



COMISSÃO BRASILEIRA DE ARBITRAGEM DE VOLEIBOL

COBRAV

GUIA DE PREENCHIMENTO DE SÚMULA DE VOLEIBOL

Vânia Maria Magalhães
Apontadora Nacional - Federação Mineira De Voleibol

Tania Ambrozevicius de Camargo
Apontadora Nacional - Federação Paulista De Voleibol

Walfran Silva Miranda Braga
Árbitro Nacional – Membro COBRAV Região Norte

GUIA DE PREENCHIMENTO DE SÚMULA DE VOLEIBOL

O objetivo deste guia é padronizar o preenchimento da súmula de voleibol em todas as regiões do Brasil, através da CBV e COBRAV.

Apresentação:

O responsável pelo preenchimento da súmula é o APONTADOR, que faz parte da composição da equipe de arbitragem.

Utilizar para o preenchimento:

Caneta preta.

Letras de forma.

Em hipótese nenhuma, a súmula poderá conter rasuras. Qualquer erro deverá ser retificado no **QUADRO DE OBSERVAÇÕES**.

“Na pasta, junto com o material, o apontador deverá sempre ter uma súmula reserva para a situação em que uma nova súmula deverá ser utilizada conseqüente de situações advindas do próprio jogo”.

Este guia utiliza como referência o modelo de súmula atual da Confederação Brasileira de Voleibol (CBV) e da FIVB e está dividido em três partes: antes, durante e depois do jogo.

1) ANTES DO JOGO:

a) PREENCHIMENTO ANTES DO SORTEIO

CABEÇALHO

As informações para o preenchimento do cabeçalho são aquelas referentes aos dados do jogo, que se originam das escalas, regulamentos ou tabelas de jogos, ou seja:

Nome da competição - Exs.: Superliga Cimed 2019/2020, Campeonato Brasileiro de Seleções.

Cidade (por extenso) - São Paulo, Belo Horizonte, Rio de Janeiro.

Estado (siglas) - SP, MG, RJ.

Data (dia, mês e ano).

Horário - É o horário programado para o jogo e não o horário de início do jogo, representado por 4 dígitos (09:00 / 21:00).

Observação: Todos os campos em que aparecerão “as horas” na súmula deverão ser registrados desta forma, **EXCETO a DURAÇÃO TOTAL DO JOGO**, que deverá ser escrita com apenas um dígito (exs: 0h45min; 1h30min), evidenciado na parte “depois do jogo”.

Ginásio (nome utilizado na tabela ou regulamento).

Fase (conforme regulamento: Classificatória, Quartas de Final, Semifinal e Final).

Escreveremos:

Classificatória = CLASSIF.

Quartas de Final = Q. FINAL

Semifinal = S. FINAL

Final = FINAL

Número do jogo – preencher o número do jogo conforme a ordem da tabela, sem utilizar zero no dígito anterior – Ex.: jogo 9 e não 09.

Sexo – Assinalar com um X, se masculino ou feminino.

Categoria – Se a súmula vier com espaço para preenchimento da categoria, preencher conforme o regulamento (ex.: juvenil, sub-21), mas se ela apresentar categorias para assinalar com um X, teremos somente as opções Adulto, Juvenil ou Infante conforme modelo da súmula atual. Se não ocorrer nenhuma forma de registro descrita anteriormente, preencher a categoria ao lado do nome da competição.

Equipes: Preencher com as siglas das equipes, mandante à esquerda, encontradas nos regulamentos das competições nacionais. Para as competições regionais e/ou outras competições seguir orientações do regulamento ou do organizador do evento.

QUADRO DE EQUIPES

a) Sigla das equipes – ordem da tabela (mandante à esquerda, como no cabeçalho).

b) Número e nome dos jogadores:

Número - Preencher em ordem numérica (crescente), exceto Líberos.

Nome - Registrar o primeiro nome e a inicial do último nome de família (sem graus de parentesco: Júnior, Filho ou Neto) seguido de ponto.

Ex.: Carlos Alberto Silva Júnior, preencher Carlos S.

Exceções: Sobrenomes diferentes com mesmas iniciais, João Alberto Borges da Silva e João Augusto de Souza, preencher incluindo as iniciais dos nomes intermediários, João A. B. S. e João A. S.

No caso de coincidências no primeiro nome e nas iniciais do sobrenome e dos nomes intermediários, colocar a segunda letra do nome intermediário. Ex.: Pedro Alberto Silva e Pedro Augusto Souza, escrever Pedro Al. S. e Pedro Au. S.

c) Circular o número do capitão da equipe.

d) Jogadores **LÍBEROS**

Não aparecerão necessariamente em ordem numérica.

A primeira linha de registro é o número do **LÍBERO ATUANTE**, representado nas relações nominais como L1 e a segunda linha é o número do **SEGUNDO LÍBERO**, representado como L2, ambos indicados pelos técnicos antes de assinarem a súmula.

É de praxe que na entrega da relação nominal, estas indicações já estejam feitas, de quem é o capitão, L1, L2.

e) Comissão Técnica

Preencher o NOME e o último SOBRENOME por extenso (também sem os graus de parentesco: Júnior, Filho ou Neto).

O registro deverá ser feito conforme a função de cada um.

Observação: As funções permitidas pela regra são: Técnico, até 2 Assistentes Técnicos e 2 da Área Médica (Fisioterapeuta e Médico). No regulamento das competições, outras funções poderão aparecer, por exemplo, Preparador Físico, Massagista, Auxiliar Técnico. Portanto se registra nesses espaços da súmula, as funções a eles destinadas; caso não tenha outros espaços, anotar no QUADRO DE OBSERVAÇÕES.

Consideraremos para a súmula atual da CBV, a criação de duas siglas conforme suas funções:

T - Técnico

AT1 - Assistente Técnico

AT2 - Auxiliar Técnico

PF - Preparador Físico

M - Médico

Na observação, quando necessário, acrescentar:

Mg - Massagista

F - Fisioterapeuta.

f) Coletar as assinaturas dos capitães, assim que chamados para o sorteio e indicados pelo 1º árbitro para se dirigirem à mesa do apontador.

QUADRO DE APROVAÇÃO

Registro da equipe de arbitragem – NOME COMPLETO e SIGLA do Estado. Para Juízes de Linha, não se utilizam as SIGLAS do Estado.

Registro dos Juízes de Linha, quando somente 2 atuarem: anotar nas posições 1 e 3.

As assinaturas dos capitães são feitas em duas fases, antes do jogo no QUADRO DE EQUIPES e depois do jogo no QUADRO DE APROVAÇÃO.

b) PREENCHIMENTO DEPOIS DO SORTEIO

Depois do sorteio vem a definição, através do 1º árbitro, de qual equipe vai sacar primeiro e o lado da quadra em que jogarão.

Será considerada a equipe A aquela que iniciará o jogo do lado esquerdo do APONTADOR, e a equipe B aquela que iniciará do lado direito.

Nesse momento, no quadro do SET 1, abrir o saque no jogador que vai iniciar o jogo, com um sinal de “visto” (√) no primeiro quadrículo (1) da posição I e marcar com um “X” sobre o “S”.

Do lado da equipe que vai receber o saque, marcar o “X” sobre o “R” e inserir um “X” no primeiro quadrículo (1) da primeira posição (I).

Automaticamente deverão ser preenchidas, **as letras A e B**, no Cabeçalho (onde foram registradas as siglas das EQUIPES) e no Quadro de Equipes.

Onde já estão inseridas as letras A e B, colocar as SIGLAS das respectivas equipes no quadro dos sets e no quadro de resultados.

Assim que o APONTADOR receber A FORMAÇÃO INICIAL DAS EQUIPES, através do 2º árbitro, deverá conferir a **relação nominal** no Quadro de Equipes e fazer o registro **imediatamente**, anotando os jogadores sequencialmente, nas posições de I a VI.

NOTAS: **a)** OS TÉCNICOS, ANTES DA PARTIDA, devem conferir a relação nominal da súmula, assinando-a logo após.

b) Durante todo jogo é utilizado o “visto” (√) para abertura do atleta que vai para o saque. Existe somente um momento em que o mesmo “visto” (√) não deverá ser registrado no sacador. É no último ponto da equipe, o qual foi obtido após vencer o rally, que se iniciou com o saque do adversário.

2) DURANTE O JOGO:

Assim que o 1º árbitro autorizar o sacador para o início da partida, o apontador deverá registrar as horas no HORÁRIO DE INÍCIO.

A partir daí, existirá uma sequência automática de registros de acordo com as ações de jogo:

Ao término de cada rally, se perguntar:

DE QUEM É O PONTO? MARCAR imediatamente na coluna de pontos correspondente.

E QUEM VAI SACAR?

Teremos duas opções: Se é o mesmo jogador, não precisa anotar, pois se trata de continuidade, mas se é outro jogador, em função da perda da posse de bola, o espaço que estava aberto até então, será “fechado” com o PLACAR da sua equipe, neste momento. E automaticamente acontecerá a abertura do saque no próximo sacador.

E essa é a sequência de pontos e saques, até que uma das equipes obtenha primeiro os 25 pontos, e VENÇA o set, com uma diferença mínima de 2 pontos. Assim é feito, em relação a pontos, nos sets 1 a 4.

Assim que o 1º árbitro encerrar cada set, o apontador deverá registrar as horas no HORÁRIO DO FIM.

Em todos os sets deverá ser CIRCULADO o último ponto de cada equipe, no quadro de Rodada de Saques.

Os pontos, no Quadro de Pontos de cada equipe, que não foram utilizados deverão ser anulados em forma de “X”, iniciando com um traço horizontal, bem abaixo do último ponto assinalado, e posteriormente fechando a parte inferior bem abaixo do último ponto dessa coluna, formando o que os apontadores denominam “ampulheta”, repetindo a ação para cada coluna.

Para agilizar o processo de “fechamento de súmula”, a cada término de set, lançar os dados correspondentes no QUADRO DE RESULTADOS.

TEMPOS

Cada equipe tem o direito de solicitar no máximo, **2** tempos em cada set.

Os tempos são anotados abaixo das colunas de pontos, da seguinte forma:

Primeiro se anota os pontos da equipe que solicitou o tempo e depois os pontos da outra equipe.

*Obs.: Os **TEMPOS TÉCNICOS**, quando utilizados na competição, não devem ser anotados.*

SUBSTITUIÇÕES

Cada equipe tem direito de solicitar, no máximo **6** substituições em cada set.

A substituição é anotada da seguinte forma:

Registra-se o número do atleta **SUBSTITUTO** (o que vai entrar) abaixo do atleta que consta na linha de “jogadores iniciantes” (o que vai sair); coloca-se abaixo o PLACAR, no momento da substituição, primeiro os pontos da equipe solicitante e depois os pontos da outra equipe.

Quando acontece o retorno do atleta inicial (iniciante), registra-se o **placar** e coloca-se um **CÍRCULO** em volta do número do atleta substituído (substituto), indicando assim, que **naquela posição** não é mais possível efetuar substituições regulares, nem tampouco o atleta substituto circulado poderá substituir outro atleta iniciante regularmente.

SUBSTITUIÇÕES EXCEPCIONAIS

Acontecem somente em caso de lesão ou mal súbito, de um jogador que não pode mais **legalmente** ser substituído.

Esta substituição significa que qualquer jogador que não está na quadra, **exceto o líbero ou o jogador com quem ele trocou**, poderá substituir o jogador lesionado, e este, por sua vez, não poderá retornar para o jogo.

Ela não será contada como substituição regular, mas **NA SÚMULA DEVERÁ SER INCLUÍDA** no total de substituições do set e da partida, e a mesma deverá ser registrada no **CAMPO DE OBSERVAÇÕES**.

SUBSTITUIÇÃO POR EXPULSÃO OU DESQUALIFICAÇÃO

Quando um atleta for expulso ou desqualificado, só será permitida a entrada de um jogador através de uma **substituição legal**.

Caso não seja possível, a equipe será declarada INCOMPLETA. (Preenchimento de equipe incompleta em ANEXO).

SUBSTITUIÇÃO ILEGAL

Durante a partida, quando for CONSTATADA uma substituição ilegal, alguns procedimentos serão aplicados:

- 1) A equipe é penalizada com um ponto e o próximo saque será do adversário;
- 2) A substituição deve ser retificada;
- 3) Os pontos marcados pela equipe faltosa, desde o momento que se concretizou a infração **SERÃO CANCELADOS**.

Uma NOVA súmula será utilizada para o set em questão, anexada à sumula original no final do jogo.

QUADRO DE SANÇÕES

SOLICITAÇÕES INDEVIDAS

Assinalar com um "X" **SOBRE** (A ou B) na equipe que cometeu a infração por indicação do segundo árbitro.

SANÇÕES POR RETARDAMENTO

Advertência por Retardamento é o primeiro retardamento da equipe, preencher com a sigla R na coluna A (advertência), seguindo com as informações do quadro, de equipe (A ou B), set e placar.

Penalidade por Retardamento acontece a partir do segundo retardamento, preencher com a sigla R na coluna P (penalidades), seguindo com as informações do quadro, de equipe (A ou B), set e placar (do momento da punição), e em seguida anotar o ponto da outra equipe (risco), circulando o mesmo, representando aí o motivo pelo qual o ponto foi obtido.

ADVERTÊNCIA - (CARTÃO AMARELO)

É válido para a equipe, e para o jogo todo, sem nenhuma consequência imediata.

Preencher na coluna A (advertência), o membro da equipe que recebeu o cartão (nº do atleta ou sigla da comissão técnica), seguindo com as informações do quadro, de equipe (A ou B), set e placar.

PENALIDADE – (CARTÃO VERMELHO)

O cartão vermelho quando aplicado a qualquer membro da equipe, traz como consequência um ponto e saque para o adversário.

Preencher na coluna P (penalidades), o membro da equipe que recebeu o cartão (nº do atleta ou sigla da comissão técnica), seguindo com as informações do quadro, de equipe (A ou B), set e placar (do momento da punição), e em seguida anotar o ponto da outra equipe (risco), circulando o mesmo, representando aí o motivo pelo qual o ponto foi obtido.

EXPULSÃO – (CARTÃO VERMELHO E AMARELO JUNTOS)

Qualquer membro que seja punido com a expulsão, não poderá participar pelo **resto do set**.

Preencher na coluna E (expulsão), o membro da equipe que recebeu a punição (nº do atleta ou sigla da comissão técnica), seguindo com as informações do quadro, de equipe (A ou B), set e placar, sem nenhuma outra consequência.

DESQUALIFICAÇÃO – (CARTÃO VERMELHO E AMARELO SEPARADOS)

Qualquer membro que seja punido com a desqualificação, não poderá participar pelo **resto do jogo**.

Preencher na coluna D (desqualificação), o membro da equipe que recebeu a punição (nº do atleta ou sigla da comissão técnica), seguindo com as informações do quadro, de equipe (A ou B), set e placar, sem nenhuma outra consequência.

JOGADOR QUE RECEBE UMA SANÇÃO E ESTÁ NO BANCO

O jogador que estiver no banco e receber uma sanção, deverá ter o número circulado no quadro de sanções, **exceto** o líbero e o jogador com quem o líbero trocou.

INTERVALOS ENTRE OS SETS

Todos os intervalos têm a duração de 3 minutos.

O intervalo entre o segundo e o terceiro sets **pode ser** prolongado em até 10 minutos pela autoridade competente ante solicitação do organizador.

Portanto, lançar a informação verídica quando acontecer entre o segundo e o terceiro sets, um intervalo maior que 3 minutos.

5º SET – SET DECISIVO

O 5º set é o set decisivo.

É feito novo sorteio.

Vencerá o set a equipe que primeiro alcançar 15 pontos, com uma diferença mínima de 2 pontos.

Neste set, encontraremos 3 quadros para preenchimento.

Para melhor entendimento vamos chamar quadro da esquerda, quadro central e quadro da direita.

Somente os quadros da esquerda e central serão utilizados até que uma das equipes faça o 8º ponto e troquem de lado, exceto para tempos e substituições que serão feitas simultaneamente nos quadros da esquerda e da direita, pois se trata da mesma equipe. Após a troca de lado, passaremos a utilizar apenas o quadro central e o quadro da direita.

Após o sorteio lançar as equipes, "A", "B", suas siglas, abrir o saque com um "√", colocar o "X" no "S", assinalar a recepção com um "X" e colocar o "X" no "R".

Preencher as formações iniciais, correspondente às equipes, nos 3 quadros.

Lançar o horário de início do set.

8º PONTO. Troca de lado.

Nesse momento já estão transportadas (do quadro da esquerda para o quadro da direita) a formação inicial, as solicitações de tempos e substituições.

O 2º árbitro confere as posições.

Lançar no quadro da direita, na parte superior, nos pontos na troca O PLACAR DO JOGO, sendo o primeiro placar da equipe que estava no quadro da esquerda antes da troca. Esse placar (da esquerda) será a referência para dar continuidade para o próximo ponto de sua equipe.

Na COLUNA DE PONTOS do quadro da direita, marcar a partir do próximo ponto, deixando os anteriores sem marcação (já estão marcados no quadro da esquerda).

Quanto ao saque, poderemos ter duas opções:

A) A posse de bola estava com a equipe do quadro da esquerda que foi para o quadro da direita. O sacador se mantém aberto no quadro da esquerda e se abre na mesma posição no quadro da direita. Quando perder a posse de bola, registra os pontos do sacador somente no quadro da direita.

B) A posse de bola estava com a equipe do quadro central, automaticamente o sacador que estava no quadro da esquerda foi fechado e no quadro da direita se abrirá o próximo sacador.

Fechar o set da mesma forma que nos sets 1 a 4, deixando o quadro da esquerda, sem fechar o sacador (se for o caso) e sem fechar a coluna de pontos. Todo o fechamento necessário dessa equipe será feito no quadro da direita.

3) DEPOIS DO JOGO:

FINALIZANDO A SÚMULA

Assim que terminar o último set do jogo, fechar o set correspondente e lançar os dados do set no QUADRO DE RESULTADOS.

Lembrar que os sets anteriores já foram lançados.

Fazer as somas de todos os campos preenchidos na linha destinada ao total de registros, ou seja, TOTAL de tempos, de substituições, de sets e de pontos de ambas as equipes, incluindo o total de duração dos sets (neste item não se incluem os intervalos entre os sets).

Em seguida, registrar a hora do início, a hora do término do jogo e a duração TOTAL DO JOGO (onde estarão inclusos os intervalos).

Registrar o VENCEDOR DO JOGO e o resultado em sets.

QUADRO DE APROVAÇÃO

Na parte inferior desse quadro, tem os espaços destinados às assinaturas dos capitães, logo após o jogo.

Quando o capitão da equipe se ausentar por qualquer motivo, assinará a súmula, ao final do jogo, o capitão em quadra, colocando-se o fato na observação.

Após as assinaturas dos capitães, o(s) apontador(es) assinam a súmula, e a submetem à conferência dos árbitros, que ao término assinam, o segundo e o primeiro, respectivamente.

QUADRO DE OBSERVAÇÕES

O quadro de observações tem por finalidade registrar todas as ocorrências do jogo que não possuem espaço específico na súmula destinado ao registro de tal informação, bem como servir para RETIFICAÇÕES de qualquer natureza.

A observação deve ser clara e objetiva e apresentar os fatos em ordem cronológica.

Deve indicar a localização na súmula.

Colocar palavras e expressões constantes na súmula. (Ex.: usar a palavra jogador e não atleta).

Em situações que antecedem o sorteio, colocar o nome da equipe na observação.

Em situações após o sorteio, o nome da equipe pode ser substituído por equipe A ou B.

Em situações que envolvem o jogo em si, colocar primeiro o placar da equipe A.

Ex.: 2º set, placar 2:5, jogo interrompido por 20 min. por falta de energia (o placar que vem primeiro é o da equipe A).

Em situações que envolvem determinada equipe, colocar primeiro o placar da equipe em questão.

Ex.: REDESIGNAÇÃO DE LÍBERO DA EQUIPE B: Equipe B, nº 10 saiu / nº 2 entrou, 2º set, placar 9x6 (o placar que vem primeiro é o da equipe B).

De acordo com os eventos, algumas observações são instruídas pelo 2º árbitro (substituições excepcionais, tempo de recuperação, interrupções prolongadas, interferência externa, redesignação de líbero, etc.) e outras pelo 1º árbitro.

Nenhuma observação, salvo os de atribuições do 2º árbitro, deve ser registrada pelo apontador sem o consentimento do primeiro árbitro.

PROTESTO

Em caso de protesto, com a prévia autorização do 1º árbitro, escrever na súmula a versão narrada pelo capitão OU SOLICITAR AO MESMO QUE ESCREVA NUM RASCUNHO sobre os fatos protestados e em seguida o apontador transcreve para a súmula.

ANEXOS

EQUIPE AUSENTE

1) EQUIPE que se recusa a jogar

Um dos casos onde a equipe é declarada ausente é no momento em que a mesma, depois de convidada a jogar, se recusa a fazê-lo, desistindo da partida.

Se a súmula já estava em andamento e o jogo não se reiniciou, manter todos os preenchimentos já feitos, e aplicar o que a regra exige em termos de **pontuação e resultado**.

No **QUADRO DE OBSERVAÇÕES**, o primeiro árbitro deverá orientar sobre a redação de que a equipe A ou B se recusou a continuar a partida, que a mesma foi declarada ausente e que a pontuação correta (uma vez que já poderia ter acontecido os registros ao final de cada set) é de 25x0, 25x0, 25x0, e de 3x0 para a partida.

No **QUADRO DE RESULTADOS**, independente do momento do jogo, todas as transcrições dos sets jogados até este momento serão mantidas e nenhuma outra informação além do resultado de 3x0 e a equipe vencedora será lançada neste quadro a partir deste momento. Se a equipe for declarada ausente no 1º set, nenhum lançamento dos sets será efetuado, apenas 3x0 e a equipe vencedora.

2) EQUIPE que não comparece para o jogo

Outro caso em que a equipe é declarada ausente é quando ela não se apresenta para o jogo, no local, dia e hora marcados.

A equipe de arbitragem deve se certificar de que os atletas da equipe vencedora, inscritos na relação nominal, realmente estão presentes (no mínimo 6 jogadores).

PREENCHIMENTO DA SÚMULA NO CASO DE NÃO COMPARECIMENTO DE UMA DAS EQUIPES (W.O)

Preencher o cabeçalho, o quadro de equipes (com a relação nominal da equipe que compareceu) e o quadro de aprovação.

Para efeito de padronização do preenchimento, consideraremos a equipe presente como equipe A.

Não utilizar nenhum quadro dos sets para nenhum preenchimento.

Preencher no **QUADRO DE RESULTADOS**:

Equipe vencedora:

Na coluna P (pontos) registrar 25 pontos para cada set.

Na coluna V registrar 1 para cada set.

Na coluna S (substituição) e T (tempo) lançar 0 (zero).

Equipe perdedora:

Na coluna P (pontos) registrar 0 pontos para cada set.

Na coluna V registrar 0 (zero) para cada set.

Na coluna S (substituição) e T (tempo) lançar 0 (zero).

Duração dos sets: registrar 0 (zero) para os 3 sets.

Fazer o registro das somas na última linha.

Lançar a equipe VENCEDORA e 3x0 para a partida.

Na OBSERVAÇÃO: A equipe (perdedora) não compareceu no horário previsto para o jogo. Após o tempo de tolerância regulamentar (... minutos) foi declarada ausente. A equipe (vencedora) foi a vencedora da partida.

Coletar as assinaturas do técnico e do capitão da equipe presente.

Coletar as assinaturas da equipe de arbitragem.

PREENCHIMENTO DA SÚMULA NO CASO DE NÃO COMPARECIMENTO DAS DUAS EQUIPES (W.O. DUPLO)

Preencher o cabeçalho e o quadro de aprovação.

Colocar na observação:

As equipes não compareceram no horário previsto para o jogo. Após o tempo de tolerância regulamentar (... minutos) ambas as equipes foram declaradas ausentes.

Coletar as assinaturas da equipe de arbitragem.

EQUIPE INCOMPLETA

Uma equipe poderá ser declarada incompleta tanto para um set, como para a partida.

São algumas circunstâncias do jogo que tornam uma equipe incompleta.

Em qualquer das situações acima, preencher a súmula da seguinte forma:

A equipe que foi declarada incompleta mantém todos os pontos que alcançou na partida.

Para a outra equipe, a vencedora do set ou da partida, registrar os pontos necessários para vencer o set ou a partida.

O apontador conclui normalmente o fechamento dos sets.

Na OBSERVAÇÃO, o primeiro árbitro deverá orientar sobre a redação de que a equipe A ou B foi declarada incompleta para o set ou para a partida.

INTERRUPÇÃO PROLONGADA

Interrupções prolongadas (uma ou mais), não podem exceder o total de 4 horas.

JOGO REINICIADO NA MESMA QUADRA:

O set interrompido CONTINUA normalmente, com o mesmo placar, jogadores e posições.

No momento da interrupção o apontador registra imediatamente (rascunho) o tempo de início da interrupção, posteriormente o fim da mesma, totalizando o tempo de interrupção neste set, para o oportuno registro nas observações.

JOGO REINICIADO EM OUTRA QUADRA:

Se o jogo for reiniciado em outra quadra, o set que foi interrompido é ANULADO.

Uma nova súmula deverá ser utilizada. Deve-se manter os mesmos jogadores e a mesma formação inicial do set anulado.

Lançar o horário de início deste set. A observação será feita na súmula inicial, anexando a nova súmula à mesma.

Os capitães assinam as duas súmulas depois do jogo.

JOGO COM DURAÇÃO TOTAL EXCEDENTE A 4 HORAS

Se ocorrer uma ou mais interrupções que excedam a 4 horas no total, TODO O JOGO deverá ser repetido.

ALGUNS CASOS DE PREENCHIMENTOS DE NOVAS SÚMULAS:

Nas situações em que os pontos da equipe infratora forem cancelados, uma nova súmula deverá ser preenchida para o respectivo set.

NA FORMAÇÃO INICIAL DAS EQUIPES

Depois de iniciado o set, ao ser descoberta a divergência entre os JOGADORES EM QUADRA e a FORMAÇÃO INICIAL DAS EQUIPES, todos os pontos marcados ou recebidos pela equipe faltosa desde o momento em que houve a troca de posições serão cancelados.

FALTAS DE ROTAÇÃO (VIOLAÇÃO DA ORDEM DE SAQUE)

Situação em que o apontador consegue determinar o momento exato da ocorrência da falta do sacador onde todos os pontos anotados pela equipe infratora são cancelados.

JOGADOR EM QUADRA NÃO RELACIONADO NA SÚMULA

Pode acontecer através da **SUBSTITUIÇÃO ILEGAL**, ou desde o início do set, através da formação inicial não conferida com a relação nominal da equipe.

PREENCHIMENTO DE NOVA SÚMULA

Preencher o cabeçalho.

Lançar a formação inicial das equipes, com correções em caso de necessidade.

Todas as substituições e tempos serão transcritos para a nova, e a mesma terá continuidade a partir do próximo sacador de cada equipe, quando a situação estiver totalmente corrigida.

Finalizando o set, os dados do respectivo set deverão ser lançados no **QUADRO DE RESULTADOS da súmula original**.

Os capitães, no final do jogo deverão assinar as duas súmulas.

Observar na súmula original, que seguirá uma súmula anexa.

SUGESTÕES DE OBSERVAÇÕES

Enfatizamos que se trata apenas de **SUGESTÕES**, para facilitar o trabalho da equipe de arbitragem.

INCLUSÃO DE SIGLAS NA COMISSÃO TÉCNICA (massagista e fisioterapeuta)

Equipe (SIGLA), **M**: (nome e sobrenome por extenso).

Equipe (SIGLA), **F**: (nome e sobrenome por extenso).

REDESIGNAÇÃO DE LÍBERO:

Equipe (A ou B), nº ___ saiu / nº ___ entrou, ___ set, placar ___X___.

ATRASO NO INÍCIO DO JOGO em função de rodada dupla, solicitação da TV ou outros:

O jogo teve início às ___ em função de Rodada Dupla.

O jogo teve início às ___ por solicitação da TV.

EQUIPE INCOMPLETA:

A equipe (A ou B), ___ set, placar ___ X___, foi declarada incompleta para o (SET ou JOGO), "motivo".

EQUIPE DECLARADA AUSENTE POR RECUSAR-SE A CONTINUAR A PARTIDA:

A equipe (A ou B), ___ set, foi declarada ausente; recusou-se a continuar a partida por (motivo). A pontuação correta para os sets é de 25x0, 25x0 e 25x0, e o resultado final é de 3x0 para a equipe (A ou B).

INTERRUPÇÃO PROLONGADA:

1) Quando o set continua na mesma quadra:

Interrupção prolongada, ____ set, por ____ minutos, (motivo), placar ____ X ____.

2) Quando o set continua em outra quadra:

O ____ set foi interrompido às ____ h ____ min, por (motivo), e o set foi reiniciado às ____ h ____ min em outra quadra. Tempo total de paralisação: ____ h ____ min.

Segue nova súmula anexa.

SUBSTITUIÇÃO ILEGAL:

Segue nova súmula anexa.

PROTESTO:

____ set, equipe (A ou B), placar ____ X ____, protesto solicitado pelo capitão (nome): "xxxxxxxxxx".

ASSINATURA DO "CAPITÃO EM QUADRA" APÓS O JOGO:

O capitão em quadra (nome e número do atleta) da Equipe (A ou B) assinou a súmula ao final do jogo, devido à ausência do capitão da equipe (nome e número do atleta) (pelo motivo...).

SUBSTITUIÇÃO EXCEPCIONAL:

Equipe (A ou B), nº ____ saiu / nº ____ entrou, ____ set, placar ____ X ____.

TÉCNICO / JOGADOR

Situação inusitada, mas prevista pela regra 5.3.2.

Para isso, deverá estar inscrito na súmula, nas duas condições.

Observar na súmula o momento em que ele deixa de ser técnico e passa a ser jogador, uma vez que o mesmo não poderá acumular as duas funções ao mesmo tempo.

GOLDEN SET

Golden Set é considerado como um **NOVO JOGO**, disputado em apenas um set.

Ele é consequente da fase de play-off, onde atua como "jogo" desempate.

É realizado no mesmo local e data cujo último jogo determinou o empate desse play-off.

Terminado o jogo que determinou empate no play-off, é disputado UM set (**GOLDEN SET**) de 25 pontos.

As particularidades desta disputa seguem abaixo, enfatizando que as modificações podem ocorrer conforme o regulamento de cada competição:

Fica proibida a troca de atletas e Comissão Técnica na súmula.

Possíveis punições serão mantidas ou descartadas (Vide regulamento da competição).

Quando finalizado o jogo que causa o "**GOLDEN SET**", será realizado um novo sorteio entre os capitães das equipes.

Substituições, Tempos de Descanso e/ou Tempos Técnicos seguem o padrão de um set normal.

O intervalo entre o final do jogo e início do "**GOLDEN SET**" será de 03 minutos.

A equipe mandante do jogo que precede o “**GOLDEN SET**” deverá disponibilizar dois jogos de súmulas e a formação inicial das equipes para o apontador.

Nesse dia, o apontador deverá ter disponível a súmula para uma possível realização do “**GOLDEN SET**”, deixando-a preenchida antes do jogo, uma vez que o intervalo estabelecido de 3 minutos de um jogo para o outro assim exige.

Os técnicos assinam a nova súmula e os capitães assinam a súmula anterior (após jogo) e a nova (antes do jogo).

Terminando o “**GOLDEN SET**” os capitães assinam (após jogo) e em seguida, a equipe de arbitragem, conforme padrões.

PREENCHIMENTO DA FOLHA DE CONTROLE DE LÍBERO

ANTES DO JOGO

ANTES DO SORTEIO

O APONTADOR ASSISTENTE deverá preencher o cabeçalho da folha de controle de Líbero com todas as informações do jogo, e seu nome na parte inferior.

Os registros devem seguir o mesmo padrão da súmula preenchida pelo apontador, em relação aos dados utilizados.

APÓS O SORTEIO:

Antes de iniciar o jogo, o APONTADOR ASSISTENTE deverá obter a informação sobre o(s) número(s) do(s) Líbero(s), através do APONTADOR.

Com a informação obtida, registrar a letra “A” e “B” atribuída a cada equipe nos círculos em branco na parte superior da folha.

Abaixo do quadro de cada set, tem um espaço onde deverão ser preenchidos os números dos líberos de cada equipe.

DURANTE O JOGO

Durante o jogo, o APONTADOR ASSISTENTE registra os dados de cada troca de Líbero que prosseguem nos respectivos sets.

A folha de controle de líbero possui espaços pré-determinados nas colunas, conforme suas funções.

A coluna da esquerda em cada set, é destinada EXCLUSIVAMENTE para o jogador líbero (Líb) e a coluna ao lado (Troca) é destinada para o jogador regular.

Em caso de troca entre um Líbero e um jogador regular, o Apontador Assistente registra o número do Líbero na coluna específica do Líbero (Líb) e o do jogador a ser substituído na coluna designada (Troca), registrando o placar no momento da troca (primeiro o placar da equipe que está executando a troca).

Em caso de trocas entre 2 Líberos, anotar o número do Líbero que está entrando na coluna do “Líb” **deixando em branco** a coluna “Troca”, e anotar o placar da troca.

Quando um Líbero é redesignado por qualquer motivo, o número novo de Líbero deve ser anotado no espaço específico da redesignação (na parte inferior da folha).

5º set:

Depois do SORTEIO, o APONTADOR ASSISTENTE registra as equipes A e B, colocando do lado esquerdo a letra da equipe que iniciará o set no lado esquerdo; no centro, a letra da outra equipe e à direita a equipe quando trocar de lado.

O APONTADOR ASSISTENTE continua com o mesmo procedimento utilizado no jogo, com preenchimento nas duas colunas.

Após o 8º ponto, quando as equipes trocarem de lado, o APONTADOR ASSISTENTE utilizará a coluna da direita (a terceira) usando a linha imediatamente abaixo de onde terminou a anotação quando a mesma equipe estava à sua esquerda.

Da mesma forma que a súmula, o campo de **observações** deverá ser utilizado para anotações envolvendo os líberos e para retificações relacionadas ao preenchimento.

APÓS O JOGO

Fechar com início da “ampulheta”, denominação já usada no guia da súmula, em cada set, iniciando o primeiro traço horizontal, bem abaixo da última informação de cada equipe seguido de “X” até finalizar o fechamento da coluna. Não é necessário o traço horizontal na parte inferior do X, simbolizando o fechamento da ampulheta.

O APONTADOR ASSISTENTE assina a folha de controle de Líbero.

O APONTADOR ASSISTENTE submeterá esta folha PARA VERIFICAÇÃO DOS ÁRBITROS. A folha do controle de Líbero deve ser anexada com a SÚMULA.