



1. ANTES DO INÍCIO DO JOGO

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

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

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

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

- 1.12 País (colocar as três letras do código do país de cada lado da palavra EQUIPAS).
- 1.13 Nome dos atletas (colocar da mesma forma que vem no calendário oficial de jogos); deixe os círculos para A, B em branco.
- 1.14 Número dos jogadores (de cada equipa)
- 1.15 “C” Se aplicável, o nome do Treinador da Equipa deve ser como está na base dados do sistema informático

Nota: Todos os nomes dos jogadores e treinadores deverão ser em letra minúscula exceto a primeira letra do nome de família e a inicial do nome próprio. Ex: Santos, G.

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

- 1.16 1º Árbitro (nome de família e inicial do nome próprio, associação ou país)
- 1.17 2º Árbitro (nome de família e inicial do nome próprio, associação ou país)
- 1.18 Marcador (nome de família e inicial do nome próprio, associação ou país)
- 1.19 Marcador Assistente (nome de família e inicial do nome próprio, associação ou país)
- 1.20 Juizes de linha (nome de família e inicial do nome próprio, contando no sentido contrário aos ponteiros do relógio a partir do 1º ÁRBITRO. Posição 1 e 2 deverá ser usada utilizamos dois juizes de linha.)

d) O registo da Assistência Médica, é feito na tabela em baixo do lado direito, por cima da secção das observações

- 1.21 País: (usar as iniciais do código do país). Existente por baixo das EQUIPAS, na mesma ordem que aparece no quadro de jogos
- 1.22 Os círculos A e B, são preenchidos depois do sorteio

2. APÓS O SORTEIO

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

2.1 Imediatamente após o sorteio:

- a) Assinatura dos capitães (na caixa da **assinatura dos capitães antes do jogo** na segunda página do boletim de jogo) depois de verificar os pontos 1.13 e 1.14 (ex: verificar se a camisola #1 e #2 correspondem exatamente ao nome do atleta).
- b) Indicar o capitão com um círculo à volta do seu número na caixa denominada EQUIPAS



- c) Indicar a ordem respetiva do serviço de cada equipa. Um asterisco (*) deverá ser colocado ao lado do número do jogador de cada equipa que servir em primeiro lugar. Esta ordem de serviço refere-se apenas ao primeiro set.
- d) Registrar a equipa A ou B (ver 2.4) que ganhou o sorteio do 1º Set na secção das observações
- e) Se aplicável, a assinatura dos Treinadores (será na caixa destinada à assinatura do Treinador antes do jogo, na pagina dois do boletim de jogo

Nota: Se necessário, o treinador também pode ajudar na inscrição ou verificação dos nomes e números dos seus jogadores no boletim de jogo, antes de o assinar

2.2 Do Segundo Árbitro

- a) A primeira equipa a servir
- b) O lado do campo em que cada equipa iniciará o jogo

2.3 O marcador registará em quatro círculos (dois para cada equipa; no cabeçalho da primeira página, na secção das equipas e secção do resultado final da segunda página) A ou B, correspondendo ao lado do campo em que as equipas iniciarão o primeiro set (equipa A à esquerda e equipa B à direita do marcador) e sempre em letras maiúsculas. Nenhuma alteração será feita ao A ou B adjacentes aos círculos.

2.4 O marcador, em seguida, procederá ao registo, por set, do A ou B por baixo de EQUIPA na secção dos pontos. A ordem A e B depende da equipa que servir em primeiro lugar. Para o primeiro e terceiro sets, esta informação será obtida diretamente dos árbitros após o sorteio. No segundo set, esta informação será obtida pelos árbitros depois de estes consultarem as equipas

2.5 A designação de A ou B (lado esquerdo ou direito do terreno de jogo no início do primeiro set) para cada equipa, permanecerá até ao final do jogo independentemente se as equipas iniciarem os segundo e terceiro sets em lados opostos ao que iniciaram no primeiro set (direita ou esquerda do marcador).

2.6 O marcador, registará a ordem de serviço das equipas, colocando a primeira equipa a servir e respectivo primeiro jogador a servir na linha I (ex: equipa A jogador 2) e na linha III o número do outro jogador da mesma equipa (ex: equipa A jogador 1). Nas caixas II e IV registará a ordem de serviço da equipa recebedora.

2.7 No local dos pontos das equipas (na secção central de cada set) o marcador regista o código do país das equipas e se necessário a cor das camisolas de cada equipa (ex: AUS – verde, ao lado da palavra pontos).

3. DURANTE O JOGO

3.1 Na secção de cada set, ao cimo, na caixa de INICIO DE JOGO: registar exactamente o início do set, aquando do primeiro serviço em horas e minutos (formato 24h; 00:00). Este tempo deverá reportar-se exactamente ao momento em que o árbitro apita para autorizar o primeiro serviço desse set.

3.2 O marcador verifica a ORDEM DO SERVIÇO de acordo com a ordem em que os jogadores estão registados nos números romanos de I a IV, do lado esquerdo na secção da ORDEM DE SERVIÇO para cada set 1-3.

3.3 O marcador vai registando os serviços de cada atleta e vai controlando o resultado de cada serviço, seguindo a ordem de cada quadrícula numeradas de 1 a 20. O marcador vai desenvolvendo o seu trabalho de acordo com as quadrículas correspondentes à ordem de serviço, I quadrícula 1, II quadrícula 1, etc. Depois o marcador prossegue o seu trabalho de acordo com o seguinte:

Cap.3 - BOLETIM DE JOGO – Instruções para o preenchimento



- a) O primeiro serviço (I) é indicado colocando um pequeno traço ou assinalando o número da quadrícula 1 na coluna do jogador a servir. Assim que a equipa perca o serviço, deverá ser registado o número total de pontos conquistados pela equipa que servia até a esse momento do jogo.
- b) O marcador passará, então, para a outra ordem de serviço da equipa contrária (II), assinalando com um pequeno traço o número da quadrícula 1 na linha do jogador a servir.
- c) Ao meio do boletim de jogo, existe um espaço onde vão sendo marcados os pontos de cada equipa que está numerado de 1 a 44. É este o local onde o marcador vai procedendo à marcação dos pontos conquistados pelas respectivas equipas, da esquerda para a direita. Quando uma equipa perde o serviço, o último número marcado na linha horizontal dos pontos, é aquele que deverá ser colocado na quadrícula do jogador que tinha o serviço (último jogador a servir).

3.4 Durante o set, este processo manter-se-á até acontecer as seguintes situações:

- a) O marcador continua a marcação pela ordem de serviço (I, II, III, IV), sucessivamente até ao final do set, devendo proceder ao seu registo na secção HORA do FIM, em baixo, do lado direito de cada set). Este será o tempo exacto em que acabou o set.
- b) Em caso de empate, entre as equipas, aos 20:20, o set continuará até haver diferença de 2 pontos (ex: 22:20, etc.)
- c) Os pontos não utilizados na barra horizontal de pontos, deverão ser cancelados.
- d) Nas quadrículas da ORDEM DE SERVIÇO de cada equipa, os pontos conquistados pelo último jogador a servir devem ser circundados, mesmo que ele não tenha servido. Se a equipa recebedora ganha o set, o último ponto é registado na quadrícula do jogador que seria o próximo a servir de acordo com a ordem de serviço, mas sem colocar nenhum traço no número da quadrícula.
- e) Os pontos registados e circundados nas quadrículas de ordem de serviço deverão coincidir com os pontos cortados na barra horizontal de pontos em cada set.

3.5 O marcador deverá registar todas as mudanças de campo ocorridas durante o set, na quadrícula correspondente em cada set. Este registo acontecerá aos 7 pontos e múltiplos de 7 no 1º e 2º sets (ex: 7, 14, 21, etc.) e/ou aos 5 pontos ou múltiplos de 5 no 3º set (ex: 5, 10, 15, etc.), sempre escrevendo em primeiro lugar os pontos da equipa A e do lado direito os da equipa B. Se por alguma razão, uma troca não se realizar no momento que deveria, o resultado a registar na quadrícula será o resultado que se verificar no momento da troca (eg, no I set as equipas deveriam ter trocado de campo aos 11:17, mas por algum motivo só trocaram aos 13:17. Esse será o resultado a registar no boletim de jogo).

3.6 O marcador deverá também registar o Tempo Morto Técnico nas quadrículas de troca de campo, fazendo sempre o registo em primeiro lugar os pontos da equipa A e depois os pontos da equipa B. Estes tempos técnicos ocorrem só no primeiro e segundo sets quando a soma total dos pontos atinge os 21. O registo deste resultado nesta circunstância, está perfeitamente destacado nas quadrículas das trocas de campo.

3.7 O marcador prosseguirá o processo até ao final do set, registando no final a hora exacta em que acabou esse set.

3.8 Terceiro e decisivo set:

Depois do sorteio o marcador registará:

- a) Na secção da ordem de serviço as equipas A e B correspondentes (ponto 2.6)
- b) A equipa A ou B (ver 2.4) que venceu o sorteio do 3º set na secção das observações.

O marcador procederá da mesma forma que no 1º e 2º sets, tendo em atenção que:

- a) As trocas de campo ocorrem aos 5 e múltiplos de 5 pontos
- b) Se houver um empate aos 14:14, o set continuará até uma das equipas conseguir uma vantagem de 2 pontos em relação à outra.



3.9 Tempos Mortos:

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

- Quando uma equipa solicita um tempo-morto, o marcador regista no local apropriado o resultado de ambas as equipas nesse momento.
- O primeiro resultado (à esquerda) a ser registado é sempre os pontos da equipa que na altura, procedeu ao pedido de tempo-morto
- O Tempo-Morto Técnico será registado de acordo com o ponto 3.6 acima
- Se houver um empate a 14:14, o set continua até que uma equipa obtenha dois pontos de diferença

3.10 Pedido Improcedente

O marcador regista o primeiro “Pedido Improcedente” duma equipa, colocando “A” ou “B” dentro dos círculos disponíveis no lado direito em baixo na SECÇÃO DE OBSERVAÇÕES

3.11 Condutas Antidesportivas e respetivas Sanções:

Advertências formais:

- Advertências formais (por conduta incorreta menor) devem ser registadas nas quadrículas da equipa advertida, respetivamente, na Secção referente ORDEM DE SERVIÇO/ JOGADOR, ou na linha do TREINADOR, se aplicável
- O resultado deve ser registado na linha correspondente ao membro de equipa que foi advertido.
- O resultado a ser registado (à esquerda) em primeiro lugar, é sempre o número de pontos que a equipa / atleta sancionada(o) tem (como no ponto 3.9 b).
- Depois de uma Advertência formal ou qualquer sanção por conduta antidesportiva atribuída a uma equipa, o Marcador preencher as quadrículas que estejam em branco para Advertência Formal. A equipa atingiu o nível sancionatório para o jogo.
- Neste caso, antes do início de qualquer set seguinte, o Marcador, após preencher o boletim de jogo com a informação recebida por parte do 2º Árbitro (ver 2.7 e 2.8), deve então anular as quadrículas para ADVERTÊNCIA FORMAL dessa equipa nesse set.

Sanções por Conduta Incorreta:

- Todas as sanções por conduta incorreta devem ser registadas nas quadrículas correspondentes em cada set.
- O resultado a ser registado (à esquerda) em primeiro lugar, é sempre o número de pontos que a equipa / atleta sancionada(o) tem (como no ponto 3.9 b).
- Como as sanções são aplicadas individualmente, o resultado deve ser registado na linha correspondente ao membro da equipa que tenha sido penalizado.
- Os pontos ganhos resultantes de uma penalização do adversário, devem ser circundados na barra horizontal de pontos da equipa



3.12 Sanções por Demora:

- a) As Advertências e as Penalizações por demora de jogo deverão ser registadas nas quadrículas para Sanções por Demora em cada set.
- b) O primeiro resultado a ser registado é sempre o da equipa que é sancionada, no momento da sanção e não depois (equipa sancionada à esquerda e os da outra equipa à direita)
- c) Depois de uma Advertência por Demora atribuída a uma equipa, qualquer outra demora de qualquer tipo pela mesma equipa no jogo é uma falta e consequentemente é sancionada com PENALIZAÇÃO POR DEMORA DE JOGO.
- d) Neste caso, se uma Advertência por Demora for atribuída a uma equipa, antes do início de qualquer eventual set seguinte, o Marcador, após preencher o Boletim com a informação recebida do 2º árbitro (ver 2.7 e 2.8), deve então anular as quadrículas para ADVERTÊNCIAS POR DEMORA para a equipa nesse set.
- e) Uma Penalização por Demora implica a perda da jogada. O Marcador regista-o seguindo o procedimento normal, ou seja, circundando o ponto na Linha de Pontos da Equipa (como em 3.10.) e, depois de ter completado as quadrículas como a) e b) acima.

3.13 Uso dos Protocolos de Assistência Médica:

- a) Além das anotações mais relevantes, o uso de Protocolos de Assistência Médica, devem ser registados na Tabela para o efeito, situada no verso do Boletim de Jogo por cima da Secção de Observações.
- b) Tempos Médicos (Lesão de Sangue) devem ser registados com um "X" na primeira quadrícula da linha referente a esse jogador e na coluna "TM Sangue". Quaisquer subseqüentes Tempos Médicos pelo mesmo jogador no jogo são registados nas quadrículas seguintes.
- c) Interrupção para recuperação (lesão traumática, não traumática e lesões sem contacto e não relacionadas com sangue), deve ser registada com um "X" na primeira quadrícula da linha do jogador em questão, na coluna "TR Traumático Não relacionado com sangue". Após isto, o marcador anula com um traço as caixas para "TR condições metereológicas" e "TR casa de banho" deixadas em aberto para este jogador. O jogador esgotou o seu uso de TR's para o jogo.
- d) Interrupção para recuperação (condições climáticas severas), deve ser registada com um "X" na primeira quadrícula do jogador em questão, na coluna "TR Condições Metereológicas". Depois disto, o Marcador anula com um traço "" as quadrículas "TR não relacionado com sangue" e "TR Casa de banho" deixadas em aberto para aquele jogador. O jogador esgotou o uso de "TR" para o jogo.
- e) Interrupção para recuperação (uso da Casa de banho), deve ser registada com um "X" na segunda quadrícula da linha do jogador em questão, na coluna "TR – Casa de banho". Depois disto, o Marcador anula com um traço a quadrícula referente a "TR não relacionado com sangue" e "TR – Condições Climatéricas" deixada aberta para este jogador. O jogador esgotou o uso de "TR's para o jogo.
- f) Em caso de uso da coluna/caixa para o "TM – Sangue", em número superior às quadrículas existentes, qualquer subseqüente situação de qualquer um desses protocolos de "Assistência Médica" deve ser registado circulando o "X" a partir da primeira quadrículas e seguintes.



3.14 Protocolo da Marca da Bola

No caso de pedido de protocolo de Marca da Bola por qualquer uma das equipas ou pelo próprio Árbitro as seguintes ações devem ser seguidas

- a) **Quando pedido por uma equipa**, quer dizer que houve uma decisão do Árbitro que vai ser questionada. O marcador **registra em primeiro lugar o ponto** que corresponde à decisão do Árbitro. Assim:
- O Marcador regista o pedido do Protocolo da Marca da Bola no impresso BVB-52 modelo para PMB (hora de inicio; set; resultado; equipa a servir; a equipa que fez o pedido A ou B
 - Depois da decisão do PMB ter sido comunicada, todos os detalhes relacionados com a decisão devem ser registados (ex: Resultado do PMB – “Com sucesso” ou Mal Sucedido”, ou “Marca da bola indisponível”, Pontos depois da decisão, hora de reinicio do jogo; Tempo total de paragem
 - No caso em que o PMB é “Mal sucedido” o resultado é confirmado mantendo a mesma equipa/jogador a servir (para efeitos do preenchimento no ASC “BVB 51” (Versão PMB) a equipa que fez o pedido perde um dos PMB a que tem direito para esse set
 - No caso em que o PMB é julgado como “Bem sucedido” o marcador terá de inverter o resultado e com isto mudando a equipa a servir. A equipa que fez o pedido mantém os seus pedidos de PMB, não se registando algo no BVB-51
 - No caso da decisão do PMB ser “Marca da bola indisponível” (ex: ter sido alterado devido a ocorrências naturais ou por uma ação deliberada de uma equipa/jogador, não permitindo ao Árbitro a revisão da marca da bola, este mantém a sua inicial opinião. A exceção é quando a equipa vencedora deliberadamente altera a posição da linha, neste caso a jogada deve ser repetida. Assim mesmo que o resultado da situação não seja favorável à equipa que o pediu, esta manterá o numero de PMB disponíveis. Não se fará qualquer registo no BVB-51
 - Para situações em que o pedido de PMB não é aceite (por exemplo, o Árbitro da sua posição julga que a bola tocou a linha antes de contactar a areia ligeiramente alem da posição da linha) nada será registado
- b) **Pedido de PMB pelo Árbitro**, isto quer dizer que NÃO havia decisão tomada pelo Árbitro. O Marcador **Não atribuiu qualquer ponto**. Assim:
- Após o pedido, o marcador regista os detalhes referente ao pedido de PMB no BVB-51 (Hora de inicio; set; resultado; equipa a servir; pedido pelo Árbitro
 - Depois do resultado do PMB ter sido comunicado, todos os detalhes relacionados com a decisão devem ser registados (ex: Resultado do PMB – para o Árbitro isto será: «DENTRO ou FORA»); Pontos depois da decisão, (neste caso corresponde ao “atribuir um ponto” a uma das equipas em função da decisão do PMB; seguido pela hora de reinicio do jogo; Tempo total de paragem
 - No caso do PMB ser “Marca Indisponivel”, a jogada anterior será repetida. Depois disto o resultado do PMB é comunicado e todos os detalhes relacionados com a decisão devem ser registados (ex: Decisão do PMB “marca indisponível”; resultado depois da decisão (neste caso será o confirmar do resultado mantendo a mesma equipa/jogador a servir). Seguido da hora do reinicio do jogo; Tempo total de paragem



4. DEPOIS DO JOGO

- 4.1 Na caixa de resultados, na coluna destinada à DURAÇÃO DO SET, deverá ser colocado o tempo exato de duração de cada set em minutos. Lembramos que cada set tem início quando o árbitro apita para a autorização do primeiro serviço e termina com o apito do árbitro finalizando a última jogada do set. Esta duração será obtida subtraindo o tempo inicial ao tempo final de cada set. Isto obtêm-se subtraindo a hora de início da hora do fim de cada set. Depois regista-se a soma da duração dos sets, em minutos, na caixa que corresponde ao TOTAL na coluna da DURAÇÃO DO SET. Isto não inclui a duração dos intervalos entre sets
- 4.2 A DURAÇÃO TOTAL DO JOGO começa desde o apito do árbitro autorizando o primeiro serviço do jogo e termina quando os árbitros apitam para finalizar a última jogada do jogo. Este tempo é registado no último quadrado na coluna de DURAÇÃO TOTAL, em horas e minutos e é obtido subtraindo à hora do FIM DE JOGO, a hora do INICIO DE JOGO, o qual deverá registado em horas e minutos.
- 4.3 No caso de haver alguma informação que afete a duração (ex: condições climatéricas) no quadro de RESULTADOS, esse tempo de DURAÇÃO deverá ter um asterisco (*) ao lado deste numero, quer no set respetivo quer na duração total do jogo.
- 4.4 Na coluna dos PONTOS de cada equipa, o marcador, no local correspondente, deverá registar os pontos conquistados em cada set, bem como, os pontos totais da equipa (soma total dos pontos conquistados em cada set).
- 4.5 Na coluna assinalada com W (Vencedor) e L (Derrotado), deverá registar o número (1) no lado da equipa que ganhou o set e o número (0) do lado da equipa que perdeu o set. De seguida, a soma de sets ganhos e perdidos por cada equipa na quadrícula correspondente ao TOTAL.
- 4.6 Na coluna dos TEMPOS-MORTOS, registará, no local correspondente a cada set, o número de tempos-mortos pedidos por cada equipa. Na linha dos totais, registará a soma total de todos os tempos-mortos pedidos por cada equipa durante os sets jogados.
- 4.7 Para a DURAÇÃO, PONTOS, SETS GANHOS ou TEMPOS-MORTOS deverá ser registado um número, não um traço (–) .
- 4.8 Na última linha, EQUIPA VENCEDORA, registará:
 - a) O nome da equipa vencedora (igual aos nomes que aparecem na 1ª página do boletim
 - b) O código do seu país na respetiva quadrícula
 - c) O resultado do jogo, 2:0 ou 2:1
- 4.9 O marcador regista (ou permite com a autorização do primeiro árbitro o registo de), qualquer protesto apresentado com base nos regulamentos do Protocolo de Protesto. O capitão de equipa irá ditar ou escrever o seu protesto na secção das observações do boletim de jogo. (Ver ponto 5 Secção de Observações, abaixo)
- 4.10 Finalmente, nas respetivas quadrículas da APROVAÇÃO, as assinaturas são obtidas pela seguinte ordem:
 - a) Os dois capitães (caixa de assinatura após o jogo)
 - b) O Marcador
 - c) O Marcador Assistente
 - d) 2º Árbitro
 - e) 1º Árbitro
- 4.11 Se por alguma razão ou motivo, o boletim não esteja assinado por algum dos capitães de alguma equipa, deve ser registado nas observações do boletim de jogo e o Supervisor informado.



5. SECÇÃO DAS OBSERVAÇÕES

- 5.1 Antes, durante e após o jogo, o marcador pode ser solicitado a registar alguma indicação na secção das observações na segunda página do boletim de jogo.
- 5.2 A secção das observações deve mostrar claramente a natureza da observação aí registada.
- 5.3 Na secção das observações, o relato das ocorrências deverá ter todos e quaisquer detalhes quanto possíveis, inerente à observação registada (ex: set, resultado – primeiro o resultado da equipa que estava a servir no momento do incidente - , equipa, número do atleta, tempo, etc.)
- 5.4 A secção das observações deve ser assinada pelo 1º árbitro, etc.
- 5.5 Em baixo no lado esquerdo da secção das observações, o marcador deverá registar o vencedor do sorteio do 1º set e 3º set (2.1 d) e (3.8 b)
- 5.6 Em baixo no lado direito da secção de observações o Marcador deve registar o primeiro “Pedido improcedente” duma equipa colocando a correspondente letra “A” ou “B” dentro dos círculos disponíveis (3.10)
- 5.7 No caso das sanções (penalização ou superior), aplicadas pelo árbitro devido à ação de abuso de equipamentos ou oficiais e/ou pessoal de campo por parte de jogadores, o árbitro deverá, no final do jogo descrever claramente na secção OBSERVAÇÕES a natureza (tipo) da ocorrência de acordo com a "escala de multas por conduta incorreta".
- 5.8 No caso de a conduta ocorrer na área de competição após o final da partida, durante o processo de administração pós-jogo aplica-se o mesmo procedimento que em 5.6 acima. Respetivo jogador deve ser informado.
- 5.9 No caso de um Protocolo de Protesto de Jogo, os seguintes aspetos devem ser seguidos pelos árbitros:
 - a) Se o protocolo de protesto é ordenado e subsequentemente rejeitado, deverá ser registado as palavras REJEITADO NÍVEL 1 na secção das observações
 - b) Se um Protocolo de Protesto é ordenado e subsequentemente aceite, deverá ser registado as palavras ACEITE NÍVEL 1 na secção das observações
 - c) Se depois de um protesto ter sido rejeitado a nível 1 os jogadores declararem que pretendem solicitar Protocolo de Protesto a Nível 2, o marcador deverá registar REJEITADO/PENDENTE NÍVEL 1 na secção das observações.
 - d) Se depois de um protesto ter sido aceite a nível 1 os jogadores declararem que pretendem solicitar Protocolo de Protesto a Nível 2, o marcador deverá registar ACEITE/PENDENTE NÍVEL 1 na secção das observações.
 - e) Se um Protocolo de Protesto não poder ser resolvido no momento (mesmo após a solicitação do Supervisor Máximo da competição entrar em campo) a palavra PENDENTE NÍVEL 1 deverá ser escrita, pelo marcador, na secção das observações.
- 5.10 No caso dum pedido de revisão (vídeo-árbitro) a uma decisão dos Árbitros, as ações seguintes devem ser tidas em consideração:
 - a) **Se uma equipa contesta no final da jogada**, isto significa que há uma decisão já tomada pelo árbitro que vai ser contestada. A decisão a ser tomada será o atribuir um ponto ou repetir a jogada. Dependendo da decisão, o Marcador irá respetivamente: **Primeiro atribuir o ponto** correspondente à decisão do árbitro, ou **não fazer nada** se a jogada for repetida. Assim:
 - b) **Com a decisão a ser “SIM” ponto atribuído**
 - a) O Marcador regista os detalhes da contestação no impresso BVB-52 (hora de início; set; resultado; equipa a servir; pedido pela equipa A ou B; tipo de contestação).
 - b) Depois do resultado da contestação ter sido comunicado, devem ser registados todos



os detalhes relacionados com a decisão (por exemplo: Resultado da Contestação ("bem sucedida" ou "mal sucedida", etc.); Resultado após a decisão; A hora em que recomeça o jogo; Duração total da interrupção).

c). Casos em que a contestação seja "mal sucedida" o resultado é confirmado mantendo a mesma equipa e jogador a servir. (conforme prescrito no impresso ASC "BVB-51" a equipa que faz o pedido perde um dos seus pedidos de contestação para aquele set).

d). No caso em que a contestação seja "bem-sucedida", o Marcador deve aplicar uma das três opções a seguir:

- i "inverte o resultado" com isto muda a equipa a servir;
- ii "anula o ultimo ponto" com isto devolve o serviço à mesma equipa e jogador que estava a servir;
- iii. "confirma o resultado" com isto confirma o resultado existente e a ordem de serviço, independentemente da contestação ter sido bem sucedida.

Nota: para todos os casos acima a equipa que fez estes pedidos de contestação, mantém o direito aos mesmos, não sendo registados no impresso BVB-51.

e) Caso a filmagem da jogada esteja "indisponível" devido a alguma falha técnica, em princípio a jogada será repetida. Depois, será registada informação relevante e referente à decisão (por ex:o: Resultado da Contestação ("filmagem indisponível"); Resultado após a decisão (neste caso, será "anular o ultimo ponto" correspondendo à repetição da jogada anterior e dando o serviço de volta ao jogador que tinha servido anteriormente).

f) Seguidamente: Hora do reinício de jogo; Duração Total; (a equipa que fez estes pedidos de contestação, mantém o direito aos mesmos, não sendo registados no impresso BVB-51.)

c) Quando a decisão é "Anulação da jogada"

a. O Marcador regista os detalhes do pedido de contestação no impresso BVB-52 (hora de início; set; resultado; equipa que estava a servir; o pedido da equipa A ou B; e a razão da contestação).

b. Depois do resultado da contestação ter sido comunicado, é registada toda a informação relevante referente à decisão (por ex.: Resultado da contestação ("bem sucedida" ou "mal sucedida", etc.); Resultado depois da decisão; Hora de recomeço do jogo e Duração total).

c. Casos em que a contestação seja "mal sucedida" o resultado é confirmado mantendo a mesma equipa e jogador a servir. (conforme prescrito no impresso ASC "BVB-51" a equipa que faz o pedido perde um dos seus pedidos de contestação para aquele set).

d. No caso em que a contestação é "bem-sucedida", no seguimento da decisão tomada o Marcador deve escolher uma das três opções a seguir:

- i "Ponto para a equipa XXX";
- ii "Resultado sem alteração";
- iii. "Ponto para a equipa YYY"

Nota: para todos os casos acima a equipa que fez este pedido de contestação, mantém o direito aos mesmos, não sendo registados no impresso BVB-51.

e. Caso a filmagem esteja "indisponível", visto que a decisão anterior do árbitro era a de anular a jogada, nenhum ponto será atribuído a qualquer das equipas pelo Marcador, mantendo-se o serviço no mesmo jogador/equipa. . Após esta decisão ser comunicada, são registados detalhes suficientes em relação à decisão (por ex: Resultado da decisão



da contestação ("filmagem indisponível"). Seguido por: Hora de recomeço do jogo; Duração total. (a equipa que fez este pedido de contestação, mantém o direito aos mesmos, não sendo registados no impresso BVB-51.).

- d) **Para os casos em que uma equipa contesta a interrupção da jogada**, o procedimento é que o Marcador NÃO atribuirá nenhum ponto porque uma decisão não foi tomada. Assim:
- a. O Marcador regista os detalhes do pedido de contestação no impresso BVB-52 (hora de início; set; resultado; equipa que estava a servir; o pedido da equipa A ou B; e a razão da contestação).
 - b. Depois do resultado da contestação ter sido comunicado, é registada toda a informação relevante referente à decisão (por ex.: Resultado da contestação ("bem sucedida" ou "mal sucedida", etc.); Resultado depois da decisão; Hora de recomeço do jogo e Duração total).
 - c. No caso da contestação ser "Mal sucedida" o Marcador deverá "marcar um ponto" e o serviço à equipa adversária. (conforme o BVB-51 a equipa que fez este pedido de contestação, perde o direito a um dos seus pedidos para o set).
 - d. Caso a contestação seja "bem-sucedida", o Marcador deverá escolher uma das três seguintes opções a seguir:
 - i. "Marca um ponto à equipa "X" (contrária à que fez o pedido). (a equipa que fez o pedido mantém o direito aos mesmos, não havendo registo no impresso BVB51)
 - ii. "Marca um ponto à equipa "Y" (equipa que fez o pedido). (a equipa que fez o pedido mantém o direito aos mesmos, não havendo registo no impresso BVB51)
 - iii. Não marca ponto, correspondendo isto à repetição da jogada. (a equipa que fez o pedido mantém o direito aos mesmos, não havendo registo no impresso BVB51)
 - e. Caso a filmagem da jogada esteja "indisponível" devido a alguma falha técnica, a jogada deve ser repetida. Depois de tomada a decisão, será registada a informação relevante e referente à decisão (por ex: Resultado da Contestação ("filmagem indisponível"); Resultado após a decisão (neste caso, será confirmar o resultado mantendo a mesma equipa/jogador a servir)
 - f. Seguidamente: Hora de recomeço de jogo; Duração Total da Interrupção; (a equipa que fez o pedido mantém o direito aos mesmos, não havendo registo no impresso BVB-51)
- e. **Nos casos em que o próprio Árbitro contesta a sua decisão**, o procedimento é que o Marcador **NÃO** atribuirá qualquer ponto, porque a decisão não foi ainda tomada, Assim:
- a. Depois do pedido, o Marcador regista os detalhes da contestação no impresso BVB-52 (Horas de início; set; resultado; a equipa a servir; o pedido do Árbitro, razão da contestação).
 - b. Depois da comunicado o resultado da contestação, será registada informação referente à decisão (por ex: Resultado da contestação – para um pedido do Árbitro será: «DENTRO ou FORA »; «FALTA ou NÃO FALTA »; «TOCOU ou NÃO TOCOU»; Resultado depois da decisão (neste caso será o de "atribuir um ponto" à equipa de acordo com o resultado da contestação; Seguido da hora de reinício de jogo; Duração total da interrupção
 - c. No caso da filmagem estar "indisponível", a jogada deve ser repetida. Após a decisão ser comunicada, são registados detalhes suficientes em relação à decisão (por ex: Resultado da decisão da contestação ("filmagem indisponível"). Os pontos depois da decisão (neste caso confirma os pontos mantendo a mesma equipa/jogador a servir).



d. Seguido de: Hora de recomeço de jogo; Duração total da interrupção

Nota 1. No fim do jogo, caso tenha havido pelo menos um pedido de Challenge, o Video Arbitro verificará e validará toda a informação registada no modelo BVB-52 assinando-o. No caso de eventual discrepância no modelo BVB-52, a informação correta deverá ser registada na SECÇÃO DE OBSERVAÇÕES na segunda página do boletim de jogo

Nota 2. Como mencionado acima, para cada possível cenário, dentro de todo o processo, o Marcador Assistente (ou o Árbitro de Reserva, se for esse o caso) é responsável pelo preenchimento do impresso “BVB -51” Modelo de Contestação – Folha de controlo de pedidos Mal sucedidos (2018-2019), que permite ver quando uma equipa atinge o limite de pedidos Mal sucedidos em determinado set.

Nota 3. No fim do jogo, faz a soma do tempo gasto com os pedidos de contestação, e soma-o fazendo o «Acerto da Duração Total do Jogo» na secção de observações. O impresso BVB-52 (e o BVB-51 quando aplicável) devem ficar anexos ao boletim de jogo. Riscar a quadrícula que diz “informação adicional” no canto superior direito da secção de observações

5.11 No caso de uma falta de comparência ou equipa ausente ou incompleta, as seguintes ocorrências deverão ser claramente registadas na secção das observações do boletim de jogo:

a) Falta de comparência de uma equipa em caso de lesão (equipa está no campo a tempo para o início da partida, no entanto, não pode começar a partida devido a lesão) /
Nota: "Equipa ... perde a partida devido à ... (lesão confirmada pelo pessoal médico oficial) de jogador # Pessoal médico Oficial veio ao campo. Ambas as equipas e os jogadores estavam presentes "

b) Caso de desistência por lesão ou eventual desqualificação de uma equipa após o início do jogo.
Nota: “ Aos tempo, set, resultado..... , equipa ... no serviço, equipa perde o jogo devido (lesão confirmada pelo pessoal médico oficial, ou desqualificação) do jogador # ”

c) Caso de equipa ausente antes do início do jogo. Nota: “ Equipaperde a partida devido a não ter comparecido”.

5.12 No caso de a coluna de pontos ou espaços de ordem de serviço já terem sido todos usados, deverá registar-se na secção das observações (como o ponto 6.2 a seguir)

6. CIRCUNSTÂNCIAS ESPECIAIS

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

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

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

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

Cap.3 - BOLETIM DE JOGO – Instruções para o preenchimento



- 6.2 No caso de a barra horizontal dos PONTOS ou caixas da ORDEM DE SERVIÇO das equipas for insuficiente no decorrer do jogo, estes terão a sua continuidade num segundo boletim de jogo que terá a parte de cima preenchida pelo marcador, com a ordem correta das equipas e sua respetiva ordem de serviço. O uso de um segundo boletim de jogo deverá ser registado na secção das OBSERVAÇÕES do Boletim de Jogo Inicial, e o 1º Arbitro deve confirmar e validar do seu uso, assinando a sua respetiva secção de OBSERVAÇÕES. À exceção dos dados relativos à fila dos pontos, trocas de campo e quadrículas da ordem de serviço a registar neste segundo boletim de jogo, para o set em questão deverão ser usadas todas as quadrículas e espaços em aberto no boletim de jogo original.
- 6.3 Só nos casos de “Penalização” por Conduta Incorreta e de Demora de jogo, os PONTOS marcados devem ser circundados.
- 6.4 Uma Advertência formal por Conduta Incorreta, que por si só não é uma sanção, só é possível uma vez por jogo por equipa (a menos que uma sanção por conduta incorreta tenha acontecido antes) independentemente se foi atribuída à equipa ou a qualquer um dos jogadores dessa equipa
- 6.5 Sanções por Conduta Antidesportiva não são cumulativas de um set para o outro.
- 6.6 Sanções por Demoras de Jogo acumulam para jogo. Contudo apenas uma Advertência por Demora é possível por equipa num jogo.

7. RESPONSABILIDADES DOS ÁRBITROS APÓS O JOGO

- 7.1 Ao final do jogo, os Árbitros (2º e 1º árbitro, por esta ordem) devem rever todos os detalhes registados no boletim de jogo, antes de o assinar, validando assim o resultado final e todos os dados registados no boletim de jogo.
- 7.2 Entre estes, deve garantir que a SECÇÃO DAS OBSERVAÇÕES do boletim de jogo foi concluída com todas as informações exigidas, conforme indicado por todos os protocolos que foram realizados durante a partida, como Assistência Médica, Falta de Comparência ou Equipa Incompleta, ou Protesto. Exemplos são aqui incluídos para o Protesto, Assistência Médica e Falta de Comparência.
- 7.3 Se o Instrutor de Arbitragem não está presente no campo no final da partida, o 1º árbitro deve assegurar-se que qualquer caso de Protesto, Assistência Médica, Penalizações, que levaram a multas, faltas de comparência, desistência ou equipa incompleta (especialmente no caso de sistema de grupos) ou outra relevante informação, será comunicada a este e ou ao Delegado Técnico (conforme apropriado) simultaneamente com a apresentação do boletim aos operadores BVIS.
- 7.4 Os Árbitros devem igualmente comunicar ao Supervisor Técnico da FIVB quaisquer eventuais incidentes que possam ocorrer fora da área de competição, após o processo de administração pós-jogo ter terminado, etc. O Delegado Técnico é a autoridade máxima no local representando a FIVB e será responsável pelo acompanhamento sobre este tipo de questões. Em caso de necessidade, um relatório escrito deve ser apresentado no fim para apoiar um eventual inquérito.

Cap.3 - BOLETIM DE JOGO – Instruções para o preenchimento



Fig. 1 - BOLETIM DE JOGO PREENCHIDO – PAGINA FRONTAL

BVB/11 - FIVB BEACH VOLLEYBALL INTERNATIONAL SCORESHEET RPS-2 out of 3 sets **FIVB**

Name of Competition: **FIVB WORLD CHAMPIONSHIPS U19** 2023 Edition

Match No.: **18** Site: **PHUKET** Beach: **BANGTAO BEACH** Court: **1** Date: **29 / 09 / 23** Men Women Main Draw Qual P.P. W.B. Class S-F Finals

A or B **(B)** **Rotar / Canet** Country **(F, R, A)** TEAM VS. A or B **(A)** **Savi auk / Kais** Country **(E, S, T)**

service order		player no.	Formal Warn.	Misconduct sanctions				1st SET																				Court switch		
			Pen.	Pen.	Exp.	Disq.																					A: B			
I	2						2	6	9	15	19	(21)	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	21	4	3	
III	1						3	7	10	16	20		6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	21	6	8
Time Out		Delay sanctions		10:13																							13:15			
16:16				A (B) FRA																							16:19			
Time Out		Delay sanctions		10:13																							11:10			
10:13				A (A) EST																							15:13			
Time Out		Delay sanctions		20:19																							17:18			
10:13				A (B) FRA																							17:18			
Time Out		Delay sanctions		End time: 0 9 : 2 7																										
16:16				End time: 1 0 : 0 1																										

Fig. 2 - BOLETIM DE JOGO PREENCHIDO – 2ª PAGINA / VERSO

service order		player no.	Formal Warn.	Misconduct sanctions				3rd SET																				Court switch		
			Pen.	Pen.	Exp.	Disq.																					A: B			
I	2						1	4	7	9	11	(13)	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	21	2	3	
III	1						2	6	8	10	12		6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	21	6	4
Time Out		Delay sanctions		9:11																							12:13			
4:06				A (A) EST																							10:16			
Time Out		Delay sanctions		End time: 1 0 : 1 6																										
9:11				End time: 1 0 : 1 6																										

TEAMS	Team		Team	
	No.	Player's Name	No.	Player's name
	(2)	Rotar, T.	(2)	Savi auk, K.
	1	Canet, A.	1*	Kais, K. E.
	C	Martin, D.	C	Kais, P.
	Captain's pre-match signature: <i>[Signature]</i>		Captain's pre-match signature: <i>[Signature]</i>	
	Coach's pre-match signature: <i>[Signature]</i>		Coach's pre-match signature: <i>[Signature]</i>	

RESULTS	Time-Outs		Wins		Points		Set Duration		Points		Wins		Time-Outs	
	1	2	1	2	1	2	1	2	1	2	1	2	1	2
	1	0	1	0	21	20	Set 1 (27 min)	18	22	0	1	1	0	1
	1	1	1	1	15	13	2 Set 2 (33 min)	13	0	0	1	0	0	0
	1	1	1	1	15	13	3 Set 3 (14 min)	13	0	0	1	0	0	0
	Total 3	Total 2	Total 2	Total 2	Total 56	Total 53	Total (74 min)	Total 53	Total 1	Total 2	Total 1	Total 2	Total 2	Total 2
	Match starting time 09 h 00 min		Total Match Duration 1 h 16 min		Match ending time 10 h 16 min									

APPROVAL	Winning team		Team		Score	
	Rotar	Canet	F, R, A	E, S, T	2	1
	Officials	Name	Country	Signature		
	1 st Referee	Mateizer, M.	ROU	<i>[Signature]</i>		
	2 nd Referee	Milosevic, V.	SRB	<i>[Signature]</i>		
	Scorer	Yadkham, S.	THA	<i>[Signature]</i>		
	Assistant Scorer	Laowilas, S.	THA	<i>[Signature]</i>		
	Line Judges	Thongprai, S.	THA	<i>[Signature]</i>		
	Line Judges			<i>[Signature]</i>		
	Captain's post-match signature: <i>[Signature]</i>		Captain's post-match signature: <i>[Signature]</i>			

Medical Assistance chart					
Team	Player	MTO	RIT		
			Blood	No blood	Weather
A or B (B) F, R, A	1	<input checked="" type="checkbox"/>			
	2				
A or B (A) E, S, T	1				
	2				

Remarks: Additional information attached

*1 09:41:27, 2nd set, 15:11 team A penalized due to deliberate kicking of one of the match ball outside of the playing area, with no further consequences.
09:42:29, match resumed. Duration 00:01:02.
09:46:42, 2nd set, 20:19 team A serving, player #2 team A authorized for "Recovery Interruption" (Illness—Severe Weather)
09:48:53, match resumed. Duration 00:02:52.

*2 10:02:17, Set 3, 0:1, team B serving, team A formally requests a BMP. Req. Outcome: Unsuccessful Request. No score change involved.
10:02:34, match resumed. Duration 00:17.
10:09:45, 3rd set, 10:12 team B serving, team A request for Protest Protocol.
RC came to the court and judged the Protest Protocol as "Rejected—Level 1"
10:12:37, match resumed. Duration 00:02:52.

*3 Total match duration adjustments for "Medical Assistance Protocol", "Protest Protocol" and "BMP" 00:07:03.

Winner of Coin Toss: A or B Set 1 (A) Set 3 (B) Improper request (A)

