linha lateral e perto do 2.º Árbitro.</p>	<p>Decisão O 2.º Árbitro inicialmente deve mover-se claramente para o lado da equipa que cometeu a falta e usando de forma privada o sinal que indica bola dentro ou fora (apenas para ajudar o 1.º Árbitro). O 1.º Árbitro deve observar os sinais do juiz de linha e do 2.º Árbitro e, em seguida, sinalizar a equipa que vai servir, a natureza da falta e, se necessário, o jogador que cometeu a falta. Se o 1º Árbitro decidir que o contacto foi simultâneo, então o resultado deve ser "bola fora", e a falta é da equipa do lado oposto da rede de onde a bola caiu. O 1.º Árbitro pode indicar o jogador que tocou a bola pela última vez, de forma convicta. No entanto, os Árbitros devem distinguir entre ações simultâneas e ações de bloco-fora.</p> <p style="text-align: right;">Regras 9.1.2.2, 21.2.3.1</p>
<p>5.1.2 Se uma bola cair fora do limite de uma linha, e a linha não for tocada, mas se se mover devido ao impacto da bola com a areia, o 1.º Árbitro deve marcar esta bola "DENTRO"?</p>	<p>Decisão O Árbitro deve marcar esta bola "fora". A linha mexer-se, apesar de não ter sido tocada é muito comum devido à natureza da superfície de jogo e das linhas. O Árbitro deve ser capaz de dar aos jogadores uma definição precisa e correta de bola "dentro", esclarecendo qualquer interpretação incorreta. Os Árbitros devem estar cientes de que a bola pode cair "fora", mas pode tocar a linha que está numa posição elevada. Neste caso, uma vez que a bola toca na linha deve ser marcada bola "dentro".</p> <p style="text-align: right;">Regra 8.3</p>
<p>5.1.3 Quando uma bola cai perto da linha, e o 2º Árbitro dá um sinal ao 1º Árbitro que é diferente do gesto do juiz de linha, qual deverá ser a ação do 1º Árbitro?</p>	<p>Decisão Idealmente, o 2º Árbitro não deve ajudar com um sinal diferente do juiz de linha a menos que esteja 100% seguro e, neste caso, o 1º Árbitro deve seguir a indicação do 2º Árbitro. No entanto, o 1º Árbitro na realidade deveria, nesta ordem: 1. apitar imediatamente, depois, 2. Receber toda a informação dos outros oficiais, depois, 3. Decidir com base no que ele/ela próprio/a viu 4. Assumir a responsabilidade dessa decisão.</p> <p>Regra 8.3, 8.4, Diretivas e Instruções de Arbitragem</p>



	2024 Casos de Jogo de Voleibol de Praia	
<p>5.1.4 Uma bola cai muito próximo de uma linha. O juiz da linha assinala bola "fora", mas ambos os Árbitros acreditam que a bola tocou na linha. Como devem os dois Árbitros lidar com esta situação?</p> <p>VIDEO 1</p>	<p>Decisão O 2º Árbitro deve indicar a bola "dentro" (apenas para ajudar o 1º Árbitro). O 1º Árbitro deve contrariar o juiz de linha (assinalando bola "dentro").</p> <p style="text-align: right;">Regra 8.3</p>	
<p>5.1.5 O que deve o Árbitro fazer se uma bola caiu na linha, mas a linha tinha sido, obviamente, substancialmente deslocada durante uma ação defensiva anterior?</p>	<p>Decisão O primeiro Árbitro deve colocar a linha na posição correta e depois marcar bola "dentro" ou "fora", dependendo do local onde a bola caiu.</p> <p style="text-align: right;">Regras 8.3, 8.4, Diretivas e Instruções de Arbitragem</p>	
<p>5.1.6 O que deve o Árbitro fazer se uma bola cai dentro do campo, tocando na linha lateral, mas a linha foi, obviamente, minimamente deslocada durante uma ação defensiva anterior?</p>	<p>Decisão Neste caso, o 1º Árbitro deve marcar bola "dentro". Os pequenos movimentos das linhas durante uma jogada não resultam na reposição da linha e uma decisão deverá ser tomada com a linha na posição em que estava no final da jogada. A exceção a isto seria se a linha tivesse sido deslocada mesmo na última fase da jogada.</p> <p style="text-align: right;">Regras 8.3, 8.4, Diretivas e Instruções de Arbitragem</p>	
<p>5.1.7 Quando uma bola cruza a rede durante o serviço e volta para trás, devido ao vento forte, por baixo da rede, caindo na areia do lado do servidor, o que será marcado pelo 1º Árbitro?</p>	<p>Decisão Esta é uma circunstância muito incomum. A equipa recebedora teve, no entanto, a oportunidade de jogar a bola enquanto esta estava no espaço acima do seu campo, pois a bola passou legalmente pelo espaço de passagem. Portanto, o ponto deve ser atribuído à equipa servidora.</p> <p style="text-align: right;">Regras 10.1.1, 12.6.2.1</p>	
<p>5.1.8 Uma equipa passa a bola parcialmente por cima da vareta para o campo adversário do lado do 2º Árbitro. O 2º Árbitro deve apitar?</p>	<p>Decisão Sim, um 2º Árbitro tem, dentro da sua autoridade, o direito e a obrigação de apitar e sinalizar esta falta, caso ocorra do seu lado. O juiz de linha deve, ao mesmo tempo, usar o respetivo gesto de "bola que passa por fora do espaço de passagem". Note-se que é diferente no caso de a bola passar parcialmente por cima da vareta e dirigir-se para a zona livre adversária - neste caso não é necessário nenhum apito ou gesto.</p> <p style="text-align: right;">Regras 10.1.2; 23.3.2.4</p>	



FALTAS DURANTE JOGADAS

<p>5.2.1 Num jogo, a bola é legalmente jogada por ambas as equipas acima da rede, ficando “presa” (contacto com a bola prolongado, pelos adversários), e depois cai fora do campo da Equipa "A". Quem ganha o serviço?</p>	<p>Decisão A equipa "A" servirá, porque depois da bola “presa” e da bola cair fora, o último contacto foi feito pela equipa do lado oposto de onde a bola tocou no solo.</p> <p style="text-align: right;">Regras 9.1.2.2, 9.1.2.3, 9.2.2.2</p>
---	---

JOGAR A BOLA

<p>5 5.3.1 Um jogador perseguiu a bola fora do campo, apoiando-se na mesa do marcador para devolver a bola ao seu parceiro. O contato com a bola foi sobre o lado da mesa que estava no lado adversário da rede. O 1º Árbitro não agiu e permitiu que o jogo continuasse. O jogador tinha o direito de jogar a bola desta posição?</p>	<p>Decisão Sim. Esta foi uma ação muito espetacular. De acordo com o texto da regra, a bola pode ser recuperada sobre todo o comprimento da mesa do marcador, mesmo na parte do lado do adversário. Portanto, esta foi uma jogada legal e o 1º árbitro agiu corretamente ao permitir que a jogada continuasse.</p> <p style="text-align: right;">Regra 9</p>
<p>5.3.2 Quando, num jogo, uma bola foi ligeiramente tocada pelo jogador e o primeiro árbitro não viu, de qualquer das formas, o que deve fazer, para ter certeza se são permitidos mais 2 ou 3 toques? VIDEO 2</p>	<p>Decisão O Árbitro deve manter sempre o contacto visual com o 2º Árbitro e os seus juizes de linha, para ver se o estão a ajudar, com os seus sinais, antes de tomar uma decisão.</p> <p style="text-align: right;">Regras 14.1.3, 14.4.1</p>
<p>5.3.3 Se um Árbitro julgar uma bola de serviço como um “ataque forte”, e permitir ao jogador recetor um contacto prolongado realizado em passe alto de dedos (agarrar), o capitão da equipa que serviu pode queixar-se ao árbitro?</p>	<p>Decisão Sim, pode – a ação do serviço é uma exceção específica das regras que definem o que é um “ataque forte”. É falta receber um serviço desta forma. Se o jogador contactar a bola em passe alto de dedos, (isto é, em passe) este contacto deve ser limpo (não pode haver 2 toques ou bola retida).</p> <p style="text-align: right;">Regras 9.2.2, 9.2.2.1, 9.2.2.2, 9.2.2.4, 9.3.3, 9.3.4</p>
<p>5.3.4 Um jogador pode realizar um passe em qualquer posição possível? VIDEO 3</p>	<p>Decisão O Árbitro deve considerar apenas as regras. O árbitro não deve considerar a posição do jogador antes, durante ou após o passe. Um jogador pode potencialmente realizar, um passe de forma correta a partir de qualquer posição.</p> <p style="text-align: right;">Regra 9.2, Diretivas e Instruções de Arbitragem</p>

	2024 Casos de Jogo de Voleibol de Praia	
<p>5.3.5 O que deve ser considerado como um “ataque “forte” vindo do campo adversário?</p> <p>VIDEO 4 - 1 VIDEO 4 - 2</p>	<p>Decisão O Árbitro deve considerar o seguinte para definir se é ataque forte:</p> <ol style="list-style-type: none"> 1) O jogador tem tempo para mudar a sua técnica? 2) O tempo e a distância entre o ataque e a ação de defesa 3) A velocidade da bola mudou devido a um bloco ou ao facto de tocar na rede? 4) A natureza da ação é ofensiva ou defensiva? <p style="text-align: right;">Regra 9.2.2.1</p>	
<p>5.3.6 É permitido a um jogador jogar uma bola como sendo uma defesa a um ataque forte”, se a bola for ligeiramente tocada pelo bloco, sem que a velocidade ou direção da bola sejam alteradas?</p>	<p>Decisão Sim. Embora este contacto seja o segundo contacto da equipa, é legal jogar a bola desta forma. O Árbitro deve ter a certeza de que a bola ainda cumpre os critérios de um ataque “forte”, especialmente no que diz respeito ao tempo que o jogador defeso tem para alterar a sua técnica para jogar a bola.</p> <p style="text-align: right;">Regra 9.2.2.1, 9.2.3.2, 9.3.3, 9.3.4</p>	
<p>5.3.7 É permitido a um jogador jogar uma bola como sendo uma defesa a um ataque forte”, se a bola tocou no topo da rede e a velocidade da bola foi significativamente reduzida?</p>	<p>Decisão Não. Porque nesta situação a bola mudou substancialmente a sua velocidade e, por isso, o ataque agora não é considerada “forte”, portanto é falta - bola retida.</p> <p style="text-align: right;">Regras 9.2.2.1, 9.3.3</p>	
<p>5.3.8 Devido ao vento forte, os jogadores estão a atacar a bola em apoio. É permitido defender estes ataques da mesma forma do que uma defesa a um ataque forte? (isto é, contacto ligeiramente prolongado, em passe alto de dedos)</p>	<p>Decisão O 1º Árbitro deve concentrar-se particularmente no tempo em que o jogador teve para mudar a sua técnica para jogar a bola. Teve tempo suficiente para mudar a técnica defensiva para passar a ser ofensiva? Desta forma, cabe ao árbitro considerar o tempo e a distância. Não é relevante se o jogador jogou a bola com a maior força possível ou se utilizou técnicas invulgares.</p> <p style="text-align: right;">Regra 9.2.2.1</p>	
<p>5.3.9 No passe, quais são os fatores que o 1º Árbitro deve analisar, se o jogador estiver a usar uma técnica que envolve um contacto prolongado (retenção) com as mãos?</p>	<p>Decisão O Árbitro deve considerar se o contacto foi limpo. Se as mãos/dedos contactaram simultaneamente a bola, e se a bola foi jogada numa ação rápida - ou seja, não ficou visivelmente retida nas mãos do jogador - ou estava o jogador a usar uma técnica que envolvia um longo e prolongado contacto (retenção) com as mãos?</p> <p style="text-align: right;">Regras 9.3.3, 9.3.4, Diretivas e Instruções de Arbitragem</p>	



	2024 Casos de Jogo de Voleibol de Praia	
<p>5.3.10</p> <p>Se um jogador estiver a jogar a bola de uma forma específica - utilizando uma técnica defensiva a um ataque “forte”, com antebraços afastados e com os dedos apontados para baixo em ambas as mãos - e estende o seu contacto com a bola momentaneamente (ou seja, não há RESSALTO nas mãos), deve o primeiro Árbitro considerar isto como uma bola retida?</p>	<p>Decisão</p> <p>Sim. Os toques no voleibol envolvem um ressalto do ponto de contacto, com a exceção do passe alto de dedos. A ação descrita no caso criará um toque que não é um ressalto, porque esta técnica envolve ambos os pulsos invertidos (com os dedos apontados para baixo para o chão, palmas para cima e polegares virados para os lados – o que é considerando nas regras como falta) o árbitro deve considerar isto como sendo uma bola "retida".</p> <p style="text-align: right;">Regras 9.2.2.1, 9.3.3</p>	
<p>5.3.11</p> <p>Durante uma bola “presa”, a direção da bola pode mudar enquanto ambos os jogadores estão em contacto com a bola?</p>	<p>Decisão</p> <p>Sim, é permitido durante uma bola “presa” (contacto prolongado com a bola) que a direção da bola mude devido às forças aplicadas pelas mãos dos adversários. A jogada continua.</p> <p style="text-align: right;">Regra 9.1.2.3</p>	
<p>5.3.12</p> <p>É permitido jogar uma bola como sendo uma defesa a um ataque forte (isto é, o contacto ser momentaneamente prolongado com as mãos) se a bola vem do bloco do adversário?</p>	<p>Decisão</p> <p>Sim, é. Isto é permitido se cumprir os requisitos de uma defesa a um ataque forte”. A bola que ressalta do bloco ou que muda de direção quando bloqueada é considerada como um ataque e, neste caso, o contacto da bola com as mãos pode ser ligeiramente prolongado.</p> <p style="text-align: right;">Regra 9.2.2.1</p>	



BOLA NA REDE

<p>5.4.1</p> <p>Se no serviço a bola passar "por cima" da vareta, do lado do 2º Árbitro, este deve apitar?</p>	<p>Decisão</p> <p>Esta é uma situação em que o 2º Árbitro deve apitar, uma vez que o jogo não pode legalmente continuar (a bola tem de passar completamente entre as varetas após um serviço); está dentro da jurisdição do 2º Árbitro porque acontece do seu lado do campo e sinaliza bola fora. Os juizes de linha atentos desempenham um papel importante nestas jogadas, dando o respetivo gesto de bola que passa por fora do espaço de passagem.</p> <p style="text-align: right;">Regras 10.1.1.2, 23.3.2.4</p>
<p>5.4.2</p> <p>Quando a bola estava completamente por cima do campo da equipa A, esta foi atacada pelo jogador da equipa A na posição 2. Simultaneamente a isso, o bloqueador adversário também contactou a bola. É esta situação falta do bloco?</p> <p>(TEM VIDEO 1) (TEM VIDEO 2) (TEM VIDEO 3) (TEM VIDEO 4) (TEM VIDEO 5)</p>	<p>Decisão</p> <p>Nenhum dos jogadores comete falta. Seria falta se o bloqueador tocasse a bola primeiro. É importante observar que esta regra apenas se aplica em ações simultâneas de ataque-bloco.</p> <p>Por outro lado, se o jogador da equipa A tivesse feito o passe com a bola completamente no seu espaço (equipa A), o bloqueador teria feito falta por “jogar no espaço contrário” interferindo na jogada do adversário. Regra 14.3</p>

JOGADOR NA REDE



<p>5.5.1 Se o jogador atacante cair, bater num adversário no seu campo e espaço, fazendo com que o oponente contacte a parte inferior da rede, deve o 2º Árbitro marcar interferência?</p>	<p>Decisão Isto é claramente interferência, por isso deve ser marcada falta ao jogador atacante. O gesto consiste, simplesmente, em indicar o jogador faltoso.</p> <p style="text-align: right;">Regras 11.2.1, 11.3.1, 11.4.2, 11.4.3, Diretivas e Instruções de Arbitragem</p>
<p>5.5.2 Se um jogador depois de um mergulho espetacular ficar deitado no campo do adversário, e o bloqueador desse lado parar porque se saltar tem o adversário no seu caminho, dever-se-á marcar interferência nesta situação?</p>	<p>Decisão Sim, mesmo que não tendo ocorrido nenhum contacto. É falta se o jogador, através do contacto ou da ameaça de contacto, impedir um jogador de jogar a bola quando, na avaliação do árbitro, teria sido capaz de o fazer. O bloqueador foi impedido de jogar a bola devido à posição do jogador adversário.</p> <p style="text-align: right;">Regras 11.2.1, 11.4.2, 11.4.3, Diretivas e Instruções de Arbitragem</p>
<p>5.5.3 Se um jogador, depois de atacar uma bola, vier por baixo da rede e tocar ligeiramente no bloqueador, isto é considerado como interferência? (TEM VIDEO)</p>	<p>Decisão Depende apenas se o bloqueador ficou numa posição em que a sua capacidade para jogar a bola seguinte foi diminuída.</p> <p style="text-align: right;">Regras 11.1.2, 11.2.1, 11.4.2, Diretivas e Instruções de Arbitragem</p>
<p>5.5.4 (Revista) Se uma bola é passada pelo jogador A por fora da vareta, do lado do 2º Árbitro e o seu companheiro de equipa, vindo por debaixo da rede para tentar recuperar a bola, é deliberadamente obstruído pelo jogador adversário, deve o 2º Árbitro marcar esta ação como sendo interferência? (TEM VIDEO)</p>	<p>Decisão Sim. Esta é uma forma de interferência, mesmo que não tenha ocorrido um contacto físico. Não é permitido a um jogador modificar substancialmente a sua posição com o intuito de impedir que os adversários possam jogar a bola. Ao contrário, apesar de no Voleibol de Praia um jogador poder correr por dentro do campo adversário para recuperar bolas na zona livre adversária independentemente de saber como a bola percorreu o espaço de passagem, esse jogador, no caso da bola atravessar por dentro do espaço de passagem, será responsável por possíveis interferências na capacidade do adversário de jogar a bola, ou seja: o caso em que o jogador adversário ficar indeciso em jogar ou não a bola...impedindo assim uma tomada de decisão. Esta pode ser uma base válida para que seja considerado interferência.</p> <p style="text-align: right;">Regras 10.1.2, 10.1.2.1, 11.4.3, Diretivas e Instruções de Arbitragem</p>

	2024 Casos de Jogo de Voleibol de Praia	
<p>5.5.5 Depois de um bloco, o bloqueador (da Equipa B) cai na areia, parcialmente do lado adversário (da Equipa A). A bola tocou na rede e entrou no espaço da equipa A, depois do bloco e cai sobre o bloqueador ainda deitado do lado oposto. A equipa atacante não tinha hipótese de jogar a bola. Pode marcar-se interferência?</p>	<p>Decisão A interferência só ocorreria se o bloqueador deitado na areia impossibilitasse a tentativa legítima de um adversário jogar a bola. Como não era este o caso, o árbitro deveria tratar esta bola como se tivesse tocado na areia, conseqüentemente, a equipa que realizou o bloco ganharia a jogada.</p> <p style="text-align: right;">Regras 11.2.1, 11.4.3</p>	
<p>5.5.6 Quando uma bola foi jogada entre as varetas e vai para a zona livre adversária (da equipa B) e um jogador, tentando ir à bola para a recuperar, foi obstruído pelo adversário, deve o 1º Árbitro ver esta ação como interferência?</p>	<p>Decisão Não, deve-se ter em consideração principalmente o facto da equipa (A) ao enviar a bola para o lado adversário não pode legalmente jogar a bola, pois esta passou completamente por entre as varetas, portanto somente os jogadores da Equipa B podem jogar a bola. Se o jogador da Equipa A contactasse a bola neste caso, o 1º árbitro deveria imediatamente marcar falta.</p> <p style="text-align: right;">Regras 10.1.1, 13.1.2</p>	
<p>5.5.7 Num jogo, um jogador próximo do 1º Árbitro passou por baixo da rede para o campo do adversário enquanto tentava recuperar uma bola que tinha passado o plano vertical da rede através do espaço de passagem. O jogador adversário enquanto jogava a bola na sua ação defensiva foi tocado pelo jogador que passou por baixo da rede. O que deve o árbitro fazer? E o que ele deveria fazer se numa situação semelhante a bola tivesse cruzado o plano vertical da rede por fora do espaço de passagem?</p>	<p>Decisão Neste cenário há sempre uma interferência envolvida – Pelo jogador que estava a passar por baixo da rede, se a bola passasse pelo espaço de passagem. - Se a bola passasse por fora do espaço de passagem, então o jogador defesa não teria o direito de jogar a bola e deveria ser marcado interferência.</p> <p style="text-align: right;">Regra 11.4.3</p>	
<p>5.5.8 É permitido um jogador mover a mão(s) perto da rede, deliberadamente, do seu lado alterando a direção da bola? (TEM VIDEO)</p>	<p>Decisão Não. É falta e é uma forma de interferência. É penalizado como um toque na rede, uma vez que se considera que o jogador tenha tocado na rede, não que a rede tenha tocado no jogador. O Árbitro deve ver claramente que o jogador alterou deliberadamente a sua posição para provocar este contacto através da rede, criando uma vantagem.</p> <p style="text-align: right;">Regra 11.4.3</p>	

	2024 Casos de Jogo de Voleibol de Praia	
<p>5.5.9 A bola toca no topo da rede, fazendo com que a rede toque no jogador que faz bloco. O 2º Árbitro marca falta ao bloqueador. Depois disso, a bola vai para fora do lado do jogador atacante. O 1º Árbitro está em dúvida sobre a decisão do 2º Árbitro e manda repetir a jogada. O capitão pode protestar?</p>	<p>Decisão Depois de receber a explicação, o capitão pode sempre pedir ao 1º Árbitro para iniciar um Protesto. No entanto, é o 1º Árbitro que deve determinar se o protesto é legítimo, ou seja, se cumpre os critérios pelos quais um protesto pode ser apresentado antes de dar início ao Protocolo de Protesto. Regras em causa: Regra 11.3.3 Quando a rede é empurrada pela bola, fazendo com que esta toque num adversário, não é cometida falta. Regra 8.2 A bola está fora de jogo no momento em que é marcada uma falta, que é apitada por um dos árbitros; na ausência de qualquer falta no momento do apito. Se o capitão não concordar com a decisão do 1º Árbitro de não avançar com o protesto, ou com o resultado do protesto no Nível 1, e quiser apresentar um protesto no Nível 2, deve seguir com os procedimentos devidos. Regras 8.2, 12.3.3</p>	
<p>5.5.10 Uma bola foi bloqueada diretamente para baixo. Antes da bola cair no campo adversário, a bola tocou na perna do bloqueador, que já estava em contacto com a areia, sem a intenção de pontapear a bola. Se não houvesse um toque na perna, a bola teria caído claramente na areia do lado da equipa B. O toque na perna do bloqueador pode ser considerado como uma interferência na jogada do adversário?</p>	<p>Decisão: Não. Como o toque da perna do bloqueador não foi intencional e ele já estava no solo, não cometeu nenhum erro. No entanto, se o contacto tivesse ocorrido enquanto não estava no solo, e houvesse um jogador adversário com possibilidade de jogar a bola, então isto seria interferência. Regra 11.2.1</p>	
<p>5.5.11 Depois de uma defesa feita pela equipa A, a bola passou alta perto da vareta e era suposto cair perto da linha lateral. Foi difícil determinar se a trajetória estava dentro do espaço de passagem ou sobre a vareta. Um jogador da equipa A correu por baixo da rede para jogar a bola. Entretanto, um jogador da equipa B estava pronto para jogar a bola perto da linha lateral. No entanto, os dois jogadores quase chocaram um com o outro, o jogador da equipa B jogou a bola com sucesso e a jogada continuou. Como se deve determinar se foi cometida uma falta e, neste caso, de quem foi a falta?</p>	<p>Decisão: O ponto crucial é a trajetória da bola. Se a bola passou claramente o plano da rede entre as varetas, ou seja, através do espaço de passagem, a equipa A não tinha o direito de a jogar. Significa que o jogador da equipa A interferiu no jogo do adversário e fez falta independentemente de o adversário ter conseguido jogar a bola com sucesso. Se a bola passou claramente o plano da rede por cima ou por fora das varetas, ou seja, parcial ou totalmente fora do espaço de passagem, a equipa A tinha o direito de a jogar. Neste caso, o jogador da equipa B interferiu no jogo do adversário e fez falta independentemente de o adversário jogar a bola com sucesso. A dúvida seria na trajetória da bola e se nem os árbitros nem os juizes de linha conseguiam verificar esta situação, ambos os jogadores poderão corretamente pensar que a sua ação de tentar jogar a bola é legal. É impossível determinar que jogador cometeu a falta. Nesta situação, mais vale não interromper a jogada. Regras 10.1, 11.2, 11.4.2,</p>	

SERVIÇO

<p>5.6.1 É permitido que um jogador esteja pronto para servir, estando fora do prolongamento das linhas laterais?</p>	<p>Decisão Sim. Um jogador pode ser autorizado a servir mesmo que esteja fora da extensão das linhas laterais. Os critérios que o 1º Árbitro deve seguir antes da autorização para servir devem ser:</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Se todos os outros jogadores e oficiais estão prontos. 2. Se o jogador está na posse da bola. 3. Se o servidor está correto de acordo com a ordem de serviço. <p style="text-align: right;">Regra 12.3</p>
<p>5.6.2 No início do 2º set, a equipa que está a executar o serviço está errada. E depois da jogada, o 2º Árbitro e o marcador, bem como ambas as equipas reconhecem que, de facto, a equipa errada é que serviu, o que deve fazer o 1º Árbitro, nesse caso?</p>	<p>Decisão O set deve ser reiniciado. Se um jogador errado servir e a jogada tiver sido concluída, uma equipa só pode manter quaisquer pontos conquistados se foi a equipa correta a servir (não como neste caso que estava a equipa incorreta).</p> <p style="text-align: right;">Regra 12.1.1</p>
<p>5.6.3 O que deve fazer o 1º Árbitro se, depois de o servidor lançar a bola no ar, esta tocar ligeiramente na câmara móvel?</p>	<p>Decisão O Árbitro deve anular e voltar a autorizar o serviço. Houve uma interferência externa no serviço. Poder-se-ia ter solicitado ao servidor para se mover ligeiramente para resolver o problema ou esperar por um curto período para a câmara se mover.</p> <p style="text-align: right;">Regras 12.3, 17.2</p>
<p>5.6.4 Quando um jogador está a servir com um pé perto da linha final, e empurra alguma areia fazendo com que a linha se mova, o 1º Árbitro pode marcar falta no serviço devido ao pé?</p> <p>(TEM VIDEO)</p>	<p>Decisão Esta situação pode facilmente levar a um erro do 1º Árbitro. O 1º Árbitro está numa posição mais elevada (na plataforma do árbitro) e a uma longa distância da potencial falta. A linha pode mover-se, tendo sido empurrada pela areia. Embora nenhuma falta tenha sido cometida, isto pode parecer falta.</p> <p style="text-align: right;">Regra 12.4.3</p>
<p>5.6.5 Deixar cair a bola, imediatamente após a autorização do serviço, é considerado uma falta de serviço?</p> <p>(TEM VIDEO)</p>	<p>Decisão Não. Se um jogador não tiver lançado (atirado) a bola, com a intenção de iniciar um serviço, deve ser autorizado a iniciar novamente a rotina para servir. O Árbitro deve entender que os jogadores têm muitas e únicas ações técnicas para servir que podem envolver que a bola deixe realmente as mãos dos jogadores (por exemplo, de uma mão para outra, girando, etc.) antes do último lançamento para realizar o serviço.</p> <p style="text-align: right;">Regras 12.4.1, 12.4.2</p>



	2024 Casos de Jogo de Voleibol de Praia	
<p>5.6.6 Quando um jogador hesita em executar o serviço, o 1º Árbitro deve apitar após 5 segundos e dar a bola aos adversários?</p>	<p>Decisão O Árbitro deve ter em consideração a rotina normal do jogador no serviço. Será que o jogador viu claramente a autorização de serviço (ou ouviu o apito) ou estará o jogador claramente e intencionalmente a atrasar o serviço. Regra 12.4.4</p>	
<p>5.6.7 Depois de ter sido autorizado a servir, o jogador deixa cair a bola durante a ação de preparação para lançar a bola para o serviço. O primeiro Árbitro observou que a bola estava parcialmente molhada devido ao contacto com a parte de cima da roupa do jogador. Neste caso, o 1º Árbitro pode substituir a bola?</p>	<p>Decisão Sim. O 1º Árbitro claramente considerou o seguinte na sua tomada de decisão: Que não houve uma tentativa deliberada de atrasar o jogo. 1. Que a ação de largar a bola foi acidental e não foi uma tática intencional para atrasar o jogo. 2. O espírito das regras do jogo. 3. Para garantir que as condições normais de jogo são mantidas, deve ser utilizada uma nova bola. Pode ter de se proceder à substituição da bola molhada. Regra 3.1</p>	
<p>5.6.8 Se um jogador serve de uma posição fora do prolongamento das linhas laterais, qual é o gesto oficial para esta falta?</p>	<p>Decisão O gesto correto seria o gesto 22, indicando que o servidor tocou no solo fora da zona de serviço. O gesto é feito apontando para o solo do lado do prolongamento da linha em que o jogador serviu, fora da zona de serviço. Regra 12.4.3, Gesto 12</p>	
<p>5.6.9 Servir com a bola da mão, poderia parecer que a bola não foi lançada no momento da execução do serviço. O Árbitro deve marcar esta falta?</p>	<p>Decisão Não necessariamente, porque os jogadores muitas vezes libertam minimamente a bola antes do contacto com a outra mão. Regra 12.4.1</p>	
<p>5.6.10 O 1º Árbitro, pode antes do início da jogada seguinte, reconsiderar a sua decisão anterior; por exemplo, se um juiz de linha sinalizou uma falta do servidor com o pé e o 1º Árbitro no momento apropriado não viu esta sinalização do Juiz de Linha?</p>	<p>Decisão Sim. O Árbitro deve seguir uma sequência correta de procedimentos para tomar uma decisão final, esclarecendo com o juiz de linha a natureza da falta através do gesto. No entanto, é uma boa técnica o 1º Árbitro olhar momentaneamente para o juiz de linha respetivo verificando se houve algum gesto. Regra 12.6.1.2, Diretivas e Instruções de Arbitragem</p>	
<p>5.6.11 Após o apito para o serviço, o capitão da equipa A pede um “Tempo Morto” ao 2º Árbitro e começa a caminhar para as cadeiras. O 2º Árbitro não apita e tenta levar a equipa de volta ao campo. O 1º Árbitro, vendo isto, anula a jogada e concede à equipa A o seu pedido de “Tempo Morto” Este é o procedimento correto?</p>	<p>Decisão Não. Depois de o Árbitro ter apitado para o serviço, o capitão da equipa A não tinha o direito de pedir “Tempo Morto”, e certamente não foi autorizado a sair do campo. Após o apito para o serviço pelo 1º Árbitro, o serviço deve ser executado. Regra: 12.3; 15.5.4;16.1;16.2.1;16.2.2;16.2.3</p>	

ATAQUE

<p>5.7.1 Se um jogador a atacar, empurra a bola com a mão aberta para o bloco, isto é sempre considerado falta?</p>	<p>Decisão O Árbitro deve marcar uma falta de ataque se a ação de ataque aconteceu antes da ação do bloco. No entanto, se as ações fossem simultâneas, não haveria falta e a jogada deveria continuar, desde que parte da bola estivesse do lado de cada equipa (isto é, ambas as equipas poderem jogar a bola, dentro das regras).</p> <p style="text-align: right;">Regra 13.2.3</p>
<p>5.7.2 Quando a bola está perto da rede, mas a ação de bloco se assemelha mais a um passe do que a um bloco, qual deve ser a reação do 1º Árbitro?</p>	<p>Decisão Se a ação do jogador não for considerada um bloco, então o Árbitro terá de ver quão limpo foi o contacto (bola retida ou dois toques) e a trajetória da bola após o contacto.</p> <p style="text-align: right;">Regras 9.3.3, 9.3.4, 13.2.5</p>
<p>5.7.3 Um jogador pode jogar a bola no último minuto intencionalmente numa direção inversa aos seus ombros para o campo adversário?</p>	<p>Decisão Sim, desde que a bola vá numa trajetória perpendicular à linha dos ombros do jogador e o jogador tiver estabelecido a posição dos ombros antes do contacto inicial ser feito (quer seja para a frente ou para trás).</p> <p style="text-align: right;">Regra 13.2.5, Diretivas e Instruções de Arbitragem</p>
<p>5.7.4 Se o passe tiver sido limpo, e o vento levar a bola e colocá-la no lado adversário da rede, o 1º Árbitro deve penalizar a equipa por uma falta no ataque?</p>	<p>Decisão Não. Trata-se de uma interpretação comum das regras errada e não é falta. Se a intenção do jogador da equipa é colocar a bola no parceiro, não existe falta. Quando o vento fizer com que a bola passe a rede, a trajetória da bola não ser perpendicular à linha dos ombros do jogador é irrelevante para decidir sobre esta falta.</p> <p style="text-align: right;">Regra 13.2.5, Diretivas e Instruções de Arbitragem</p>

BLOCO



<p>5.8.1 É permitido bloquear um serviço tipo “sky ball” contra a rede e de seguida jogar uma segunda vez para o parceiro?</p>	<p>Decisão Não. Isto é falta. Não é permitido bloquear um serviço. O primeiro contacto não é legal, pelo que o primeiro Árbitro deveria ter apitado uma falta assim que o jogador bloqueou a bola.</p> <p style="text-align: right;">Regras 14.1.1, 14.1.3, 14.5, 14.6.3</p>
---	--



	2024 Casos de Jogo de Voleibol de Praia	
<p>5.8.2</p> <p>Se um jogador se atrasar no bloco e ao fazê-lo fica a cerca de 1 metro da rede, se a bola tocar as suas mãos pode jogar a bola pela segunda vez consecutiva?</p> <p>(TEM VIDEO)</p>	<p>Decisão</p> <p>Não está definido o que é "perto da rede". O Árbitro deve penalizar com uma falta de “dois toques” se considerar que o primeiro contacto deste/a jogador não satisfaz os requisitos de um bloco. A distância da rede é importante, uma vez que um bloco deve ser realizado "perto da rede". No entanto, o corpo de um jogador mais alto pode estar mais longe da rede do que o de um jogador mais pequeno, e ainda assim as mãos podem estar acima da rede – por isso "perto da rede" pode ser relativo, e depender de uma variedade de fatores.</p> <p style="text-align: right;">Regras 9.3.4, 14.1.1</p>	
<p>5.8.3</p> <p>Se a bola está a chegar à rede, o blocador pode redirecionar a bola para qualquer posição?</p>	<p>Decisão</p> <p>Embora o bloco seja uma ação defensiva, não segue os mesmos critérios de uma ação de defesa a um “ataque forte”. O Árbitro não deve permitir um contacto prolongado (isto é, “bola retida”) no bloco. A bola pode ser redirecionada por um bloco desde que satisfaça a definição de bloco e o tempo de contacto não seja prolongado.</p> <p style="text-align: right;">Regra 14.2</p>	

CAPÍTULO 6 – TEMPOS MORTOS E DEMORAS

TEMPOS MORTOS



<p>6.1.1</p> <p>É permitido uma equipa permanecer no terreno de jogo depois de pedir um Tempo Morto?</p>	<p>Decisão</p> <p>Não, isto não é permitido. Durante todas as interrupções regulamentares e intervalos entre sets (incluindo tempos técnicos), os jogadores devem ir para as suas cadeiras.</p> <p style="text-align: right;">Regra 15.4.4, Diretivas e Instruções de Arbitragem</p>
<p>6.1.2</p> <p>Depois do 2º Árbitro apitar para o fim do Tempo Morto, os jogadores não vão para o campo, é correto que o 1º Árbitro aplique uma sanção por demora?</p>	<p>Decisão</p> <p>Se após 15 segundos os jogadores não regressaram ao campo, então o atraso é significativo. É muito importante que o 2º Árbitro seja muito ativo no final do Tempo Morto, incentivando ambas as equipas a regressarem ao campo. Por isso, o 1º Árbitro deve sancionar a equipa por demora.</p> <p style="text-align: right;">Regras 15.4.1, 16.1.1, Diretivas e Instruções de Arbitragem</p>

	2024 Casos de Jogo de Voleibol de Praia	
<p>6.1.3 É permitido a uma equipa pedir um Tempo Morto no final do Tempo Morto dos adversários?</p> <p>Referência: Caso 10.7</p>	<p>Decisão Os Árbitros devem aceitar este pedido de Tempo Morto, apitando e repetindo o gesto oficial de Tempo Morto. A contagem dos 30 segundos deverá começar quando ambas as equipas estiveram de volta às suas cadeiras. No final dos 30 segundos, os Árbitros devem apitar, sinalizar e pedir verbalmente às equipas que regressem ao campo. O 2º Árbitro deve, neste momento, indicar a ambas as equipas que usaram os seus Tempos Mortos permitidos.</p> <p>Regra 15.2.1, Diretivas e Instruções de Arbitragem</p>	
<p>6.1.4 Durante o jogo, o capitão da equipa A pediu um segundo Tempo Morto no set. O 2º Árbitro aceitou, ao mesmo tempo que afirmava ao marcador que o primeiro Tempo Morto teria sido para a equipa B. Após a correção no boletim de jogo pelo marcador, mais tarde no set, a equipa B solicitou (o primeiro) Tempo Morto. Após a rejeição pelo 2º Árbitro, e o protesto da equipa B, o 2.º Árbitro percebeu que a equipa A tinha tido dois Tempos Mortos no set.</p> <p>Qual seria a solução no momento do jogo?</p>	<p>Decisão Ainda que o momento do segundo pedido de Tempo Morto da equipa A pudesse ser encontrado, depois de se ter jogado a jogada seguinte, isto só pode ser considerado como uma falha do árbitro em causa.</p> <p>A equipa B não tem o direito de voltar atrás no tempo e repetir o jogo a partir do momento em que a equipa A recebeu o seu segundo Tempo Morto. (Na altura, deveria ter sido registado um pedido improcedente ou uma sanção por demora).</p> <p>Regra:15.5.3;15.5.4;16.1;16.2.1;16.2.2;16.2.3</p>	
<p>6.1.5 (antigo 11.1) É permitido dar um pedido improcedente após uma advertência ou penalização por demora atribuída anteriormente no mesmo jogo?</p>	<p>Decisão O primeiro pedido improcedente de uma equipa no jogo que não o afete ou atrase será rejeitado sem quaisquer outras consequências.</p> <p>Não há nada nas regras sobre ocorrências anteriores ao pedido improcedente. Se um pedido de uma equipa for improcedente pela primeira vez, deve ser considerado como um "pedido improcedente"; não importa, se anteriormente a equipa recebeu uma sanção por demora.</p> <p>Assim, depois de uma advertência ou penalização por demora pode ainda haver um "pedido improcedente" – e é registado no boletim de jogo.Regra: 15.11.2</p>	
<p>6.1.6 Durante um jogo, enquanto caminhava diretamente para a área da sua equipa, o jogador da equipa A que não era o capitão pediu um Tempo Morto. O 2º Árbitro não aceitou o pedido e foi atribuído à equipa A um "pedido improcedente". Entretanto, o capitão da equipa A solicitou um Tempo Morto na mesma interrupção, que também não foi aceite pelo 2º Árbitro.</p> <p>Foi correta a ação do 2º Arbitro?</p>	<p>Decisão O Árbitro tem razão ao atribuir um "pedido improcedente". Deve ser rejeitado sem sanções, a menos que se repita ou afete ou demore o jogo. Contudo, dependendo das circunstâncias, o cenário descrito pode levar a uma das seguintes consequências:</p> <p>1) No caso de não se aplicar uma sanção, não há regra que diga que não pode haver um pedido legítimo do capitão durante a mesma interrupção. Assim, em tal circunstância o 2º Árbitro deveria ter aceitado o pedido de TM do capitão.</p>	

	2024 Casos de Jogo de Voleibol de Praia	
	2) No caso de se aplicar uma sanção, então o pedido do capitão não deverá ser aceite na mesma interrupção Regra: 15.3; 15.5.2; 15.5.4	
6.1.7 A duração do Tempo Morto é de 30 segundos. Pode este ser ajustado?	Decisão Sim. A duração do Tempo Morto pode ser ajustado de acordo com as exigências da competição. Esta é uma situação diferente de permitir aos jogadores entrarem no campo antes do apito que indica o fim do tempo morto (o que, dependendo das circunstâncias, também pode ser permitido). Regras 15.4.1	



DEMORAS DE JOGO



6.2.1 É permitido dar 2 advertências por demora à mesma equipa no mesmo set? Referência: Caso 10.8	Decisão O 1º Árbitro não deve dar 2 advertências por demora à mesma equipa no mesmo set ou no mesmo jogo. As advertências por demora são registadas no boletim de jogo, pelo que o marcador deve notificar imediatamente o 1º Árbitro (através do 2º Árbitro) deste erro. Regras 16.2.1, 16.2.1.1, 16.2.1.2, 16.2.2, 16.2.3	
6.2.2 É permitido aos jogadores irem lentamente para as suas posições, limpando os óculos e limpando a areia do seu corpo, e por consequência excedem o tempo entre jogadas para além de 12 segundos?	Decisão O 1º Árbitro deve manter o controlo do ritmo do jogo, não sendo este, controlado pelos jogadores. Prolongar o tempo entre jogadas para além de 12 segundos resulta numa demora. O Árbitro deve controlar o tempo entre jogadas, avisando verbalmente, quando apropriado. Quando um jogador deliberadamente ou repetidamente atrasa o jogo, o Árbitro deve atribuir uma advertência por demora formal à equipa. Regra 16.1.3	
6.2.3 Quando os jogadores estão em posição para receber o serviço, um deles pede permissão ao 1º Árbitro para limpar a cara. O 1º Árbitro pode autorizar este pedido?	Decisão Neste caso, o Árbitro deve recusar este pedido, uma vez que o jogador está a prolongar o tempo entre as jogadas para além de 12 segundos. No final da jogada, o jogador devia ter saído rapidamente do campo para limpar a cara. O Árbitro só deve autorizar este pedido se: <ol style="list-style-type: none"> 1. existe um perigo substancial para o jogador, e 2. o jogador não criou intencionalmente este atraso. Regra 16.1.3, Diretivas e Instruções de Arbitragem	



	2024 Casos de Jogo de Voleibol de Praia	
<p>6.2.4 É permitido a um jogador limpar a cabeça e os braços com a pequena toalha pendurada na rede junto ao poste, que está prevista como sendo uma toalha para limpar os óculos dos jogadores? Referência: Caso 10.9</p>	<p>Decisão Não, não é permitido. O 1º Árbitro deve considerar isto uma demora de jogo intencional e deve atribuir uma sanção por demora. Regra 16.1.3, Diretivas e Instruções de Arbitragem</p>	
<p>6.2.5 Se uma equipa está a atrasar o início do jogo por não entrar em campo depois de ser solicitada pelos Árbitros, qual seria o correto procedimento do 1º Árbitro? Referência: Caso 10.12</p>	<p>Decisão O 1º Árbitro deve atribuir uma sanção por demora antes do início do jogo. Regra 16.2.2 Diretivas e Instruções de Arbitragem</p>	
<p>6.2.6 Durante o jogo, o capitão da equipa A pede um segundo Tempo Morto no set. O 2º Árbitro autoriza. À medida que os jogadores caminham para as suas cadeiras, o marcador informa o 2º Árbitro que a equipa A já tem um Tempo Morto nesse set. O 2º Árbitro chama as duas equipas de volta às suas posições de jogo, e o 1º Árbitro atribui uma sanção por demora à equipa A. Este procedimento foi correto</p>	<p>Decisão Esta é, tendo em conta o tempo decorrido, a solução correta. O 2º Árbitro deve estar sempre ciente do número de Tempos Mortos utilizados, e deveria ter rejeitado o pedido e instruído o marcador para registar um pedido improcedente no boletim de jogo. Regra: 15.5.3; 15.5.4;16.1;16.2.1;16.2.2;16.2.3 Diretivas e Instruções de Arbitragem</p>	



INTERRUPÇÕES DE JOGO EXCECIONAIS

<p>6.3.1 O que um árbitro deve fazer se um jogador, depois de se lesionar, sair do campo e não regressar após 5 minutos? Referência: Caso 10.10</p>	<p>Decisão Assim que o 1º Árbitro (dentro dos limites dos regulamentos em vigor) decidir que é necessária assistência médica, deve assegurar: Que o pessoal médico acreditado e o(s) delegado(s) sejam solicitados para ir imediatamente ao campo. Note-se que, por precaução, o pessoal médico acreditado deve ser solicitado para ir ao campo em todos os casos de lesão, quer seja solicitado pelo jogador ou não. 1. Que o(s) jogador(es) permaneça(m) dentro da área de jogo ou nas suas áreas respetivas. 2. Que, se um árbitro permitir que um jogador lesionado saia da área de jogo ou da sua área, um árbitro deve acompanhar inicialmente este jogador. 3. Que o marcador registou corretamente todas as informações importantes. 4. Que os outros jogadores são informados de todas as informações relevantes. Neste caso, a equipa do jogador lesionado deve ser declarada incompleta e o jogo terminado Regra 17.1.2</p>	
---	--	--

	2024 Casos de Jogo de Voleibol de Praia	
<p>6.3.2 Se houver uma pequena lesão com sangue, o jogador pode rapidamente limpar e ligar o corte?</p> <p>Referência: Caso 10.11</p>	<p>Decisão Sim. Os Árbitros devem ter muito cuidado na aplicação dos regulamentos relacionados com o sangue para segurança de todos os participantes do jogo.</p> <p>Se a lesão for pequena, os Árbitros podem permitir, (sem atribuir um tempo médico à equipa), o tempo suficiente para tratar a lesão.</p> <p>Regra 17.1.2, Diretivas e Instruções de Arbitragem</p>	
<p>6.3.3 Em condições meteorológicas severas, um dos jogadores fica incapaz em prosseguir o jogo, uma vez que está com dificuldades em respirar devido a asma. Como devem os Arbitros proceder?</p>	<p>Decisão A equipa tem primeiro o direito a um Tempo Morto se o tiver e se necessário, a uma interrupção para Assistência Médica para um determinado jogador, Assim o 2º Arbitro, deverá:</p> <ol style="list-style-type: none"> 1) Primeiro autorizar o tempo morto da equipa 2) Confirmar com o jogador a ser tratado, se pretende que seja o pessoal médico da competição ou pessoal médico da sua equipa a trata-lo 3) de seguida chama a adequada assistência médica ao campo 4) depois, apenas no caso de não ser resolvida a situação, deve sinalizar ao primeiro arbitro para descer e informa o jogador que o tempo de recuperação será autorizado e iniciado pelo 1º Arbitro <p>O 1º Árbitro desce e junto à mesa do Marcador:</p> <ol style="list-style-type: none"> 1) Assegura que todos as condições estão reunidas, chegada do pessoal médico oficial (no caso de ser a escolha do jogador lesionado) ou se não houver pessoal médico disponível ou o jogador pede que seja a seu próprio pessoal médico acreditado 2) rapidamente inicia o Protocolo de Tempo de Recuperação (TR) 3) isto é feito apitando e mostrando o número 5 com os dedos levantados e pedindo ao marcador que inicie a contagem do tempo <p>Processo similar deve ser tido em conta no caso de um jogador apresentar os mesmos sintomas antes do inicio do jogo ou do set, como a equipa tem legalmente direito a um tempo morto se necessário, uma interrupção para assistência médica a um jogador mesmo antes do jogo começar (primeiro serviço)</p> <p>Regra 17.1.2, Diretivas e Instruções de Arbitragem</p>	

	2024 Casos de Jogo de Voleibol de Praia	
<p>6.3.4 Quando um jogador num "Tempo de Recuperação" pede assistência pelo pessoal médico acreditado, ser-lhe-á permitido recusar o tratamento por um socorrista que vem rapidamente ao campo?</p>	<p>Decisão Sim, se o jogador pedir o pessoal médico acreditado, um assistente de primeiros socorros não será considerado como tal. Cabe ao(s) Delegado(s) determinar a adequação do pessoal médico acreditado no desempenho da sua função.</p> <p style="text-align: right;">Regra 17.1.2, Diretivas e Instruções de Arbitragem</p>	
<p>6.3.5 É permitido a um jogador não pedir assistência médica depois de uma pequena lesão, afirmando que ficará bem em pouco tempo?</p>	<p>Decisão Sim, se o tempo que o jogador precisa é curto, os Árbitros devem permitir isso. O 2º Árbitro deve supervisionar o jogador durante este tempo. Os Árbitros devem notar que, exceto em casos extremos em que o pessoal médico oficial possa opor-se, é sempre a decisão final do jogador se está apto a retomar o jogo. Os Árbitros devem, em todos os casos de lesão, chamar o pessoal médico oficial ao campo, independentemente se o Protocolo de Assistência Médica é iniciado ou não.</p> <p style="text-align: right;">Regra 17.1.2, Diretivas e Instruções de Arbitragem</p>	
<p>6.3.6 Uma equipa pede ao Delegado Técnico que verifique a falta de luz. O Delegado pára o jogo e o jogo recomeçará na manhã seguinte com o resultado 0-0. Quais são os critérios para um Delegado Técnico decidir se o jogo continua?</p> <p>Referência: Caso 10.13</p>	<p>Decisão O Delegado deve considerar o seguinte:</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Não está estipulado um máximo ou mínimo de iluminação natural para jogos diurnos; no entanto, pode ser usado como referência o valor 1000 lux a 1 metro acima da superfície de jogo. 2. Se as condições normais de jogo são possíveis para os jogadores durante o resto de todo o jogo. 3. Se os capitães querem ou não parar o jogo. Ambas as equipas podem concordar em continuar o jogo. 4. A disponibilidade da utilização de luzes artificiais para possivelmente se continuar o jogo. 5. O calendário da prova do dia seguinte. <p style="text-align: right;">Regra 1.6</p>	

	2024 Casos de Jogo de Voleibol de Praia	
<p>6.3.7</p> <p>Se durante uma jogada um jogador está a simular uma lesão, e ao fazê-lo leva a que o 1º Árbitro pare o jogo imediatamente, e depois disso o jogador afirma que nada o impede de jogar, o árbitro tem algum meio para parar esta situação de falta de fair play?</p>	<p>Decisão</p> <p>Não. Depois de apitar para a alegada lesão, o 1º Árbitro não tem meios para voltar atrás com a sua decisão e a jogada deve ser repetida.</p> <p>De acordo com as regras do jogo, o árbitro deve apitar quando acredita que ocorreu uma lesão grave e/ou se um jogador pode piorar se a jogada continuar.</p> <p>Este apito (se ocorrer durante a jogada) resulta numa repetição da mesma. Se o apito ocorrer após a jogada ter sido concluída, o resultado desta mantém-se.</p> <p>O Árbitro não deve entrar em diálogo sobre a veracidade da lesão com nenhum dos jogadores.</p> <p style="text-align: right;">Regra 17.1.1, Diretivas e Instruções de Arbitragem</p>	
<p>6.3.8</p> <p>É permitido a um jogador pedir ajuda direta aos Árbitros para minimizar a dor numa lesão?</p>	<p>Decisão</p> <p>Embora seja da responsabilidade dos oficiais garantir as condições de segurança para os jogadores, isso não inclui a prestação de assistência médica pessoal.</p> <p>A principal responsabilidade do árbitro em situações como esta é garantir que o acesso ao pessoal médico é o mais rápido possível (seguindo o Protocolo de Assistência Médica).</p> <p style="text-align: right;">Regras 17.1.2, 23.2.7</p>	
<p>6.3.9</p> <p>É permitido a uma equipa solicitar assistência médica durante o período de tempo entre os sets ou durante o Tempo Morto ou o Tempo Técnico?</p>	<p>Decisão</p> <p>Sim. Este pedido é possível e deve ser iniciado o mais rapidamente possível por ambos os oficiais. O jogador tem o direito de solicitar e de utilizar assistência médica na sua área durante toda a duração dos intervalos entre os sets (também durante os Tempos Técnicos e os Tempos Mortos).</p> <p style="text-align: right;">Diretivas e Instruções de Arbitragem</p>	
<p>6.3.10</p> <p>Se um ramo de uma árvore está pendurado na zona de serviço, e isso foi previamente aprovado e oficialmente comunicado pelo Delegado Técnico, o jogador está a cometer uma falta quando ao atirar a bola ao ar para o serviço, a bola bate no ramo?</p>	<p>Decisão</p> <p>O jogador não está a cometer nenhuma falta. Se o Delegado Técnico aprovou e comunicou oficialmente estas circunstâncias especiais, o 1º Árbitro deve autorizar a repetição do serviço.</p> <p style="text-align: right;">Regras 1.1, 8.4.2, 17.2</p>	

	2024 Casos de Jogo de Voleibol de Praia	
<p>6.3.11</p> <p>Aos 22:22 do 1º set e após um ataque da equipa B, o jogador defesa da equipa A comete um erro e direciona a bola para o fundo do seu próprio campo (perto da linha final). O seu colega de equipa começa a correr para jogar a bola, porém antes de conseguir alcançá-la, uma bola vinda de outro campo entra na zona livre entre os painéis e a linha final, à vista de todos, jogadores e árbitros.</p> <p>Os jogadores da equipa B reagem verbalmente e abanam os braços em direção aos árbitros. A entrada de uma bola exterior na área de jogo, fez com que houvesse hesitação na continuação da jogada, atrasando os seus movimentos e provocando perda de concentração, consequentemente permitiu à equipa A colocar a bola no campo da equipa B e facilmente ganhar a jogada. Por outro lado, os jogadores da equipa A não questionaram o posicionamento da bola externa, mantiveram a concentração e não pararam de jogar.</p> <p>Embora ambos os árbitros tenham visto a entrada da bola externa na área de jogo durante a jogada e os gestos e hesitações dos jogadores da equipa B, o 1º árbitro concedeu o ponto à equipa A, ficando o resultado 23:22. (Infelizmente o resultado não foi atualizado pelo marcador, permanecendo 22:22 no marcador eletrónico). As ações seguintes resultaram num atraso de 14 minutos até ao recomeço do jogo.</p> <p>Os Árbitros deveriam ter parado a jogada e repetido o ponto? E alguma das equipas tem razões para protestar?</p>	<p>Decisão</p> <p>A regra 17,2 afirma que “se existir alguma interferência externa durante o jogo, a jogada deve ser interrompida e repetida”. Neste caso, ambos os árbitros viram a entrada da bola externa na área de jogo e deveriam ter sido capazes de reconhecer a reclamação e a hesitação dos jogadores da equipa B, mas ambos consideraram que a ação não interferiu com a jogada.</p> <p>O incidente descrito sugere interferência externa, portanto, uma aplicação direta da regra teria sido: interromper e repetir a jogada.</p> <p>Isto teria dado à Equipa B um pedido legítimo de um Protocolo de Protesto devido a eventual interpretação incorreta da regra.</p> <p>Se o protesto se basear nisto como uma decisão de critério do árbitro e não como uma interpretação/aplicação incorreta da regra, o Delegado Técnico sob sugestão do Instrutor de Árbitros não poderia aceitar o protocolo de protesto. Isto teria consequências financeiras graves para a Equipa B (\$500).</p> <p>"Arbitragem inteligente" implica bom senso. Se não houver reação, incluindo quando os jogadores não se importam com isso e querem continuar a jogar, então a "arbitragem inteligente" deve prevalecer.</p> <p>Finalmente, um atraso de 14 minutos relacionado com uma discussão de uma decisão de arbitragem é inaceitável no nosso desporto.</p> <p style="text-align: center;">Regra: 17.2, Diretivas e Instruções de Arbitragem</p>	

6.3.12

Durante um jogo do quadro principal a organização decidiu interromper todos os jogos devido a uma tempestade. A interrupção durou aproximadamente 1 hora.

O resultado registado no boletim de jogo no momento da interrupção era 8-6 no 2º set a favor da equipa A, com a mesma a servir.

No final do aquecimento para o recomeço do jogo, já com o 1º árbitro na plataforma, a equipa B insistiu primeiro com o 2º árbitro e com o marcador, que o resultado estava incorreto e seguidamente dirigiram-se ao Delegado Técnico/IA nas bancadas, dizendo que a equipa B estava a ganhar 8-6 e não a equipa A. A queixa não foi um protesto oficial.

O IA decidiu pedir ao 2º árbitro que verificasse o boletim de jogo e, após alguns segundos, o 2º árbitro confirma que a pontuação está correta (8-6 a favor da equipa A) e que tinha a certeza. O IA disse à equipa B que teria de retomar o jogo e assim o fizeram.

Posteriormente, o IA decidiu fazer download do vídeo do jogo e do boletim de jogo. Apercebeu-se que quando o resultado estava 7-6 a favor da equipa A, esta serviu contra a rede. O resultado deveria ter ficado 7-7 no momento da interrupção e com serviço favorável à equipa B.

Verificando o boletim de jogo, o IA constatou que o marcador atribuíra um ponto à equipa A por engano (8-6 para a equipa A). Nenhum dos intervenientes se apercebeu do erro e todos saíram do campo devido à interrupção causada pela tempestade.

Decisão

O marcador cometeu claramente um erro no boletim eletrónico quando a equipa B venceu a jogada e ganhou o serviço, após um serviço falhado pela equipa A quando o resultado se encontrava em 7-6, com as equipas a trocar de campo conforme necessário (a mudança de campo devia ter sido registada com 7-7).

Ocorreram vários procedimentos incorretos, o que teria impedido a situação embaraçosa com uma pontuação incorreta e uma equipa incorreta a servir com o retomo do jogo. Estes incluem:

Imediatamente após a troca de campo, o 2º e o 1º árbitro, antes/ou eventualmente quando saíssem do campo, não verificaram adequadamente (conforme necessário) se estava tudo correto no boletim eletrónico (pontuação correta, servidor correto)

1. Quando a equipa B questionou a pontuação, depois de uma paragem tão longa devido às condições climáticas, O DA devia ter aproveitado a oportunidade por alguns minutos de verificar as imagens de vídeo oficiais para obter o resultado e o servidor corretos.

Regras: 17.3.1, 23.2.3

TROCAS DE CAMPO E INTERVALOS

6.4.1

Se num set a troca de campo for feita tardiamente pelos jogadores, o marcador e o Árbitro devem corrigir o marcador?

Decisão

Não, a pontuação não deve ser corrigida. As equipas têm de trocar de campo assim que o erro for detetado.

Regra 18.2.2

6.4.2

Se durante um jogo, devido aos muitos pedidos de repetições de jogadas na transmissão televisiva, o ritmo do jogo for afetado, o que pode um 1º Árbitro fazer?

Decisão

É importante que o 1º Árbitro, no momento mais conveniente, transmita esta informação ao Delegado Técnico.

Embora seja responsabilidade dos árbitros trabalhar em estreita colaboração com o coordenador da TV e a sua equipa, eles também representam a FIVB (Jogadores na competição, etc.) e o espírito das Regras Oficiais do Jogo. O Delegado Técnico deve ser informado de qualquer circunstância em que o Árbitro considere que as condições do jogo estão a ser comprometidas. Também é apropriado que nesta situação que o 1º Árbitro dê conhecimento aos jogadores da situação

Regra 16.1.3,



CAPÍTULO 7 – CONDUTAS INCORRETAS



CONDUTAS INCORRETAS MENORES

<p>7.1.1 Um Árbitro ao avisar verbalmente e ao dar um cartão amarelo a um jogador de uma equipa está efetivamente a advertir os dois jogadores (toda a equipa)?</p> <p>Referência: Caso 10.14</p>	<p>Decisão Sim. O 1º Árbitro está correto na sua ação quando alerta verbalmente os jogadores quando cometem condutas incorretas menores. Ao atribuir uma advertência formal através de um cartão amarelo, o Árbitro está a mostrar àquela equipa que esta atingiu o nível passível de sanção; no entanto, o cartão é mostrado ao jogador infrator.</p> <p>Regras 20.1, 20.2, Diretivas e Instruções de Arbitragem</p>
<p>7.1.2 (Revista) Quantas advertências e penalizações resultantes de uma conduta incorreta menor pode ter uma equipa/jogador num jogo?</p> <p>Referência: Caso 10.15</p>	<p>Decisão Apenas uma advertência formal, mostrando um cartão amarelo, pode ser dada a uma determinada equipa durante todo o jogo, resultado de uma conduta incorreta menor. Cada conduta incorreta menor adicional praticada por qualquer um dos jogadores dessa equipa durante o jogo resultará numa penalização por conduta incorreta (com um máximo de 2 por set e por jogador). Contudo, uma penalização por repetição duma conduta incorreta menor, nas competições FIVB/BPT, não são objeto de multas pecuniárias</p> <p>Regra 20.1, Diretivas e Instruções de Arbitragem</p>
<p>7.1.3 (novo) Aos 20-20 do 1º set, depois da equipa A marcar o 21 ponto, um dos jogadores da equipa B queixou-se pelo facto do Árbitro não ter marcado, na sua opinião, um passe duvidoso Porquanto a equipa B já tinha sido advertida antes (cartão amarelo) durante este set, o Árbitro considerou esta ação da equipa B como a repetição duma conduta incorreta menor, deu cartão vermelho ao jogador colocando o resultado em 22-20 para a equipa A Esteve correto o primeiro Árbitro?</p>	<p>Decisão Repetida ação de condutas incorretas menores por parte de qualquer jogador quando anteriormente já fora sancionado com uma advertência formal (cartão amarelo) durante o jogo resulta numa penalização por conduta incorreta, e também, dependendo da gravidade de conduta incorreta menor, o árbitro tem o poder para sancionar o jogador com uma penalização por conduta incorreta. Mesmo assim o Árbitro deverá avaliar o nível e gravidade de tais condutas incorretas menores, evitando assim ser ele a decidir o set (ou o jogo) com uma penalização</p> <p>Regra 20.1, Diretivas e Instruções de Arbitragem</p>

CONDUTAS INCORRETAS QUE GERAM SANÇÕES

<p>7.2.1 É correto que o Árbitro dê um cartão vermelho quando um jogador pontapeia deliberadamente a bola para fora do campo?</p> <p>Referência: Caso 10.16</p>	<p>Decisão O Árbitro tem razão em sancionar o jogador por conduta grosseira, já que a ofensa é deliberada e excessiva.</p> <p>Regras 20.2.1, 20.3.1</p>
---	---



	2024 Casos de Jogo de Voleibol de Praia	
<p>7.2.2 Quantas vezes um jogador pode receber um cartão vermelho num set?</p> <p>Referência: Caso 10.17</p>	<p>Decisão Duas vezes. Uma terceira conduta grosseira do mesmo jogador no mesmo set será sancionada com expulsão.</p> <p style="text-align: right;">Regra 20.3.1</p>	
<p>7.2.3 O que acontece se um jogador puxar a rede e partir um dos postes que o segura?</p> <p>Referência: Caso 10.18</p>	<p>Decisão O jogador deve ser penalizado por conduta incorreta. Será multado após o jogo de acordo com a "Tabela de coimas por sanções de conduta incorreta". O jogo pode recomeçar noutro campo com a mesma pontuação; no entanto, devido à penalização, a equipa adversária irá ganhar um ponto e o direito ao próximo serviço.</p> <p style="text-align: right;">Regras 20.2.1, 20.3.1, Diretivas e Instruções de Arbitragem</p>	
<p>7.2.4 Se entre os sets, o 2º Árbitro ouvir um comentário depreciativo sobre o 1º Árbitro, qual deve ser a sua ação?</p>	<p>Decisão Inicialmente, o 2º Árbitro deve comunicar esta situação ao 1º Árbitro durante o intervalo entre sets. O 1º Árbitro deve avisar ou sancionar o jogador, como considerar apropriado. O Árbitro deve analisar cuidadosamente as circunstâncias e o nível da ofensa e alertar ou sancionar em conformidade. Uma vez que a infração ocorreu entre os sets, deve ser aplicada no início do set seguinte. Isto aplica-se também a condutas incorretas antes do jogo, que é aplicada antes do primeiro serviço do jogo.</p> <p style="text-align: right;">Regras 20.1, 20.2, 20.4</p>	
<p>7.2.5 Que medidas deve aplicar o 1º Árbitro para atribuir uma penalização entre sets?</p> <p>Referência: Caso 10.19</p>	<p>O 1º Árbitro deve aplicar a sanção no início do set seguinte. Depois de mostrar o cartão vermelho ao jogador relevante, deve então indicar o gesto indicando a outra equipa a servir. Se a equipa que foi sancionada com a penalização estiver a servir, os adversários ganham o direito de servir e têm de rodar. Se a equipa que foi sancionada com a penalização estiver a receber, os adversários recebem 1 ponto e mantêm a ordem de serviço.</p> <p style="text-align: right;">Regras 20.3.1, 20.4, Instruções de Boletim de Jogo</p>	

	2024 Casos de Jogo de Voleibol de Praia	
<p>7.2.6 Se um jogador, discordando da decisão do árbitro, rasgar o equipamento com raiva, o 1º Árbitro deve considerar isto uma conduta incorreta ou um atraso no jogo?</p> <p>Referência: Caso 10.20</p>	<p>Decisão O Árbitro deve considerar isto uma conduta grosseira. A ação do jogador que rasga o seu equipamento configura como um cenário de abuso de equipamento de "abuso da camisola de jogo" que deve ser sancionado com um cartão vermelho. Um jogador pode receber um máximo de dois cartões vermelhos no mesmo set.</p> <p style="text-align: right;">Regra 20.3.1. Regra 20.3.1</p>	
<p>7.2.7 Depois de o jogo ter sido terminado pelo 1º Árbitro, se um jogador ficar chateado, retirar a proteção do poste e arrancar o número do campo da plataforma do árbitro, esta ocorrência, embora aconteça após o fim do jogo, deverá ser registada no boletim de jogo?</p> <p>Referência: Caso 10.21</p>	<p>Decisão Sim. O Árbitro deve registar tais ocorrências na secção das observações do boletim de jogo.</p> <p style="text-align: center;">Regra 20.4, Diretivas e Instruções de Arbitragem</p>	
<p>7.2.8 Se um treinador, fora do campo durante o jogo, está constantemente a questionar de forma abusiva os Árbitros sobre as suas decisões por linguagem e por sinais de mãos, o que devem os árbitros fazer?</p>	<p>Decisão O Árbitro não pode penalizar o treinador diretamente por conduta incorreta, uma vez que este não é participante no jogo.</p> <p>Se o treinador for acreditado, os Árbitros podem abordar o Delegado Técnico sobre esta questão, que pode decidir se o treinador deve ou não perder a sua acreditação para o resto do torneio.</p>	
<p>7.2.9 Após a decisão do 1º Árbitro sobre um protocolo de marca da bola, um dos jogadores pegou na sua câmara e tirou uma foto da marca da bola. Depois do jogo, procurou o Instrutor de Árbitros para tentar mostrar a imagem e alegar que o 1º Árbitro tomou a decisão errada. O que deve fazer o Instrutor de Árbitros? E o que o 1º Árbitro deveria ter feito durante o jogo?</p>	<p>Decisão O jogador em causa deveria ter sido sancionado pelo 1º Árbitro por conduta grosseira de acordo com a regra 20.2.1.</p> <p>Quaisquer elementos da FIVB (organização) devem recusar ver quaisquer imagens deste tipo, uma vez que não são as imagens oficiais e não há provas de que estejam relacionadas com o incidente durante esse jogo específico.</p> <p style="text-align: right;">Regras: 19.1.2, 19.1.3, 20.2.1</p>	
<p>7.2.10 Se depois de um Tempo Técnico, for dado um cartão vermelho (penalização) a um jogador da equipa que vai servir, devido a um comportamento incorreto durante a atribuição do último ponto que conduziu ao Tempo Técnico, esta equipa deve perder o direito de servir nesse momento?</p>	<p>Decisão Sim, o 1º Árbitro deve sempre, depois de atribuir um cartão vermelho, dar o direito de servir à equipa adversária e atribuir-lhe um ponto</p> <p style="text-align: right;">Regra: 20.2.1; 20.3.1</p>	

CAPÍTULO 8 – ÁRBITROS



EQUIPA DE ARBITRAGEM E PROCEDIMENTOS

<p>8.1.1 Após o último apito do jogo, o capitão da equipa que perdeu o jogo, pediu ao 1º Árbitro que consultasse os dois Juizes da Linha, que sinalizaram um toque do bloco. O Árbitro recusou o pedido, dizendo que a sua decisão era final. O capitão pode protestar?</p>	<p>Decisão Um problema grave existiu na técnica de arbitragem do 1º Árbitro, uma vez que a colaboração entre a equipa é muito importante. No entanto, este protesto não será aceite, porque se trata de uma decisão relativa a um julgamento de facto e a decisão do 1º Árbitro é definitiva. Regra: 21.2, Diretivas e Instruções de Arbitragem</p>
<p>8.1.2 Durante um jogo de quartos de final, no Campo Central, com o resultado a 1:0 para a Equipa A no 3º set, a Equipa A venceu a jogada seguinte. O marcador adicionou um ponto para a Equipa A no tablet. No entanto, devido à resposta lenta do tablet, não apareceu inicialmente o ponto para a Equipa A e, passados alguns segundos, o Marcador, acreditando que o ponto não tinha sido atribuído, voltou a carregar no botão para somar o ponto para a Equipa A. Passados alguns segundos, o tablet mostrou a pontuação de 3:0 para a Equipa A. Apesar dos conselhos dos colegas, o marcador insistiu que 3:0 tinha de ser a pontuação correta. A equipa A finalmente venceu o terceiro set por 15:12. Algum tempo depois da assinatura do Boletim de Jogo, o erro foi confirmado. Como é que se podia ter evitado o erro da pontuação? O que se pode agora fazer relativamente ao resultado do jogo?</p>	<p>Decisão Dado o calendário apertado nos eventos de Praia é vital que todos os problemas relativos à pontuação e aos protestos sejam tratados na altura correta. Uma vez que o boletim de jogo foi assinado por ambos os capitães, sem protesto, confirmando o resultado, agora nada pode ser feito em relação a este erro. Havia um mínimo de cinco (5) oficiais que deveriam ter identificado o erro de pontuação e usado a sua influência para corrigi-lo antes do início da jogada seguinte.</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. O Marcador deveria ter sido mais vigilante para saber o resultado antes de avançar (ou seja, 1:0) e o que deveria acontecer depois de adicionar um ponto (neste caso 2:0). 2. O Marcador Assistente (que estava a fazer um boletim de jogo de reserva, em papel, que aconselhou sobre correção da pontuação) deveria ter sido mais insistente, e deveria ter sugerido chamar o 2º Árbitro para discutir o problema antes de se retomar o jogo. 3. O Árbitro de Reserva que estava a preencher o boletim de jogo eletrónico/Tablet de reserva, deveria ter informado o Instrutor de Árbitros durante o 1º set que havia problemas com a tecnologia e não era seguro que poderiam manter a pontuação certa durante o jogo. 4. Ambos os árbitros devem verificar o resultado após cada jogada, para garantir que avança apenas um ponto em cada jogada, e que os pontos do marcador eletrónico e no placard está correta. Um maior trabalho de equipa, ainda que respeitando as responsabilidades individuais e falando sem hesitação, garantiria que este tipo de erro não acontecesse. O “Vídeo-Árbitro” e o responsável pelo Relógio Eletrónico/Marcador que faziam parte deste jogo, poderiam também ter desempenhado um papel na resolução do erro de pontuação; no entanto, os

	2024 Casos de Jogo de Voleibol de Praia	
		<p>cinco oficiais acima referidos tinham a principal responsabilidade de garantir que o resultado estava correto antes do início da quarta jogada.</p> <p>Mesmo no caso em que não há tantos oficiais atribuídos a um jogo (ou seja, jogos no campo exterior), o Primeiro e Segundo Árbitro devem estar atentos ao resultado após cada jogada para minimizar a possibilidade deste tipo de erro de pontuação.</p> <p>Regras: 6.1.3, 1.1, 23.2.3, 26.2.2.1, 27.2.2.1, 27.2.2.2, 27.2.2.4, 27.2.2.6 Diretivas e Instruções de Arbitragem: “Secções 21-23 e 26-27”; “Protocolo de Protesto”</p>

PRIMEIRO ÁRBITRO

<p>8.2.1 (Revista)</p> <p>Se ambos os jogadores de uma determinada equipa passam por baixo da rede para contestar uma decisão de um juiz de linha, ambos devem levar cartão vermelho?</p>	<p>Decisão</p> <p>Sim! Qualquer jogador que passe debaixo da rede ou a sua extensão imaginária para rever uma marca da bola deve receber do Árbitro uma penalização por conduta incorreta.</p> <p>Mesmo assim em competições FIVB/BPT, esta penalização por conduta incorreta não é objeto de sanção de multa pecuniária</p> <p>Regras: 22.3.1.1, 22.3.2.2, Diretivas e Instruções de Arbitragem</p>
<p>8.2.2</p> <p>Um jogo é interrompido e atrasado, porque o primeiro Árbitro partiu o apito e esqueceu-se do segundo. Como é que o Árbitro deveria ter evitado este problema?</p>	<p>Decisão</p> <p>Os Árbitros devem levar sempre consigo um conjunto de equipamentos pessoais, incluindo cartões, uma moeda e apitos. Os Árbitros não podem confiar que o equipamento está sempre disponível ou a funcionar corretamente. Devem preparar-se para esta possibilidade.</p> <p>Regra: 22.3, Diretivas e Instruções de Arbitragem</p>
<p>8.2.3</p> <p>Se um apanha bolas apanhar uma bola no campo antes que o jogador possa jogá-la, o 1º Árbitro deve repetir a jogada?</p>	<p>Decisão</p> <p>Sim, o Árbitro tem razão em repetir o ponto. Neste caso, considera-se que o apanha bolas é que inicia o contacto com a bola.</p> <p>Os Árbitros, operadores de TV e oficiais auxiliares dentro da zona livre são considerados como não sendo causadores de interferência externa a menos que iniciem o contacto (ou ameaça de contacto) com o jogador e/ou a bola. Os oficiais que contactem a bola na sua posição natural de trabalho não lhes é imputada, portanto, a interferência.</p> <p>Regra: 17.2, Diretivas e Instruções de Arbitragem</p>

	2024 Casos de Jogo de Voleibol de Praia	
<p>8.2.4 (Novo)</p> <p>O início do 2º set é atrasado cerca de 9 minutos porque depois do 1º Árbitro ter sancionado um jogador com uma penalização que terminou o 1º set, um dos jogadores perdedores, enquanto se dirigia para o seu banco, abusou da linguagem verbal usada. Como o jogador não parava com o abuso verbal, o 1º Árbitro pediu ao 2º Árbitro que pedisse ajuda ao DT e/ou IA.</p> <p>Esta foi uma ação correta do 1º Árbitro?</p>	<p>Decisão</p> <p>A menos que seja um protesto formal válido sobre a aplicação ou interpretação das regras pelos Árbitros, onde o IA ou o DT (conforme aplicável) assumiria a responsabilidade de decidir o resultado do protesto, o 1º Árbitro dirige o jogo desde o início até ao fim. Durante a partida as suas decisões são finais.</p> <p>Neste caso, o 1º Árbitro não assumiu as suas responsabilidades.</p> <p>Dependendo da gravidade da situação, o Árbitro, depois de resolver o assunto de acordo com as regras oficiais, o que de facto não foi feito, poderia então ter chamado o Delegado relevante da FIVB para junto do campo, mas nunca deveria ter descido do escadote e interromper o normal desenrolar do jogo para discutir possíveis ações com o Instrutor de Arbitros.</p> <p>Apesar de um Protocolo de Protesto não ter sido iniciado aqui, deve ficar claro que o 1º Árbitro é o oficial responsável por aceitar tal pedido por parte de uma das equipas, mas apenas no caso deste obedecer aos critérios para um Protesto válido. Somente nesse caso, o Delegado da FIVB em questão daria seguimento a tal solicitação.</p> <p>Regra 22.2.1, Diretivas e Instruções de Arbitragem</p>	
<p>8.2.5 (Novo)</p> <p>Dado o abuso verbal por parte de um dos jogadores após o final da partida, e como o 1º Árbitro não tinha a certeza de quais os comentários a serem registados no boletim de jogo, decidiu não assinar este, até reunir com o DT e o IA para que estes se pronunciassem sobre o que deveria ser registado e seriam eles a escrever os comentários e a assinar o boletim de jogo em nome do árbitro.</p> <p>É isto correto?</p>	<p>Decisão</p> <p>O 1º Árbitro é o ultimo responsável pelo encerramento e assinar o boletim de jogo no final deste, incluindo quaisquer possíveis relatos sobre incidentes ocorridos após a partida.</p> <p>Neste caso, o 1º Árbitro não assumiu as suas funções e delegou as responsabilidades no DT/IA</p> <p>.Regra 22.3.3, Diretivas e Instruções de Arbitragem, Instruções para Boletim de Jogo</p>	

SEGUNDO ÁRBITRO

<p>8.3.1 Se uma bola toca na areia e o 1º Árbitro não está na posição certa para apitar esta bola, o que deve fazer o 2º Árbitro? (TEM VIDEO)</p>	<p>Decisão Isto deveria ter sido imediatamente apitado pelo 2º Árbitro no momento do contacto. Regra: 23.3.2.5</p>
<p>8.3.2 Um serviço toca ligeiramente a rede do lado do 2º Árbitro. Ele tem a competência para apitar isto?</p>	<p>Decisão Não. A bola que toca na rede após o serviço não é considerada falta. Regras 12.6.2.1, 23.3</p>
<p>8.3.3 No momento do serviço dos adversários, o 2.º Árbitro está a falar com a equipa que recebe. O jogador que vai realizar o serviço pára até que a equipa recebedora esteja claramente pronta, apesar do 1º Árbitro já ter apitado e autorizado para o serviço. Como poderia o 2º Árbitro ter evitado tal acontecimento?</p>	<p>Decisão O 1º Árbitro não deve autorizar o serviço sem garantir que a equipa que recebe está pronta para receber o serviço. O 2º Árbitro deve transmitir as informações importantes ao 1º Árbitro, (que ele não está pronto ou que a equipa que recebe não está pronta) pois influenciará a decisão de apitar ou não para o serviço. Desta forma, o 1º Árbitro pode tomar uma decisão final com base em todas as informações disponíveis. Este é um sinal da cooperação entre os árbitros. Regras: 12.3, 21.2</p>
<p>8.3.4 O jogador serve de fora da extensão da linha lateral e o 2º Árbitro apita e indica a falta. Isto é correto?</p>	<p>Decisão Não. O 2º Árbitro apitou fora da sua área de competência. Regra: 23.3, Diretivas e Instruções de Arbitragem</p>
<p>8.3.5 Uma bola passa completamente o plano vertical por baixo da rede. Quem deve apitar esta bola?</p>	<p>Decisão De acordo com a regra 23.3.2.6, esta falta é agora da competência do 2º Árbitro. Assim, o 1º Árbitro deve esperar que o 2º Árbitro indique a natureza da falta e o jogador em falta, se necessário, e depois indicar a equipa que serve. Regra: 23.3.2.6</p>

MARCADOR E MARCADOR ASSISTENTE

<p>8.4.1 O jogador #1 serve e ganha um ponto. Depois de alguma discussão, o Marcador informa então o 2º Árbitro que era o #2 que deveria ter servido no serviço anterior. Como devem os Árbitros corrigir esta situação?</p> <p>Referência: Caso 10.22</p>	<p>Decisão Do seguinte modo: a equipa que servia mantém todos os seus pontos conquistados e o serviço, retomando o jogo com o #2 a servir. O boletim de jogo pode necessitar de correção para reiniciar o jogo. Se o jogador errado tiver servido, só pode ser marcada falta, perdendo o serviço se o Marcador (ou um dos árbitros), o tivesse notificado corretamente de que se tratava do servidor errado antes de ter servido. Neste caso, o Marcador e o Marcador Assistente cometeram um erro nos seus procedimentos por não terem indicado que era o servidor incorreto antes do serviço. O 2º Árbitro nunca deve parar a jogada, se durante a jogada o marcador descobrir que o servidor errado serviu. Regras: 12.2.1, 12.2.2, 12.3, 12.6.1.1, 26.2.2.2, 27.2.2.1, 27.2.2.2</p>
<p>8.4.2 Um capitão pode pedir ao marcador o número de Tempos Mortos solicitados pela outra equipa?</p> <p>Referência: Caso 10.23</p>	<p>Decisão O Marcador não deve responder a este pedido e deve notificar o 2º Árbitro. Os capitães só podem solicitar o número de Tempos Mortos que a sua equipa utilizou e não o podem fazer repetidamente com o intuito de atrasar o jogo. Regras: 15.1, 16.1, 26.2</p>

JUÍZES DE LINHA



<p>8.5.1 Se um juiz de linha assinala fora e o outro sinaliza uma bola tocada, que gesto deve fazer o 1º Árbitro?</p>	<p>Decisão O 1º Árbitro deve aceitar o gesto de ambos os juizes de linha, independentemente da posição no campo e, em seguida, deve tomar uma decisão final com base nos seus sinais. Regras: 28.2.1.1, 28.2.1.8, Diretivas e Instruções de Arbitragem</p>
<p>8.5.2 Se um juiz de linha assinalar uma falta durante o serviço, feita pelo pé e ambos os Árbitros não repararem no gesto durante a jogada, o capitão pode pedir ao Árbitro para consultar o juiz de linha após o final da jogada?</p>	<p>Decisão Sim, o Árbitro deve pedir ao juiz de linha para repetir o gesto. Além disso, também é aceitável que o Árbitro fale com o juiz de linha sobre a decisão e lhe peça que mantenha o gesto por mais tempo. Regras: 21.2, 28.2.1.3, 28.2.1.5, 28.2.2</p>



GESTOS DE ARBITRAGEM



<p>8.6.1 Enquanto serve, o servidor coloca o pé sob a linha de serviço, e o juiz de linha sinaliza esta falta. Que gesto deve o Árbitro usar para mostrar a natureza da falta?</p>	<p>Decisão O 1º Árbitro deve utilizar o gesto 22 apontando para a respetiva linha. O Árbitro deve utilizar este gesto claramente para mostrar ou esclarecer a natureza da falta. Regras: 12.4.3, Gesto 22</p>
<p>8.6.2 Qual é a ordem correta de um 2º Árbitro para sinalizar uma falta na rede depois de apitar?</p>	<p>Decisão Ao apitar uma falta, o 2º Árbitro deve mostrar primeiro a natureza da falta, depois, se necessário, o jogador em falta, e, finalmente, esperar que o 1º Árbitro sinalize a equipa que serve e seguir o seu gesto. Regras: 21.2.3.2, 21.2.3.3</p>
<p>8.6.3 Se uma bola servida atingir o companheiro de equipa do servidor, qual seria o gesto correto do 1º Árbitro?</p>	<p>Decisão O 1º Árbitro deve sinalizar a equipa que vai servir (gesto 2), seguido do gesto 19 "a bola de serviço não passa para o espaço adversário através do espaço de passagem". Regras: 12.6.2.1, sinais 2 e 19</p>



CAPÍTULO 9 – CASOS ESPECIAIS



<p>9.1 Se depois de um serviço direto o jogo terminar e o 1º Árbitro decidir apitar “bola fora”, o capitão pode pedir protesto?</p>	<p>Decisão O 1º Árbitro deve primeiro determinar se o protesto é legítimo, considerando os critérios em que um protesto pode ser apresentado antes de dar início ao Protocolo de Protesto. Neste caso, o 1º Árbitro deveria ter recusado iniciar o Protocolo de Protesto dado que uma bola dentro/fora é uma decisão relativa a um julgamento de facto e não pode ser protestado. Regras: 5.1.2.1, 22.2.1, Diretivas e Instruções de Arbitragem</p>
<p>9.2 Se uma equipa está a acelerar o jogo, e a outra equipa quer jogar a um ritmo lento, devido ao calor, que ritmo deve aplicar o 1º Árbitro?</p>	<p>Decisão Os Árbitros devem tentar ao máximo manter um ritmo do jogo constante. Além disso, os Árbitros, neste caso, devem ser considerados neutros e equitativos na sua gestão do ritmo do jogo, não favorecendo nenhuma das equipas e advertindo ou penalizando conforme apropriado. Regra: 16.1.3, Diretivas e Instruções de Arbitragem</p>

	2024 Casos de Jogo de Voleibol de Praia	
<p>9.3 Durante um jogo, um dos jogadores da equipa A correu rapidamente atrás da bola e fez uma defesa em mergulho sensacional e caiu sobre o placar de publicidade. O extraordinário esforço do jogador suscitou grandes aplausos da multidão. No entanto, o contacto do jogador foi ligeiramente prolongado e o 1º Árbitro apitou e sinalizou a bola como “bola retida”?</p>	<p>Decisão Os Árbitros devem ter em mente que não são apenas o agente que gere o jogo de acordo com as regras, estando sob a sua supervisão também, a promoção do Voleibol de Praia. Desenvolver a espetacularidade é um aspeto importante da promoção de qualquer desporto. O Árbitro deve manter um equilíbrio entre a aplicação rígida dos requisitos técnicos do desporto com os aspetos promocionais, culturais e sociais do mesmo. É necessário que o Árbitro permita que esta ação espetacular do jogo seja enfatizada em detrimento da sua natureza técnica.</p> <p style="text-align: center;">Regra: Filosofia das Regras e da Arbitragem, Diretivas e Instruções de Arbitragem</p>	
<p>9.4 Se um jogador discorda do marcador e dos Árbitros sobre quem deve servir, o que devem os Árbitros verificar?</p> <p>Referência: Caso 10.24</p>	<p>Decisão Existem 4 caixas identificadas de I a IV (1-4), que correspondem à ordem do serviço. O número dos jogadores é inserido ao lado destas caixas. A equipa que servir primeiro servirá em # I e # III na ordem de serviço. A outra equipa em # II e # IV. O marcador segue um padrão regular no registo dos serviços, independentemente da equipa que começa com o serviço, A (lado esquerdo) ou B (lado direito). É importante que o 2º Árbitro verifique que o primeiro serviço do jogo é registado ao lado da caixa superior # I. Isto garantirá que a ordem do serviço seja corretamente registada desde o início.</p> <p style="text-align: center;">Regra: 7.6, Instruções de Boletim de Jogo</p>	
<p>9.5 Se o chapéu de um jogador atacante cai da sua cabeça e toca na banda superior da rede, isto é considerado uma falta?</p>	<p>Decisão Não, enquanto o chapéu é considerado parte do equipamento do jogador e, portanto, parte do jogador (que não pode tocar na rede) isso só será falta se o chapéu estiver fisicamente a contactar o jogador (ou seja, está na cabeça do mesmo). Esta regra aplica-se também a um relógio, óculos, joalheria ou qualquer outro equipamento ou acessório que o jogador possa estar a usar.</p> <p style="text-align: center;">Regra: 11.3.1, Diretivas e Instruções de Arbitragem</p>	

	2024 Casos de Jogo de Voleibol de Praia	
<p>9.6 É permitido ao capitão pedir um protesto depois de terminar o jogo, quando durante o jogo não foi solicitado nenhum protesto?</p> <p>Referência: Caso 10.25</p>	<p>Decisão</p> <p>Este protesto não deve ser aceite, uma vez que o capitão na altura do incidente propriamente dito não registou formalmente o protesto (ou seja, não solicitou um Protocolo de Protesto).</p> <p>Os protestos devem ser solicitados no momento da ocorrência. Pode então ser encaminhado imediatamente um Protocolo de Protesto para o Delegado Técnico competente (Nível 1), ou ao Comité Organizador após o jogo (Nível 2), dependendo das circunstâncias.</p> <p>Regra 5.1.2.1 Diretivas e Instruções de Arbitragem</p>	
<p>9.7 Um Árbitro afirma ao Delegado Técnico que durante o seu jogo fez várias interpretações erradas das regras. As equipas protestaram durante e depois do jogo. O que deve fazer o Delegado Técnico?</p>	<p>Decisão</p> <p>Esta situação apresenta-se como uma decisão muito difícil para o Delegado Técnico. Se tivesse ocorrido tudo o que se descreve de seguida, o Delegado Técnico deveria aceitar o Protesto dos jogadores, realizar um Protocolo de Protesto (Nível 2) e considerar a possibilidade de repetir o jogo a partir do ponto mais adequado:</p> <ol style="list-style-type: none"> 1) Na altura do protesto, as equipas afirmaram e confirmaram corretamente a sua intenção de protestar contra o 1º Árbitro, o qual recusou a aceitação do protesto 2) O protesto foi reconfirmado corretamente como um protesto de Nível 2 após o jogo até 20 minutos e assinado pelo respetivo capitão. 3) O protesto satisfaz os critérios para a realização de um Protocolo de Protesto (interpretação errada, etc.). 4) O 1º Árbitro (ou outro oficial) confirma que houve uma má interpretação, etc. (ou seja, que o protesto está correto). 5) Que o protesto foi fundamental para o resultado do jogo. <p>Regras: 5.1.2.1, 5.1.3.2, Diretivas e Instruções de Arbitragem</p>	
<p>9.8 Se o capitão de uma equipa deliberadamente pedir um Tempo Morto no último momento ou mesmo em simultâneo com o apito do 1º Árbitro para o serviço, deve o 2º Árbitro apitar?</p>	<p>Decisão</p> <p>Não, os árbitros não devem permitir o Tempo Morto mesmo que o pedido tenha sido antes da autorização para o serviço.</p> <p>O momento do apito dos respetivos oficiais determina se o Tempo Morto é aceite. Como o 1º Árbitro já tinha autorizado o serviço, o pedido de Tempo Morto não deve ser aceite.</p> <p>É da responsabilidade do capitão antecipar suficientemente o pedido de Tempo Morto para que o Árbitro possa apitar antes da autorização para o serviço.</p> <p>Regra: 15.5.1</p>	

	2024 Casos de Jogo de Voleibol de Praia	
<p>9.9 Os jogadores de ambas as equipas mudam de lado quando no marcador do campo se lê 2:3 (3º set). No entanto, o marcador refere rapidamente que o resultado ainda é 2:2 e, por isso, não deveria ter havido qualquer troca. Como devem os Árbitros corrigir esta situação?</p> <p>Referência: Caso 10.26</p>	<p>Decisão As equipas devem ser rapidamente solicitadas a regressar aos seus campos anteriores e o jogo é retomado com a pontuação correta indicada no boletim do jogo.</p> <p style="text-align: right;">Regras: 18.2.1, 18.2.2</p>	
<p>9.10 Se um Árbitro comete um erro ao atribuir um ponto a uma equipa, e a outra equipa pedir um Tempo Morto antes que o Árbitro mude a sua decisão, este Tempo Morto ainda conta?</p> <p>Referência: Caso 10.27</p>	<p>Decisão Não, "uma vez que a decisão do Árbitro (em que se baseou o pedido de Tempo Morto) foi alterada, a equipa pode cancelar o pedido do Tempo Morto". O Tempo Morto, embora legalmente solicitado, deve ser cancelado e os jogadores regressam ao campo.</p> <p style="text-align: right;">Regra: 22.2.1</p>	
<p>9.11 Quem tem a responsabilidade de monitorizar o trabalho dos apanha bolas?</p>	<p>Decisão É principalmente da responsabilidade do 1º Árbitro monitorizar o trabalho dos apanha bolas.</p> <p>Regras: 3.3, 22.2.2, Diretivas e Instruções de Arbitragem</p>	
<p>9.12 Pode um Delegado Técnico reverter uma penalização por conduta incorreta dada pelo 1º Árbitro?</p>	<p>Decisão Não, isto não é uma função ou dever do Delegado Técnico.</p> <p style="text-align: right;">Regras: 20.1, 20.3.1, 22.2.1,</p>	
<p>9.13 Quando um Árbitro vê um jogador a entrar na área reservada dos árbitros a queixar-se de um jogo anterior, o Árbitro do próximo jogo do mesmo jogador, pode discutir sobre esta questão?</p>	<p>Decisão Não. Em todos os momentos antes, durante e após um jogo, um árbitro deve comportar-se de forma profissional. O comportamento do jogador deveria ser comunicado pelos oficiais aos Delegados Técnicos e tratado apenas por estes.</p> <p style="text-align: right;">Regra: Filosofia das Regras e da Arbitragem, Diretivas e Instruções de Arbitragem</p>	
<p>9.14 Se um jogador que corre para um ataque tropeçar num buraco profundo na areia, perdendo o equilíbrio para rematar, o primeiro Árbitro deve apitar para repetir a jogada?</p>	<p>Decisão Não, a situação da areia estar desnivelada, não é considerada normalmente um perigo para os jogadores. No entanto, situações como estas podem ser prevenidas pelos Árbitros ao solicitarem que o campo seja nivelado entre os jogos e monitorizar as condições do campo durante o jogo.</p> <p style="text-align: right;">Regras: 17.2, 22.2.5, Diretivas e Instruções de Arbitragem</p>	



	2024 Casos de Jogo de Voleibol de Praia	
<p>9.15</p> <p>Pode um 1º Árbitro decidir iniciar um Protocolo de Protesto?</p> <p>E um Delegado Técnico pode decidir substituir um juiz de linha?</p>	<p>Decisão</p> <p>Não cabe ao 1º Árbitro iniciar um Protocolo de Protesto antes que o capitão da equipa declare que quer protestar. Durante o jogo, apenas o 1º Árbitro tem autoridade para substituir os membros da equipa de arbitragem que não estiverem a realizar as suas funções corretamente.</p> <p>Regras: 5.1.2.1, 22.2.1, Diretivas e Instruções de Arbitragem</p>	
<p>9.16</p> <p>Se um treinador está a transmitir informações sobre os sinais da equipa adversária à sua equipa, o que devem fazer os Árbitros?</p>	<p>Decisão</p> <p>O(s) Árbitro(s) deve informar o(s) Delegado(s) Técnico(s) da situação logo que possível. É desejável que isto provoque o mínimo de atraso possível no jogo.</p> <p>Os Delegados Técnicos são, então, responsáveis por lidar com esta situação. Pode ser exigido pelo(s) Delegado(s) Técnico(s) que os oficiais do jogo resumam rapidamente as suas observações (após o jogo).</p> <p>Não é possível os Árbitros sancionarem diretamente os treinadores (uma vez que não são participantes), mas se as ações dos treinadores causarem um atraso no jogo, uma sanção por demora deve ser aplicada à sua equipa.</p> <p>Regras: 4.1.4, 16.1, Diretivas e Instruções de Arbitragem</p>	
<p>9.17</p> <p>Os Delegados pode optar por ver um vídeo em algum momento durante um Protocolo de Protesto?</p>	<p>Decisão</p> <p>Os procedimentos do Protocolo de Protesto no nível 1 não permitem que um Instrutor de Arbitros veja imagens de vídeo de uma fonte não oficial. (Nenhum vídeo de uma fonte não oficial pode ser usado em qualquer nível de protesto).</p> <p>Regra: 5.1.2.1, Diretivas e Instruções de Arbitragem</p>	
<p>9.18</p> <p>Se um jogador durante a sua ação atingir um operador de câmara que esteve lá durante todo o jogo, o Árbitro deve apitar para repetir a jogada?</p>	<p>Decisão</p> <p>O 1º Árbitro tem a responsabilidade de ajuizar todas as áreas de interferência externa, incluindo membros de equipas auxiliares, espetadores e outros objetos/pessoas (Regras 17.2 e 17.3).</p> <p>Todo o pessoal na área de jogo (membros da equipa de arbitragem, auxiliares, etc.) bem como equipamentos de competição que estejam no campo (como câmaras de TV, microfones, etc.) cuja presença dentro da zona livre tenha sido autorizada antes do jogo, não pode ser considerada interferência externa, a menos que:</p> <p>(1) Exista uma alteração significativa na sua posição inicial (por exemplo, a câmara cair durante a jogada)</p>	



	2024 Casos de Jogo de Voleibol de Praia	
<p>9.19 (novo)</p> <p>Durante um Tempo Morto, enquanto o jogador estava sentado no banco da equipa e tentava beber, foi ferrado por uma vespa no lábio e, ao tentar afastá-la, esta ferrou-o também no dedo.</p> <p>Como devem os Árbitros tratar este protocolo de assistência médica?</p>	<p>(2) Ou haja um movimento deliberado em direção ao jogador que está em ação de jogar a bola (por exemplo, um apanha bolas corre na direção da bola ou rola a bola durante o jogo afetando a ação do jogador)</p> <p>Assim, a decisão do 1º Árbitro basear-se-á no facto de o operador de câmara se encontrar numa posição estática próxima do campo, ou se houve uma alteração significativa na sua posição inicial ou realizou um movimento deliberado na direção do jogador que estava em ação de jogar a bola.</p> <p>Regras 5.1.2.1, 17,2, Diretivas e Instruções de Arbitragem</p> <p>Decisão</p> <p>Os Árbitros devem estar conscientes das circunstâncias que levam à lesão/doença, pois são eles os responsáveis por estabelecer a sua natureza e extensão (se menor ou significativo).</p> <p>Neste caso, há penetração da pele apesar do sangramento não ser visível, portanto caso o tratamento não possa ser concluído durante o Tempo Morto, ou o caso seja mais significativo, como tal deve ser autorizado pelo 1º Arbitro, um Protocolo de Assistência Médica, sendo assim atribuído um TM.</p> <p>Este também poderia ser o caso, por exemplo, de um jogador sangrando internamente na cavidade bucal devido a um corte na língua ou na parte interna do lábio.</p> <p>Regra 17.1.2, Diretivas e Instruções de Arbitragem</p>	



CAPÍTULO 10 – CASOS DE MARCADORES



Os casos seguintes foram todos escritos apenas pela perspectiva do marcador e podem ser utilizados em cursos e preparação de marcadores.



<p>10.1 Antes do jogo, as duas equipas são avisadas por terem a mesma cor de equipamento. O marcador tem alguma responsabilidade em verificar os equipamentos das equipas?</p> <p>Referência: Caso 2.2.2</p>	<p>Decisão O marcador e o marcador assistente devem verificar todos os aspetos dos equipamentos das equipas antes do jogo, especialmente durante o tempo oficial de aquecimento. Isto inclui que o marcador verifique se os jogadores corretos estão a usar os números 1 e 2 corretos como se encontra no boletim de jogo, e o marcador assistente verifique se as cores e os números dos jogadores exibidos nos placares estão de acordo com os equipamentos dos jogadores e o boletim de jogo. Quaisquer preocupações devem ser imediatamente transmitidas aos Árbitros.</p> <p>Regras: 4.3, 26.2.1.1, 27.2.1.1, Diretivas e Instruções de Arbitragem</p>
<p>10.2 O que deve fazer o marcador, se descobrir que dois jogadores estão a usar números que não correspondem aos do boletim de jogo?</p> <p>Referência: Caso 2.2.7</p>	<p>Decisão Isto deve ser corrigido pelos jogadores, mudando rapidamente um ou dois equipamentos. Não será aplicada qualquer penalização. O marcador é especificamente obrigado a verificar se o nome do jogador e o número do equipamento coincidem. O capitão, ao assinar a boletim de jogo está a confirmar que os dados da equipa registados estão corretos.</p> <p>Regras: 24.2.1, 5.1.1, 7.7.2, 26.2.1 Diretivas e Instruções de Arbitragem</p>
<p>10.3 O que deve fazer o marcador se um capitão de equipa sai do campo logo após o jogo sem assinar o boletim de jogo?</p>	<p>Decisão Quando os Árbitros se aproximam da mesa do marcador para verificar o respetivo boletim de jogo, o marcador deve informar imediatamente os Árbitros que não têm a assinatura do capitão. É da responsabilidade do marcador completar o boletim de jogo, exceto as assinaturas dos oficiais e, em alguns casos, a secção de observações.</p> <p>Regras: 5.1.3.1, 26.2.3.3, Instruções de Boletim de Jogo</p>
<p>10.4 Que procedimentos deve o marcador seguir para registar no boletim de jogo uma falta de comparência resultante de uma lesão médica?</p> <p>Referência: Caso 3.1.1</p>	<p>Decisão O marcador deve completar o jogo com um resultado de 21-0, 21-0 (2-0), incluindo a recolha das assinaturas pré-jogo/pós-jogo, resultado da partida na caixa de resultados e os pontos na linha de pontos para os sets 1 e 2 (0-21 riscado e circulado em ambos os sets), etc. Seguindo instruções do 1º Árbitro, o marcador deve escrever na secção de observações as informações e o resultado final é verificado e assinado pelos Árbitros.</p> <p>Regras: 6.4, 26.2.2.7, Instruções de Boletim de Jogo</p>



	2024 Casos de Jogo de Voleibol de Praia	
<p>10.5 As equipas terminam o aquecimento oficial e entram em campo para começar o jogo. O jogador #1 da equipa "A" vai para a posição de serviço. O marcador chama imediatamente a atenção do Árbitro para o facto de o constar no boletim de jogo que o primeiro servidor deve ser #2. O que o marcador deve fazer agora?</p> <p>Referência: Caso 4.2.1</p>	<p>Decisão O marcador deve esperar até que os Árbitros determinem se existe a possibilidade de haver um erro na comunicação da ordem de serviço. Se o 1º Árbitro autorizar o jogador #1 da equipa A servir, o marcador deve apenas mudar a ordem de serviço da equipa A. No entanto, se o jogador #2 for obrigado a servir, não é necessária qualquer alteração no boletim de jogo. O marcador tem razão em informar os Árbitros e jogadores deste problema, mas não podem insistir que os jogadores mudem de servidor. Esta é uma responsabilidade dos Árbitros.</p> <p>Regras: 7.7.2, 22.2.1, 22.3.1.2, 26.2.1.1, 26.2.2.2, Diretivas e Instruções de Arbitragem</p>	
<p>10.6 Depois de ganhar o sorteio, o capitão da equipa B regressa ao campo para escolher o lado. Depois de assinar o boletim de jogo, não informou o marcador sobre a sua escolha. O que deve fazer o marcador para garantir que esta informação é recebida?</p> <p>Referência: Caso 4.1.1</p>	<p>Decisão O marcador deve ser ativo na obtenção da decisão do sorteio e ordem de serviço da equipa B. Se nem os Árbitros nem a equipa transmitiram a decisão ao marcador ao fim de 1 minuto, os Árbitros (normalmente 2º Árbitro) devem ser informados desse facto.</p> <p>Regra 7.1, 26.2.1.2, Diretivas e Instruções de Arbitragem, Instruções de Boletim de Jogo</p>	
<p>10.7 O capitão da equipa "A", no final do Tempo Morto pedido pela equipa B, pede um Tempo Morto. Que procedimento devem seguir os marcadores?</p> <p>Referência: Caso 6.1.3</p>	<p>Decisão O marcador deve inicialmente verificar qual a equipa que pediu o Tempo Morto e depois registá-la na caixa apropriada. Enquanto as equipas estão nas cadeiras designadas, o marcador deve indicar ao 2º Árbitro o respetivo número de Tempos Mortos pedidos por ambas as equipas (um Tempo Morto cada). Neste caso, não são permitidos mais Tempos Mortos. Isto seria então comunicado pelo 2º Árbitro, não pelo marcador, ao 1º Árbitro e às equipas no final do Tempo Morto.</p> <p>Regras: 23.2.6, 26.2.2.3</p>	



	2024 Casos de Jogo de Voleibol de Praia	
<p>10.8 O que deve fazer o marcador se o 1º Árbitro der uma segunda demora de jogo num set ou no jogo?</p> <p>Referência: Caso 6.2.1</p>	<p>Decisão As sanções por demora são registadas no boletim de jogo, pelo que o marcador deve notificar imediatamente o 1º Árbitro (através do 2º Árbitro) deste erro.</p> <p style="text-align: right;">Regras 16.2.1, 26,2</p>	
<p>10.9 É permitido a um jogador limpar a cabeça e/ou os braços com a pequena toalha pendurada junto ao poste, que está prevista ser uma toalha para limpar os óculos dos jogadores?</p> <p>Referência: Caso 6.2.4</p>	<p>Decisão Não, isto não é permitido. O 1º Árbitro deve considerar isto como uma demora intencional e deve dar ao jogador uma sanção por demora.</p> <p>Os marcadores devem verificar cuidadosamente se a equipa recebeu uma advertência verbal ou uma advertência por demora. Se o marcador não tiver a certeza, deve sempre confirmar com os árbitros.</p> <p style="text-align: right;">Regras: 16.2, 26.2.2.6, Diretivas e Instruções de Arbitragem</p>	
<p>10.10 O que um marcador deve fazer se um jogador depois de se lesionar sair do campo indo para a área reservada ao pessoal médico e não regressar após 5 minutos?</p> <p>Referência: Caso 6.3.1</p>	<p>Decisão É importante que o marcador registre dois tempos:</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Quando é que o 1º Árbitro apitou para dar início ao protocolo de "Assistência Médica"? 2. Quando é que o 1º Árbitro apitou para terminar o protocolo de "Assistência Médica"? (após os 5 minutos máximos autorizados, ou imediatamente após o tratamento ser declarado completo pelo pessoal médico oficial, ou se não for possível ser prestado qualquer tratamento, ou quando o jogador declarar que está pronto para retomar o jogo)? <p>Além disso, o marcador deverá registar na secção de observações a pontuação atual, a equipa e o jogador que estavam a servir quando o árbitro parou o jogo devido à lesão. O marcador deve registar detalhes suficientes para permitir que o jogo seja reiniciado exatamente na mesma situação ou para que um delegado calcule claramente a duração de qualquer paragem.</p> <p>É da responsabilidade do 1º Árbitro e do Delegado registar as razões da decisão de declarar a equipa incompleta na secção de observações do boletim de jogo.</p> <p style="text-align: right;">Regras: 6.4.3, 17.1, 23.2.7, 26.2.2.7, Diretivas e Instruções de Arbitragem, Instruções de Boletim de Jogo</p>	
<p>10.11 Se houver uma pequena lesão com sangue, o jogador pode limpar e ligar rapidamente o corte? O marcador deve registar alguma observação sobre esta curta demora?</p> <p>Referência: Caso 6.3.2</p>	<p>Decisão Os árbitros permitirão que o jogador tenha um curto período de tempo para corrigir este problema.</p> <p>Não, o marcador não deve registar nada na folha de pontuação, uma vez que não houve demora nem "TEMPO MÉDICO".</p> <p style="text-align: right;">Diretivas e Instruções de Arbitragem</p>	

	2024 Casos de Jogo de Voleibol de Praia	
<p>10.12 O 1º Árbitro iniciou o jogo com uma advertência por demora. Como é que será registado no boletim de jogo?</p> <p>Referência: Caso 6.2.5</p>	<p>Decisão O marcador deve registar o momento em que o jogo começou após a demora (por exemplo, 09:02) na caixa de início do jogo do 1º set. Depois, para a equipa em causa deve ser registado na sua caixa de sanções uma demora com a pontuação a 0:0. Nada deve ser escrito na secção de observações do boletim de jogo.</p> <p>Regra: 26.2.2.6, Instruções de Boletim de Jogo</p>	
<p>10.13 Uma equipa pede ao Delegado Técnico que verifique a falta de luz. O Delegado Técnico pára o jogo e este irá recomençar na manhã seguinte com o resultado 0-0. Como deve o marcador registar os detalhes desta decisão?</p> <p>Referência: Caso 6.3.6</p>	<p>Decisão O marcador não deve alterar nada no boletim de jogo exceto registar na secção de observações do boletim de jogo, a hora exata, a pontuação atual, a equipa e o jogador que serviria no momento em que o árbitro parou o jogo por falta de luz. Detalhes a serem registados cada vez que um jogo é interrompido devido a fatores como chuva, luz ou vento. O marcador deve registar os detalhes suficientes para permitir que o jogo seja reiniciado exatamente na mesma posição ou para que um delegado técnico calcule claramente a duração de qualquer paragem. É da responsabilidade do 1º Árbitro e do Delegado Técnico registar as razões da decisão de parar o jogo e recomençar no dia seguinte, na secção de observações do boletim de jogo.</p> <p>Regra: 17.3, 26.2.2.7, Diretivas e Instruções Arbitragem, Instruções de Boletim de Jogo</p>	
<p>10.14 O primeiro árbitro faz uma advertência verbal à equipa através do capitão, e mais tarde mostra um cartão amarelo a um jogador da equipa que repete a conduta incorreta menor. Como deve o marcador registar estas as advertências aos jogadores?</p> <p>Referência: Caso 7.1.1</p>	<p>Decisão As advertências verbais dadas pelo 1º Árbitro não são registadas no boletim de jogo. Só a advertência formal por conduta incorreta atribuída posteriormente pelo árbitro através da utilização do cartão amarelo será então, registada na caixa apropriada pelo marcador. Regra 20.1, Instruções Boletim de Jogo</p>	
<p>10.15 Quando um jogador recebe uma advertência verbal e um cartão amarelo no 1º set e no seguinte set recebe uma penalização por conduta incorreta, que ação adicional um marcador precisa fazer no início do 2º set?</p> <p>Referência: Caso 7.1.2</p>	<p>Decisão O marcador deve registar a advertência formal por conduta menor no boletim de jogo nas caixas apropriadas no 1º set. Depois, antes do início do 2º set, o marcador deve fazer uma cruz na caixa de advertência formal dessa equipa. No 2º set, o marcador deve registar diretamente na 1ª caixa de penalização desse set do respetivo jogador, a penalização atribuída nesse set.</p> <p>Regras: 20.1, 20.2, 20.3, Instruções Boletim de Jogo</p>	

	2024 Casos de Jogo de Voleibol de Praia	
<p>10.16 Se o 1º Árbitro der um cartão vermelho (penalização por conduta incorreta) devido a uma conduta grosseira, onde deve o marcador registar isso no boletim de jogo?</p> <p>Referência: Caso 7.2.1</p>	<p>Decisão Isto deve ser registado na secção de sanções por conduta incorreta no boletim de jogo na caixa correspondente ao jogador penalizado. O resultado no momento da penalização (não após) deve ser anotado uma vez que há um ponto extra marcado que deve ser circundado na coluna dos pontos.</p> <p>O marcador deve dar sinal aos árbitros quando terminar de registar os detalhes desta sanção.</p> <p>No final do jogo, esta infração deve ser registada com exatidão na secção de observações do boletim de jogo, identificando claramente a natureza (tipo) da infração de acordo com o descrito na "Tabela de coimas por sanções de conduta incorreta".</p> <p>Regra 20.3.1, Instruções de Boletim de Jogo</p>	
<p>10.17 Num jogo, um jogador recebe uma penalização por conduta grosseira. Mais tarde, no mesmo set, o mesmo jogador é novamente penalizado por conduta grosseira. O que deve o marcador fazer nesta situação?</p> <p>Referência: Caso 7.2.2</p>	<p>Decisão O marcador deve registar a penalização na segunda caixa de penalizações do jogador, desse set, e informar o 2º Árbitro que o jogador chegou ao limite de penalizações por condutas incorretas nesse set.</p> <p>Regra: 20.3.1, Instruções de Boletim de Jogo</p>	
<p>10.18 Durante um jogo, um jogador puxou a rede com tal força que quebrou um poste que segurava a rede. O jogo foi posteriormente reiniciado noutro campo com a mesma pontuação após um atraso de uma hora e uma penalização por conduta incorreta atribuída ao respetivo jogador.</p> <p>Como é que o marcador registara o atraso de uma hora no boletim de jogo?</p> <p>Referência: Caso 7.2.3</p>	<p>Decisão O marcador não deve alterar nada no boletim de jogo, exceto para registar na secção das observações do boletim de jogo a hora exata de quando o árbitro parou o jogo devido à falha no sistema da rede, a pontuação atual - e devido à penalização pela conduta incorreta, a equipa adversária servirá e ganhará um ponto extra.</p> <p>Ele /ela deve mais tarde registar novamente na secção das observações do boletim de jogo, a hora exata a que o jogo recomeçou no novo campo. Estas observações devem conter pormenores suficientes para que um delegado técnico calcule claramente a duração de qualquer paragem.</p> <p>É da responsabilidade do 1º Árbitro e do Delegado Técnico registar no boletim de jogo (secção de observações) as razões para a decisão de se parar o jogo e recomeçar em outro campo.</p> <p>Regra 17.3, Instruções de Boletim de Jogo</p>	



	2024 Casos de Jogo de Voleibol de Praia	
<p>10.19 Depois do 1º Árbitro atribuir uma penalização por conduta incorreta entre dois sets, que ação deve ter o marcador?</p> <p>Referência: Caso 7.2.5</p>	<p>Decisão O 1º Árbitro deve aplicar a sanção no início do set seguinte. Depois de mostrar o cartão vermelho ao jogador relevante, deve então indicar a outra equipa a servir. Se a equipa que foi sancionada com a penalização ia servir os adversários ganham o direito a servir e devem rodar uma posição. Se a equipa que foi sancionada com a penalização estava a receber, os adversários recebem 1 ponto e mantêm a ordem de serviço. Este facto deve ser registado pelo marcador, se for caso disso, incluindo o facto de, na linha de pontos, este ponto ser circundado porque ocorreu devido a uma penalização. Além disso, o marcador deverá registar a sanção da conduta incorreta do respetivo jogador no terceiro set, com o resultado 0:0. No final do jogo, esta infração deve ser registada com exatidão na secção de observações do boletim de jogo, identificando claramente a natureza (tipo) da infração de acordo com o descrito na "Tabela de coimas por sanções de conduta incorreta".</p> <p>Regras 20.3.1, 20.4, Instruções de Boletim de Jogo</p>	
<p>10.20 Se depois de receber uma penalização por conduta incorreta um jogador que discorda da decisão do árbitro, rasga o equipamento com raiva e o 1º Árbitro considera isso uma conduta grosseira, como deve o marcador registar esta ocorrência?</p> <p>Referência: Caso 7.2.6</p>	<p>Decisão O marcador deve riscar os dois pontos na linha de pontos da equipa respetiva. Uma vez que cada um destes pontos foi conquistado por uma penalização devem ser também circundadas. O registo de ambas as infrações na secção de observações do boletim de jogo deve ser feito de forma clara, identificando claramente a natureza (tipo) de cada uma das infrações em conformidade com o descrito na "Tabela de coimas por sanções de conduta incorreta".</p> <p>Regra 20.3.1, Instruções de Boletim de Jogo</p>	
<p>10.21 Se um jogador, depois do jogo ter acabado, fica chateado e retira a proteção do poste e rasga o número do campo do escadote do árbitro, como deve esta ação - embora tendo ocorrido após a conclusão do jogo - ser registada no boletim de jogo?</p> <p>Referência: Caso 7.2.7</p>	<p>Decisão O marcador não deve decidir sobre se deve deixar um jogador ou o árbitro escrever na secção das observações do boletim de jogo. Esta é uma decisão da responsabilidade dos árbitros e do Delegado Técnico. O 1º Árbitro deve utilizar a secção das observações para registar as informações sobre esta situação mesmo depois do jogo ter terminado e o resultado verificado.</p> <p>Regra 20.4, Diretivas e Instruções de Arbitragem</p>	

	2024 Casos de Jogo de Voleibol de Praia	
<p>10.22 O jogador #1 serve e ganha um ponto. Depois de alguma discussão, o marcador notifica então o 2º Árbitro que deveria ter sido o #2 a servir no serviço anterior. Qual é o próximo passo que o marcador deve fazer?</p> <p>Referência: Caso 8.4.1</p>	<p>Decisão Garantir que a equipa que servia mantém todos os pontos ganhos e o serviço retoma com o #2 a servir. O boletim de jogo pode necessitar de correção para reiniciar o jogo. Se se detetar que um jogador incorreto serviu, eles só podem ser penalizados com perda de serviço se o marcador (ou um dos árbitros), os tivesse corretamente notificado de que o servidor estava incorreto, antes de realizarem o serviço. Neste caso, o marcador e o marcador assistente cometeram um erro nos seus procedimentos por não terem indicado que o servidor estava incorreto antes da realização o serviço. O 2º Árbitro nunca deve parar a jogada se o marcador descobrir durante a mesma, que foi o servidor errado que serviu.</p> <p>Regras: 12.2.1, 12.2.2, 12.3, 12.6.1.1, 26.2.2.2, 27.2.2.1, 27.2.2.2</p>	
<p>10.23 Qual é a resposta correta do marcador, se um capitão pede o número de Tempos mortos da equipa adversária?</p> <p>Referência: Caso 8.4.2</p>	<p>Decisão O marcador não deve responder a este pedido, mas deve notificar o 2º Árbitro que, por sua vez, deve pedir às equipas que retomem o jogo.Regras: 15.1, 16.1, 26.2</p>	
<p>10.24 Se um jogador discorda do marcador e dos árbitros sobre quem deve servir, o que deve o marcador verificar?</p> <p>Referência: Caso 9.4</p>	<p>Decisão O boletim de jogo foi concebido para permitir que a ordem de serviço seja facilmente verificada. Existem 4 caixas identificadas de I a IV (1-4) que correspondem à ordem do serviço. O número do jogador é inserido ao lado desta caixa. A equipa que servir primeiro estará a servir em #I e #III na ordem de serviço. A outra equipa em #II e #IV. O marcador segue um padrão regular no registo dos serviços, independentemente da equipa que inicia o serviço, A (lado esquerdo) ou B (lado direito). É importante que o 2º Árbitro verifique se o primeiro serviço do jogo é registado ao lado da caixa superior # I. Isto assegurará que a ordem de serviço seja corretamente registada logo de início.</p> <p>Regra: 26.2.2.2, Instruções de Boletim de Jogo</p>	
<p>10.25 Se o capitão, depois de terminar o jogo, pedir para registar um protesto no boletim de jogo, quando durante o jogo não foi pedido nenhum protesto, o marcador deve permitir o registo deste protesto?</p> <p>Referência: Caso 9.6</p>	<p>Decisão Não. O marcador só pode permitir que o capitão em causa escreva uma declaração sobre o incidente que está a ser protestado com a autorização do 1º Árbitro.</p> <p>Regra: 26.2.3.2, Diretivas e Instruções de Arbitragem</p>	

	2024 Casos de Jogo de Voleibol de Praia	
<p>10.26 Os jogadores de ambas as equipas mudam de lado quando no marcador do campo se lê 2:3 (3º set). No entanto, o marcador sublinha rapidamente que o resultado ainda é 2:2 e, por isso, não deveria ter havido qualquer troca de campo. Que técnicas deve um marcador utilizar para evitar este erro?</p> <p>Referência: Caso 9.9</p>	<p>Decisão O marcador deve anunciar ao 2º Árbitro sempre um ponto para trocar (por exemplo, 2:2) e, em seguida, anunciar a troca de campo (por exemplo, 3:2). Os árbitros devem reconhecer adequadamente ambos os avisos do marcador. Neste caso, o marcador estava correto ao corrigir rapidamente a troca incorreta de campo de modo a evitar uma longa demora no jogo.</p> <p>Regras: 18.2.1, 26.2.2.5</p>	
<p>10.27 Se um árbitro cometer um erro ao atribuir um ponto a uma equipa, e a outra equipa pedir um Tempo Morto antes que o árbitro mude a sua decisão, o Tempo Morto é cancelado. Neste caso, o que deve fazer o marcador?</p> <p>Referência: Caso 9.10</p>	<p>Decisão O marcador deve cancelar o registo do Tempo Morto e corrigir a linha de pontuação e as caixas de ordem de serviço.</p> <p>Regras: 22.2.1, 26.2.2.1, 26.2.2.2, 26.2.2.3</p>	
<p>10.28 Depois de ser tratado durante 5 minutos durante um Tempo Médico, o jogador é declarado incapaz para continuar.</p> <p>Que passos deve o marcador realizar para registar todas as circunstâncias desta lesão?</p>	<p>Decisão É importante que o marcador registre 2 conjuntos de tempos:</p> <ol style="list-style-type: none"> 1) Quando o 1º Árbitro inicia o protocolo? 2) Quando é que o jogo retomou, ou nestas circunstâncias específicas, quando é que a equipa foi declarada incompleta? <p>Este registo deve ser feito em horas, minutos e segundos.</p> <p>Além disso, o marcador deverá registar detalhes suficientes para lhe permitir completar o boletim de jogo caso a equipa seja declarada incompleta.</p> <p>Regras: 6.4.3, 7.1.2.3, 17.1, 23.2.7, 23.3.1, 26.2.1, 26.2.2.7, Instruções de Boletim de Jogo</p>	
<p>10.29 (novo) Depois do marcador ter iniciado o jogo e completou o primeiro set com o uso do boletim de jogo em papel, o operador “VolleyStation” inseriu todos os dados relevantes no boletim eletrónico, ou seja: pontos, rotações, TMs, TT’s, além de trocas de campo, etc. com o marcador a continuar o jogo no boletim eletrónico.</p> <p>Poderá o boletim eletrónico deste jogo ser considerado um documento oficial válido?</p>	<p>Decisão É da responsabilidade do 2º árbitro acompanhar o trabalho do Marcador. O 2º árbitro deveria ter conhecimento da situação e ter evitado que o Marcador alterasse o preenchimento do boletim de jogo em papel a meio do processo, já que este é o único documento neste jogo que, se completo, pode ser tomado como o documento oficial da partida. Tentar reproduzir, não em tempo real, os dados no boletim de jogo eletrónica de um set inteiro, é impreciso, pois é impossível reproduzir os tempos exatos e reais do jogo.</p> <p>Regras 23.2.3, 23.3.1, 26.2, Instruções preenchimento do boletim de jogo</p>	

PARTE III – TERMINOLOGIA

Vareta	Uma haste flexível, de 1,8 m de comprimento, colocada verticalmente e no prolongamento do bordo externo das linhas laterais para marcar o limite exterior do espaço de passagem. As varetas são colocadas em lados opostos da rede. A bola deve atravessar completamente a rede entre as duas varetas para ser considerada "dentro". São usadas faixas coloridas e contrastantes de 10 cm com 80 cm de altura acima da rede.
Ataque	A ação de enviar a bola para o campo adversário. O serviço não é considerado um ataque. É considerado efetivo quando a bola atravessa completamente o plano vertical da rede ou é tocada pelo bloco.
Marca de bola	A perturbação ou movimento da areia criada na superfície da área de jogo devido ao contacto da bola com a areia. Esta marca pode ser verificada para determinar se a bola foi "dentro" ou "fora".
Protocolo da Marca da Bola	Um procedimento iniciado quer a pedido de um dos membros da equipa ou pelo 1.º Árbitro para determinar se a bola toca no solo dentro ou fora do terreno de jogo. Conduzido de acordo com os procedimentos do Protocolo de Marca de Bola da FIVB.
Entre jogadas	O tempo entre o apito para a conclusão de uma jogada e o apito para a autorização de serviço. Em circunstâncias normais, tem a duração máxima de 12 segundos.
Boné / Chapéu	Vestuário usado na cabeça do jogador. Considerado, como parte do uniforme do jogador quando o jogador o está a usar. Alguns aspetos regem-se pelos regulamentos da FIVB.
Sorteio	A ação do 1.º Árbitro antes do jogo, de solicitar aos capitães de ambas as equipas que venham para a área à frente à mesa do marcador. Este processo determina a equipa a servir, lado do terreno de jogo em que cada equipa inicia o jogo e as ordens de serviço.
Linhas do campo (linha limites do campo)	Estas linhas delimitam o terreno de jogo. São feitas de material resistente, com cor contrastante com a areia e têm 5-8 cm de largura. A bola deve contactar fisicamente a linha para ser considerada "dentro".
Responsável do campo	Oficial do torneio responsável pela manutenção do campo e do equipamento de acordo com os requisitos técnicos específicos do torneio.
Troca de campo (troca de lado)	O intervalo em que as equipas mudam os seus lados do terreno de jogo. Ocorre a cada 7 pontos (no 1.º e no 2.º set) e a cada 5 pontos (no 3.º set).
Esconder uma falta	Uma conduta incorreta em que um jogador age deliberadamente para que um elemento da equipa de arbitragem não seja capaz de apurar uma falta (isto é, ele esconde a falta da equipa de arbitragem), por exemplo, remover uma marca de bola.
Espaço de passagem	A área acima da rede e entre as varetas (e o seu prolongamento imaginário para cima) através da qual a bola deve passar por completo (enviada pela equipa que ataca) para que o jogo possa legalmente continuar pela equipa que defende. Esta área não inclui o espaço exterior às varetas e espaço inferior. A jogada em alguns casos pode continuar mesmo que a bola passe a rede fora do espaço de passagem, desde que a equipa a possa recuperar e jogar legalmente dentro dos seus 3 toques através do espaço de passagem para o outro lado.
Falta de comparência	Quando uma equipa é incapaz de iniciar legalmente o jogo com os seus jogadores. Perde o jogo e não ganha pontos.
Jogador defesa (jogador defensivo)	O(s) jogador(es) da equipa que não realizou(ram) o último contacto com a bola. O(s) jogador(es) que estão do lado oposto do terreno de jogo onde se encontra a bola.
Cadeiras designadas	As cadeiras atribuídas a cada equipa para utilização durante o protocolo de jogo e intervalos. Localizadas a 3-5 metros da mesa de marcadores. Cada equipa utiliza as mesmas cadeiras durante todo o jogo. Geralmente são separadas e feitas de um material não metálico.

	2024 Casos de Jogo de Voleibol de Praia	
Diagonais (Longa/Curta)	A distância medida na diagonal entre os cantos do retângulo de 16x8m que constitui o terreno do jogo (diagonal longa) ou a distância medida transversalmente desde um canto do terreno do jogo até ao ponto colocado sob a rede (diagonal curta) de um lado dos lados do terreno de jogo (8x8m).	
Falta dupla (repetição)	Duas faltas que ocorrem ao mesmo tempo. Resulta numa repetição de jogada (a mesma pessoa volta a servir e nenhum ponto é atribuído).	
Espaço exterior	A área imaginária do lado de fora das varetas e não abaixo da parte inferior da rede entre os postes. A área que não inclui o espaço de passagem e o espaço inferior à rede e entre varetas.	
Extensão da linha lateral	A linha imaginária que se estende desde o final das 2 linhas laterais em linha reta (a partir dos cantos do terreno do jogo) até ao fim da zona livre. Um serviço deve ser realizado na área delimitada por estas linhas imaginárias.	
Primeiro toque de equipa	Há três casos, nos quais a ação de jogo é considerada primeiro toque de equipa: - Recdeção são serviço - Receção a um ataque do adversário - Jogar a bola que ressalta do bloco após um ataque	
Zona Livre	A área fora do terreno de jogo, mas dentro dos painéis, sinalização etc., que delimitam exteriormente a zona livre.	
Faltas com o pé	A ação ilegal de um jogador, que no momento de servir ou saltar para servir contacta a linha, coloca o pé por baixo da linha ou contacta o terreno de jogo.	
Objetos proibidos	O artigo pessoal de vestuário de um jogador que possa causar lesões a este ou a outro jogador ou ainda que possa dar vantagem. Pode incluir joias, óculos e moldes de gesso.	
Ataque forte	Um ataque em que a bola percorra uma distância e velocidade (rápida) que apenas permita que o jogador defesa só tenha tempo para jogar defensivamente a bola de forma descontrolada (reflexiva). O tempo e distância da trajetória da bola (velocidade da bola) não permite que o jogador controle ou altere substancialmente as suas técnicas para receber a bola.	
Mangueiras	Os dispositivos utilizados para espalhar água no terreno de jogo e na zona livre para reduzir a temperatura superficial da areia. Localizado perto do exterior da zona livre.	
Caixa de gelo (arca de gelo)	Equipamento localizado nas áreas designadas para os jogadores ou perto destas, destinada ao armazenamento de líquidos ou de gelo para uso dos jogadores e/ou dos oficiais do jogo.	
Servidor incorreto	Quando um jogador serve contrariando a ordem de serviço que está registada no boletim de jogo e depois de ser alertado pelo marcador. A equipa contrária ganha o direito ao serviço e um ponto.	
Contacto acidental	Contacto de um jogador com um adversário que não teve qualquer efeito na capacidade deste último completar uma ação subsequente livremente.	
Equipa incompleta	Quando uma equipa começa o jogo, mas não consegue terminá-lo de forma legal, ou seja, com os dois jogadores que a compõem, por exemplo, devido a uma lesão- a outra equipa ganharia os pontos suficientes para completar o jogo.	
Interferência	Quando um jogador através de um contacto físico ou ameaça de contacto físico, impede um adversário de, potencialmente, jogar a bola. Pode ser referente ao lance imediatamente a seguir ou ao lance posterior.	
Pedido improcedente	Quando um jogador pede uma interrupção de jogo que não é legal. Por exemplo, pedir um “Tempo Morto” depois de o árbitro ter autorizado o serviço.	
Bola presa	Dois jogadores contactam simultaneamente a bola com os dedos abertos/ mãos, acima do bordo superior da rede, havendo um contacto prolongado com a bola.	

Protocolo de Protesto	O processo formal sob o controlo do(s) Delegado(s) Técnico(s) em que é considerada a validade do Protesto de uma equipa. Isto pode ocorrer durante ou após um jogo. Aplica-se de acordo com a regulamentação do Protocolo de Protesto definido pela FIVB.
Serviço em suspensão	A ação de um jogador que ao serviço, no momento do batimento da bola não está em contacto com o solo. Para a ação ser legal, o salto deve ser realizado dentro da zona de serviço, mas ao aterrar pode contactar qualquer parte do terreno de jogo ou da zona livre.
Nivelar a areia/ Alisar	O processo de nivelamento do terreno de jogo e da sua área imediatamente circundante. Isto é geralmente feito antes do início do jogo.
Juízes de linha	Membros da equipa de arbitragem responsáveis por auxiliar os árbitros especialmente na determinação de bola "dentro", "fora", "tocada" ou bola que passa para o campo adversário por fora do espaço de passagem. Podem ser usados 2 ou 4 pessoas, situadas nos cantos do terreno de jogo.
Espaço inferior (por baixo da rede)	A área abaixo da rede entre os postes. Área que não inclui o espaço de passagem da bola ou o espaço exterior ao espaço de passagem.
Formato do jogo	Determina a estrutura dos sets to jogo. O formato para a competição FIVB é à melhor de 3 sets, sendo os 2 primeiros jogados até aos 21 pontos (com uma vantagem de 2 pontos) e o 3º set até aos 15 pontos (com uma vantagem de 2 pontos), ambos sem pontuação máxima.
Vara de medição (vara ou régua)	Um utensílio para medir a altura da rede. As marcas assinaladas presentes servem para todas as alturas da rede. Deve ser mantido perto da mesa do marcador.
Protocolos de Assistência Médica	Os regulamentos da FIVB que controlam as circunstâncias em que um jogador se lesiona. Aplica-se de acordo com os procedimentos do "Tempo Médico" (TM) e da "Tempo de Recuperação" (TR).
Dispositivos de fixação de metal	Um método ilegal de prender as linhas debaixo da areia. Os meios de fixação devem ser de material flexível macio.
Passe de dedos acima da cabeça momentaneamente / passe de praia/ defesa	Uma ação legal de jogo (receber a bola) que pode ser utilizada se o ataque for "forte". Os jogadores podem ter contacto a bola quando jogam em passe alto de dedos, tendo este uma duração ligeiramente prolongada, mais do que é normalmente permitido. As mãos devem ser mantidas com os dedos virados para cima, ou seja, sem estarem a apontar para baixo.
"Tabela de coimas por sanções de conduta incorreta"	Regulamento específico do Beach Pro Tour que estabelece as coimas a aplicar no caso de os jogadores abusarem de equipamento ou do pessoal que está no campo (isto deve ser aplicado de acordo com as sanções atribuídas pelo 1º árbitro durante o jogo).
Natureza da falta	Que tipo de erro ocorreu ou o que aconteceu. O árbitro deve sinalizar o que aconteceu, por exemplo, bola dentro.
Rede	O equipamento constituído por imensas pequenas malhas quadradas pendurado entre dois postes que separam os dois lados do campo. As dimensões são de 8,5 x 1 metro.
Área da rede	A área imediatamente abaixo da rede entre os postes. Consiste na superfície de jogo e no espaço imaginário acima dela.
Condições normais de jogo	Condições de jogo isentas de interferências externas por condições meteorológicas (por exemplo, vento, chuva, etc.). Geralmente baseado no facto dos jogadores poderem jogar a bola em passe alto de dedos com precisão.
Placas numeradas	O equipamento utilizado pelo marcador para indicar o jogador que vai servir de seguida (isto é, ordem de serviço da equipa que vai servir). Localizado na Mesa do Marcador (#1 e #2).
Jogador ofensivo (Jogador atacante)	O(s) jogador(es) da equipa que acabou de efetuar o último contacto. O(s) jogador(es) do mesmo lado do campo onde se encontra a bola.

Ação de passe de dedos acima da cabeça	A ação de jogar a bola ou passar a bola com os dedos das 2 mãos abertos, contatando a bola. Não é permitido agarrar e lançar a bola na ação do passe alto de dedos (isto é, com os pulsos invertidos).
Acolchoamento	Equipamento de proteção localizado na rede, nos postes e na cadeira do árbitro para proteção dos jogadores.
Trajectoria perpendicular	Uma bola que percorre uma distância em linha reta a partir dos ombros do jogador, quer para a frente quer para trás. A posição do jogador no momento do primeiro contacto com a bola determina a trajetória que a bola deve legalmente tomar.
Equipamento dos jogadores	O vestuário pessoal do jogador que cobre o corpo. Inclui top, calções e boné opcional. Aplica-se de acordo com a regulamentação dos uniformes definido pela FIVB.
Campo	A área delimitada pelas linhas do campo. Um retângulo medindo 16 x 8 metros. As linhas estão incluídas nesta área e a bola é, portanto, considerada "dentro" se tocar na linha.
Ponto de contacto (Momento de contacto)	Primeiro instante em que o jogador contacta a bola. Contacto inicial ou momento do contacto.
Protocolo	Uma série de ações antes do início do jogo, incluindo o sorteio, o aquecimento, a apresentação das equipas e Árbitros conforme especificado no HANDBOOK.
Protesto (ver Protocolo de protesto)	A ação de pedir um Protocolo de Protesto. Acontece se um jogador quiser questionar formalmente uma decisão do árbitro. Aplica-se de acordo com a regulamentação do Protocolo de Protesto definido pela FIVB.
Chuva	Condição meteorológica que envolva humidade ou precipitação. Caso seja forte e não for possível manter as condições normais de jogo, poderá resultar na suspensão do mesmo.
Jogada	O tempo em que a bola está legalmente em jogo, desde o contacto da bola com o servidor, até ao momento em que ocorre uma falta por qualquer uma das equipas ou quando a bola toca no solo.
Repetição (bola presa)	Quando o árbitro autoriza que um serviço seja novamente realizado, sem que tenha sido atribuído ponto, mantendo-se a mesma equipa a receber o serviço. Isto pode ser resultado de, por exemplo, faltas simultâneas, decisões incorretas ou interferência externa.
“Cobra”	Técnica correta de jogar a bola em que se usa os dedos rígidos e juntos acima da cabeça, numa ação única da mão para completar um ataque. Normalmente a bola faz uma trajetória de curta distância para o terreno de jogo adversário.
Botas de borracha (sapatos de areia / meias)	Equipamento pessoal do jogador para proteção dos pés. Normalmente usado se a areia estiver muito quente/fria ou se o jogador estiver lesionado. Requer a permissão do árbitro antes de ser utilizado.
Areia	O material que compõe a superfície da área de jogo. Deve ser plano, uniforme e seguro para os participantes e deve ter, pelo menos, 40 cm de profundidade.
Estacas	A forma de fixar as linhas do terreno de jogo ao solo, através de um cabo (a parte superior da estaca deve estar a 50 cm, no mínimo, abaixo do solo). O material deve ser macio e flexível.
Niveladores da areia (rakers)	Elementos auxiliares responsáveis por manter a superfície do campo em boas condições.
Cortina	A ação de impedir que o(s) jogador(es) recebedores do serviço tenha(m) uma visão clara e desobstruída do jogador que serve. Uma cortina é falta.
Ordem do serviço	A ordem em que os jogadores devem realizar o serviço. Registada no boletim de jogo depois do sorteio ter sido realizado. Deve ser mantido durante todo o set.

Zona de Serviço	A área em que o jogador serve. Delimitada pela linha de fundo, pela extensão das duas linhas laterais e o exterior da zona livre (geralmente delimitados por painéis).
Posições para receber o serviço	As posições que as equipas que recebem o serviço adotam antes da autorização do serviço pelo árbitro. Normalmente no meio do seu lado do terreno de jogo.
Remate	A ação de jogo em que o jogador salta e bate com uma mão a bola atacando a bola.
Sol (luz solar/luz)	Condição meteorológica essencial para jogar. A luminosidade deve ser no mínimo de 1000 Lux.
Óculos de sol	Equipamento pessoal do jogador para proteção contra condições climáticas e a areia nos olhos.
Delegados FIVB	Oficial ou oficiais com responsabilidade de dirigir o torneio. Dois tipos (Funções definidas pelo Manual de Instruções de Voleibol de Praia da FIVB): - Delegado Técnico (responsável por questões técnicas /responsabilidade geral) - Instrutor de Arbitragem (responsabilidade por questões de arbitragem).
Lona	Uma grande cobertura para proteger a superfície da área de jogo das condições meteorológicas. Normalmente tamanho mínimo de 16 x 8 m.
Tempo Técnico	Uma interrupção oficial do jogo com a duração de 30 segundos que ocorre no 1º e 2º sets, quando a soma dos pontos de ambas as equipas é de 21.
Tempo de contacto	A duração do contacto em que a bola esteve nas mãos de um jogador para completar uma ação.
Tempo Morto	Um intervalo de jogo, solicitado por um jogador cuja duração é de 30 segundos. Pode haver no máximo 1 por cada equipa em cada set. Tem de ser autorizado pelos árbitros.
Amorti	Técnica ilegal de jogar usando os dedos das mãos afastados (impressões digitais) para completar a ação de ataque.
Lançamento	A ação de libertar a bola das mãos dos jogadores na zona de serviço com a intenção de bater a bola no serviço.
Toalhas	Equipamento utilizado pelos jogadores para secar ou limpar o seu corpo. Equipamento utilizado por oficiais para secar ou limpar as bolas de jogo. Existem em vários tamanhos.
Guarda-sol	Equipamento para proteção contra condições climáticas, especialmente o sol. Localizado nas áreas designadas aos jogadores e por trás da mesa do marcador.
Período de aquecimento (Período de aquecimento Oficial)	Período de tempo oficialmente atribuído às equipas antes do jogo iniciar para se prepararem para o jogo non campo. Começa com o apito (gesto) do 1º Árbitro após a assinatura no boletim de jogo. Aplicado de acordo com os regulamentos do Protocolo da FIVB.
Balde de água	Equipamento utilizado para o armazenamento de água. Pode ser utilizado em caso de lesão ou para regar o campo.
Regar a área de jogo	A ação de espalhar água sobre o terreno de jogo e a zona livre com o propósito de baixar a temperatura da superfície da areia. Normalmente é realizada antes do início do jogo.
Vento	Condições meteorológicas. A força deve ser baixa o suficiente para permitir condições normais de jogo.
Período de recuperação de 5 minutos (Assistência Médica)	O tempo máximo permitido para um jogador recuperar de uma lesão. Controlado pelo 1º Árbitro. Aplicado de acordo com os protocolos FIVB "Assistência Médica" (TM e TR).