

INTRODUÇÃO

O Boletim de Jogo é um documento oficial, cujo preenchimento é da responsabilidade do **Marcador**, de acordo com as regras e instruções que se apresentam de seguida. O marcador além de ter de saber bem os mecanismos de preenchimento do boletim também deve conhecer os procedimentos a seguir durante o protocolo de jogo.

O preenchimento do Boletim de Jogo deve ser sempre efectuado em maiúsculas.

O boletim de jogo é preenchido em 4 vias, que, no fim do jogo, serão entregues:

1ª via - equipa vencedora, para posterior envio à entidade organizadora da prova;

2ª via - 1º árbitro;

3ª via - equipa vencida;

4ª via - equipa vencedora.

Em provas especiais (ex. fases concentradas) de organização directa da Federação e em que esteja presente a entidade organizadora, a 1ª via (original) é-lhe entregue.

I. ANTES DO INÍCIO DO JOGO

O marcador deve verificar ou proceder ao preenchimento, utilizando sempre letras maiúsculas, do cabeçalho do Boletim de Jogo como se segue:

A – Na parte superior do boletim (Fig. 1)

- 1.1. Nome da competição;
- 1.2. Cidade: indicar o nome da localidade;
- 1.3. Pavilhão: escrever o nome do pavilhão;
- 1.4. Divisão: Homens, Mulheres: colocar x na quadrícula;
- 1.5. Categoria: Sénior, Júnior, Youth (outros escalões de formação): colocar x na quadrícula;
- 1.6. Fase: indicar a fase de competição:
 - Número;
 - Eliminatória: Elim.;
 - Qualificação: Qual.;
 - Final: Final.
- 1.7. Código do País;
- 1.8. Número do jogo;
- 1.9. Data (dd,mm,aa);
- 1.10. Hora (de acordo com o calendário da competição);
- 1.11. Equipas (escrever o nome das equipas pela ordem constante no calendário da competição, deixando em branco os círculos para A ou B, que serão preenchidos depois do sorteio – ver 2.3).

NOME DA COMPETIÇÃO		CAMPEONATO NACIONAL			
CIDADE	P.O.R.T.O.	JOGO N°	1.1.2	DATA:	0.3.01.16
PAVILHÃO	M.U.N.I.C.I.P.A.L.	FASE	1ª	HORA:	16.00
MASCULINO	<input checked="" type="checkbox"/>	FEMININO	<input type="checkbox"/>	CATEGORIA:	SENIOR <input checked="" type="checkbox"/> JUNIOR <input type="checkbox"/> FORMAÇÃO <input type="checkbox"/>
		EQUIPAS		A <input type="checkbox"/> B <input checked="" type="checkbox"/> VCP VS CAV <input type="checkbox"/> A <input type="checkbox"/> B <input checked="" type="checkbox"/>	

Figura 1

B – No quadro inferior direito do boletim (Fig. 2)

- 1.12. Equipas: uma à esquerda, outra à direita, na mesma ordem que em 1.11., deixando em branco os círculos para A ou B;
- 1.13. Número, nome e nº da licença dos jogadores de cada equipa (circundar o número do capitão de equipa).
O número, nome e nº da licença do Libero só deve ser registado na linha designada para o efeito.

Nota: Os nomes e nºs das licenças dos intervenientes devem ser escritos no seguinte formato: “Apelido, inicial do 1º nome, nº da licença”

Exemplo: SILVA, A. 32429

- 1.14. Nome e nº da licença de:
- T: Treinador;
 - TA1: Treinador Adjunto;
 - TA2: Treinador Adjunto;
 - F: Fisioterapeuta;
 - M: Médico.

(B) ^A _{OU} ^B		VCP		EQUIPA		CAV		^A _{OU} ^B (A)	
N.º	NOME	LIC. N.º	N.º	NOME	LIC. N.º				
1	SILVA, A.	54603	2	OLIVEIRA, F.	55095				
3	GARCIA, M.	56958	5	CASTRO, M.	56230				
4	PIMENTA, F.	65854	6	SANTOS, P.	69046				
5	CUNHA, A.	66528	7	COSTA, V.	85109				
7	FERREIRA, J.	66777	9	CRUZ, A.	46761				
8	MONTEIRO, J.	a)	11	SILVA, C.	63013				
9	GUEDES, P.	59928	12	PINTO, E.	58423				
14	SILVA, J.	50630	14	MARTINEZ, J.	b)				
15	MEDEIROS, T.	65656							
17	CARVALHO, J.	56954							
LIBEROS ("L")									
2	PACHECO, C.	55092	3	SILVA, L.	66854				
10	MARTINS, A.	55172							
	RAMOS, J.	39	T	FERNANDES, F.	C)				
	PEREIRA, A.	104	TA1	SIMÕES, J.	182				
	MACEDO, M.	3112	TA2						
	FONSECA, C.	1291	M						
	FERREIRA, E.	56761	F						
ASSINATURAS									
CAPITÃO					CAPITÃO				
<i>ASilva</i>					<i>Santos</i>				
TREINADOR					TREINADOR				
<i>ARamos</i>					<i>FFernandes</i>				

Figura 2

Cap.5 - BOLETIM DE JOGO – INSTRUÇÕES PARA O PREENCHIMENTO

Nota importante: Todas as situações de identificação que não se processem pelas licenças da FPV (B.I., Passaporte ou Carta de Condução) têm de ser anotadas no quadro “OBSERVAÇÕES” – “REMARKS”. (Fig.10)

- 1.15. Assinatura dos capitães de equipa, depois do sorteio, após terem verificado os nomes e os números dos jogadores inscritos (1.12 e 1.13)
- 1.16. Assinatura do treinador de cada equipa, depois do sorteio, após terem verificado os nomes e os números dos jogadores inscritos (1.12 e 1.13)

C – Na parte inferior central “APROVAÇÃO” – “APPROVAL” (Fig. 3):

Escrever os nomes, nº das licenças e iniciais da Associação dos:

- 1.17. 1º Árbitro
- 1.18. 2º Árbitro
- 1.19. Marcador
- 1.20. Marcador assistente (se houver)
- 1.21. Juízes de Linha (apenas os nomes)

APROVAÇÃO							
ÁRBITROS	NOME	LIC. N°	ASSOCIAÇÃO	ASSINATURA			
1º	LEAL, A.	118	A.V.A.	<i>Leal</i>			
2º	FREITAS, B.	201	A.V.R.	<i>Bruno Freitas</i>			
MARCADOR	MAGALHÃES, J.	3	A.V.D.	<i>Magalhães</i>			
J. LINHA	NOME	LIC. N°	ASSOCIAÇÃO	J. LINHA	NOME	LIC. N°	ASSOCIAÇÃO
1	RODRIGUES, L.	148	A.V.D.	2	SOARES, C.	223	A.V.D.
3	SOUSA, P.	167	A.V.D.	4	MESQUITA, F.	163	A.V.D.
<i>Santos</i>		Ⓐ	CAPITÃES	Ⓑ	<i>ASilva</i>		

Figura 3

II. DEPOIS DA REALIZAÇÃO DO SORTEIO

Antes de iniciar o jogo o marcador deverá obter as seguintes informações:

- 2.1 Do 1º árbitro:

A equipa que efectua o primeiro serviço e o campo onde joga.

- 2.2 Com estas informações o marcador procederá como se segue (Fig. 4):

a) Na parte superior esquerda “SET 1”, escreve o nome das equipas “A” e “B” (deve escrever-se só as três ou quatro iniciais) nos espaços correspondentes aos lados do campo onde cada equipa inicia o set (a equipa “A” à esquerda do marcador, a equipa “B” à sua direita) e assinala com um X no S ou no R respectivo, a equipa que serve em primeiro lugar e a que recebe o primeiro serviço.

Coloca um visto (✓) no algarismo 1 da coluna I da equipa que vai servir em primeiro lugar e do lado da outra equipa (recedora) inutiliza com um X a casa 1 da coluna I. Coloca então nos círculos em branco na parte superior do boletim, onde se escreve o nome das equipas (ver 1.10), as letras “A” ou “B” procedendo da mesma forma nos círculos em branco no quadro inferior direito correspondente às “EQUIPAS” – “TEAMS” (ver 1.11).



SET	INICIO: 16:02		EQUIPA: CAV (A) (S)						PONTOS	EQUIPA: (B) VCP (R)						FIM: :	PONTOS					
	I	II	III	IV	V	VI	1 13 25 37 2 14 26 38 3 15 27 39 4 16 28 40 5 17 29 41 6 18 30 42 7 19 31 43 8 20 32 44 9 21 33 45 10 22 34 46 11 23 35 47 12 24 36 48	I	II	III	IV	V	VI	1 13 25 37 2 14 26 38 3 15 27 39 4 16 28 40 5 17 29 41 6 18 30 42 7 19 31 43 8 20 32 44 9 21 33 45 10 22 34 46 11 23 35 47 12 24 36 48								
	7	5	6	11	2	9	9	7	15	14	17	3	9	7	15	14	17	3				
	:	:	:	:	:	:	:	:	:	:	:	:	:	:	:	:	:	:				
	:	:	:	:	:	:	:	:	:	:	:	:	:	:	:	:	:	:				
	5	1	5	1	5	1	5	5	1	5	1	5	1	5	5	1	5	1	5	1	5	
	2	6	2	6	2	6	2	6	2	6	2	6	2	6	2	6	2	6	2	6	2	6
	3	7	3	7	3	7	3	7	3	7	3	7	3	7	3	7	3	7	3	7	3	7
	4	8	4	8	4	8	4	8	4	8	4	8	4	8	4	8	4	8	4	8	4	8

Figura 4

- b) Depois, na parte direita “SET 2”, escreve no lado direito o nome da equipa “A” e no lado esquerdo o da equipa “B”.
Em seguida assinala com um X o S ou o R de cada equipa de modo a indicar que a equipa a servir é a que no set anterior recebeu o primeiro serviço e vice-versa.
- c) Por baixo do quadro do “SET 1”, encontra-se o correspondente ao “SET 3”. Aqui escreve o nome das equipas e assinala o S ou R da mesma forma que no primeiro set.
- d) Se necessário utiliza o quadro “SET 4”, situado por baixo do “SET 2”, onde regista os nomes e assinala o S ou R do segundo set.

2.3 Do 2º árbitro:

As fichas de formação (Fig. 5), com os números dos jogadores nas posições iniciais.

As fichas de formação para o 1º set devem ser entregues pelos treinadores, devidamente rubricadas, 12 minutos antes do início do jogo.

SET 1		SET 1			
R-5	LINE-UP SHEET Fiche de position	R-5	LINE-UP SHEET Fiche de position		
TEAM Equipe	CAV	TEAM Equipe	VCP		
IV	III	II	IV	III	II
11	6	5	14	15	7
V	VI	I	V	VI	I
2	9	7	17	3	9
SERVICE			SERVICE		
COACH SIGNATURE F.Fernandes			COACH SIGNATURE Ramos		

Figura 5

2.4 Com base na ficha de formação recebida, o marcador procede da seguinte forma (Fig. 4):

- a) Verifica sempre, no início de cada set, se os números existentes nas fichas de formação fazem parte da relação dos jogadores inscrita no quadro das equipas (Fig.2).

De seguida regista nas quadrículas por baixo dos números romanos I a VI, na linha “JOGADORES INICIAIS” – “STARTING PLAYERS” para cada equipa os números dos jogadores segundo a ordem de I a VI, registada nas fichas de formação respectivas.

b) Exemplo:

Equipa A: por baixo de I o nº 7
 por baixo de II o nº 5
 por baixo de III o nº 6
 por baixo de IV o nº 11
 por baixo de V o nº 2
 por baixo de VI o nº 9

Equipa B: por baixo de I o nº 9
 por baixo de II o nº 7
 por baixo de III o nº 15
 por baixo de IV o nº 14
 por baixo de V o nº 17
 por baixo de VI o nº 3

III. DURANTE O JOGO

Durante o jogo o marcador procede da seguinte forma (**Fig. 4**):

No rectângulo “INICIO” – “START time”, na parte superior do “SET 1” anota a hora exacta de execução do primeiro serviço. Exemplo: 16:02 (em horas e minutos).

Se o atraso for significativo deve justificá-lo no quadro “OBSERVAÇÕES” – “REMARKS”(Fig. 10)

- 3.1. Antes de cada serviço controla a ordem do mesmo de acordo com a ordem registada na segunda linha do quadro de cada set, por baixo dos números romanos I a VI.

Se verificar que não é o jogador correcto a executar o serviço deve deixá-lo servir e só depois interromper a jogada, tocando na buzina ou chamando o 2º árbitro para o informar da falta cometida.

- 3.2. Regista os serviços de cada jogador e controla o resultado a cada serviço seguindo a ordem das casas 1 a 8 da coluna onde está inscrito o número do jogador que está a servir, correspondendo às 4 linhas da “ROTAÇÃO DE SERVIÇO” – “SERVICE ROUNDS” da parte esquerda do quadro de cada set. O marcador procede da seguinte forma:

- a) Coloca um visto (✓) no algarismo 1 da coluna I, indicando a quem pertence o primeiro serviço e abrindo a casa do jogador que se encontra ao serviço. Logo que a equipa perde o serviço anota nessa casa o total de pontos conquistados pela equipa até essa altura.
b) Depois, o marcador, ainda no quadro do primeiro set, mas do lado da outra equipa (recebedora) faz uma rotação e o jogador inscrito na coluna II vai executar o serviço,

devido então o marcador colocar um visto (✓) no algarismo da casa 1 dessa coluna, dado que a casa 1 da coluna I está inutilizada com um X.

- c) À direita das colunas I a VI de cada equipa encontra-se a coluna “PONTOS” – “POINTS”, numerada de 1 a 48. Esta coluna serve para registar, de alto a baixo, os pontos conquistados pelas respectivas equipas traçando (/) o número de pontos que vão sendo ganhos. Sempre que a equipa perde o serviço transpõe-se o último número assinalado para a casa que tinha o algarismo com o visto (✓) (neste caso o 1) correspondente ao jogador que havia servido.

Como o sistema de pontuação é contínuo, nunca pode haver o mesmo número de pontos inscrito em casas seguidas.

3.3. Exemplo do Registo dos pontos e controle do serviço no 3º Set (Fig.6):

- a) No rectângulo “INICIO” – “START time”, na parte superior do “SET 1” anota a hora exacta de execução do primeiro serviço. Exemplo: 16:50 (sempre 3 min. após o fim do set anterior).

- b) A equipa B tem direito ao primeiro serviço, sendo o nº 9, inscrito na posição I a fazê-lo. O marcador abre a quadrícula deste jogador colocando um visto (✓) no algarismo 1 da coluna I. A equipa B ganha a jogada e o respectivo ponto. O marcador traça (/) o 1 na coluna “PONTOS” – “POINTS”. A jogada seguinte é novamente ganha pela equipa B e o marcador traça (/) o 2 dessa coluna, etc.

Depois de ter ganho os 2 pontos consecutivos, a equipa B perde o serviço. O marcador anota o número 2 na casa da coluna I do jogador nº 9 da equipa B. Desta forma sabe-se que esta equipa ganhou 2 pontos enquanto o jogador nº 9 esteve ao serviço.

- c) O marcador passa então à parte correspondente à equipa A. Depois de ter ganho a jogada e o direito a servir, a equipa A ganha um ponto, devendo o marcador traçar (/) o algarismo 1 na coluna dos pontos. De seguida e uma vez que a casa 1 da coluna I está inutilizada com um X, dado que esta equipa deve efectuar uma rotação de modo a que o seu primeiro serviço seja efectuado pelo jogador seguinte, o marcador coloca um visto (✓) no algarismo 1 da casa da coluna II indicando que nesta equipa é o jogador nº 5 a servir em primeiro lugar. A equipa A ganha a jogada e o respectivo ponto, pelo que se traça o algarismo 2 da coluna “PONTOS” – “POINTS” (/).

A equipa A perde a jogada seguinte e desta forma o serviço. O marcador anota o nº 2 na casa do jogador nº 5 da equipa A que tinha o serviço, indicando a pontuação que a equipa tinha quando este jogador passou pela primeira vez no serviço.

- d) O marcador volta à equipa B traçando (/) o próximo ponto (3) na coluna “PONTOS” – “POINTS”, uma vez que ganhar uma jogada significa ganhar um ponto. De seguida coloca um visto (✓) no algarismo 1 da casa da coluna II indicando que será o jogador nº 7, registado nesta coluna, a efectuar o novo serviço. O jogador nº 7 não ganha nenhum ponto, pelo que perde o serviço. O marcador anota o nº 3 na casa 1 da coluna II do jogador nº 7 da equipa B, etc.

- e) O marcador continua desta forma, sucessivamente, até ao fim do set, que termina aos 25-16 para a equipa B. Neste momento toma nota da hora final 17:10, escrevendo-a na casa “FIM” – “END time”, reservada para o efeito (Fig. 6).

- f) Em caso de igualdade 24-24, o set continua até que uma das equipas obtenha uma vantagem de 2 pontos (26-24; 27-25...32-30, etc).

Exemplo:

O jogador nº 4 da equipa B substitui o nº 7, com o resultado em 17:10 e o nº 7 volta a entrar quando o resultado se encontra em 20:12.

O primeiro resultado corresponde sempre ao número de pontos que, nesse momento, dispõe a equipa que faz a substituição.

e) Substituição excepcional de um jogador lesionado, mudança ou redesignação do Libero, devem ser registadas no quadro “OBSERVAÇÕES” – “REMARKS”. O marcador deve indicar o set, o nome da equipa, o número e o nome do jogador ou do Libero, assim como do novo jogador ou Libero bem como o resultado no momento.

f) Procedimentos nas substituições:

- O segundo árbitro depois de autorizar a substituição, apitando, dirige-se para o canto da zona de ataque perto da linha lateral e olha para o marcador. Nesse momento o jogador substituto deve vir (do local próximo do treinador) para a zona de substituição à frente do segundo árbitro, levantando a placa numerada com uma mão. No caso do treinador solicitar mais do que uma substituição as substituições devem ser feitas uma de cada vez de modo que o segundo árbitro e o marcador possam conferir a legalidade das mesmas. O segundo árbitro olha para o marcador, que confirma o número da placa com o jogador que vai sair; e se verificar que é legal, *levanta uma mão* imediatamente. Nesse momento, o segundo árbitro ao ver que o marcador levantou uma mão, percebe que a substituição é legal e deixa entrar em campo o substituto enquanto o substituído sai.
- O marcador escreve então o número do substituto e o resultado no momento da substituição, no local apropriado do boletim de jogo. Seguidamente *levanta as duas mãos* para indicar que as tarefas administrativas estão terminadas. No caso de substituições múltiplas, utiliza o mesmo processo como se de uma substituição se tratasse. O segundo árbitro depois de verificar o sinal de “OK” por parte do marcador, indica com o mesmo gesto ao primeiro árbitro, que poderá reiniciar o jogo, apitando para o serviço. Nesse momento o marcador concentra-se no jogador que vai executar o serviço para ver se a rotação está correcta ou não. Se houver erro, imediatamente após o batimento da bola no serviço, interrompe o jogo com a buzina, mas nunca antes de o serviço ser executado. O segundo árbitro deve dirigir-se à mesa para controlar a decisão do marcador e informar as equipas e o primeiro árbitro da situação.
- Se o marcador verificar, pela placa de substituição, ou pelo número do jogador que pretende entrar que a substituição é ilegal, levanta uma mão, agita-a e diz: “ o pedido de substituição é ilegal”. O segundo árbitro dirige-se imediatamente à mesa para verificar, com base nos dados do boletim de jogo, a irregularidade do pedido. Se se confirmar a irregularidade, o segundo árbitro deve rejeitar o pedido. O primeiro árbitro aplica a sanção à equipa assinalando a “demora”. O marcador regista no boletim de jogo, no quadro das “Sanções”, a sanção apropriada. O segundo árbitro deve controlar este trabalho do marcador.
- deve comunicar ao segundo árbitro a 5ª e 6ª substituições de cada equipa (o qual comunica a mesma informação ao primeiro árbitro e ao treinador).

3.6. Tempos Mortos:

Por baixo da coluna “PONTOS” – “POINTS” de cada equipa encontram-se duas pequenas quadrículas tituladas por “T”.

- a) Quando uma equipa dispõe do seu primeiro tempo morto o marcador regista, na casa superior, os pontos conquistados pelas equipas, nesse momento.
- b) Quando a mesma equipa dispõe do seu segundo tempo morto o marcador regista, na casa inferior, os pontos conquistados pelas duas equipas, nesse momento.

O primeiro número da pontuação a registar é sempre o que equipa que solicita o tempo morto possui nesse momento

Exemplo (Fig.6):

A equipa A pediu o seu primeiro tempo morto com resultado em 3:11 e dispôs do seu segundo tempo morto quando o resultado estava em 12:20.

- c) Deve comunicar ao segundo árbitro o 2º tempo morto de cada equipa (o qual comunica a mesma informação ao primeiro árbitro e ao treinador).

3.7. Registo das Sanções (Fig. 8):

- a) Por pedido improcedente:

Qualquer tipo de pedido improcedente, no momento da sua rejeição pelos árbitros, deve ser registado colocando um X no círculo da equipa infractora (A ou B) do quadro abaixo.

- b) Por conduta incorrecta:

1. Todas as sanções devem ser registadas no quadro da parte inferior esquerda do boletim, colocando o nº do jogador sancionado, ou a inicial da sua função como em "OFFICIALS" (ver 1.13), na coluna correspondente: "P" para penalização, "E" para expulsão e "D" para desqualificação.

Na outra coluna regista "A" ou "B" para indicar a equipa. O nº do set e o resultado no momento da sanção são registados nas outras colunas.

2. Os pontos conquistados por conduta incorrecta do adversário além de traçados na coluna "PONTOS" – "POINTS" também devem ser circundados (o resultado que se inscreve na coluna "MARCADOR" – "SCORE" é o existente antes da sanção), depois de feito o registo no quadro "PENALIZAÇÕES" – "SANCTIONS".

Quando dois jogadores são sancionados em simultâneo, aplica-se e regista-se em primeiro lugar a sanção à equipa que vai servir e de seguida à que vai receber. O marcador só deve ser alterado depois de registadas as duas sanções no quadro "PENALIZAÇÕES" – "SANCTIONS".

- c) Por demora de jogo:

1. As sanções por demora de jogo devem ser registadas na parte inferior esquerda do boletim colocando o "D" de demora, na coluna correspondente:

"W" para advertência, "P" para penalização. Nas colunas respectivas escreve-se "A" ou "B", para indicar a equipa e o nº do set e o resultado no momento da sanção.

2. Na penalização por demora o adversário ganha um ponto e o próximo serviço. O marcador faz o registo na coluna “PONTOS” – “POINTS” traçando e circundando o número respectivo, depois de ter registado a penalização na casa respectiva, como indicado no ponto anterior.

SANÇÕES				PEDIDOS IMPROCEDENTES EQUIPA (A) : EQUIPA (B)		
A	P	E	D	⊗ ⊙	SET	RESULTADO
D				B	1	7:4
	9			A	3	3:7
	D			B	4	8:8
		9		A	4	19:10
			9	A	4	19:10
	TA1			A	5	0:4
						:
						:
						:
						:
						:

Registo de sanções: Inscreva a correspondente abreviatura (nº jogador, T-treinador, TA-treinador adjunto, F-fisioterapeuta, M-médico ou D para sanções por demora na respectiva coluna indicando a equipa, set e o resultado no momento da sanção.

Figura 8

IV. DEPOIS DO JOGO

Depois de cada set e no fim do jogo, o marcador regista no quadro “RESULTADO” – “RESULTS” (Fig. 9):

- 4.1 O nome da equipa “A” no lado esquerdo e o da equipa “B” no lado direito.
- 4.2 Na coluna “SET (duração)” – “SET (duration)”, anota entre parêntesis, ao lado da identificação de cada set a sua duração, e no rectângulo “DURAÇÃO TOTAL DO SET” – “TOTAL SET DURATION” regista a duração total em minutos de todos os sets jogados:
 - a) duração do set:
o set começa no momento em que o árbitro apita para o primeiro serviço do set, e termina quando apita para o fim do último ponto desse set;
 - b) duração total do jogo:
o jogo começa no momento em que o árbitro apita para o primeiro serviço do primeiro set, e termina quando apita para o último ponto do último set;
- 4.3 Na coluna “P (pontos)” – “P (points)” de cada equipa, anota na quadrícula correspondente a cada set, os pontos obtidos por elas e na quadrícula “TOTAL” regista o somatório dos pontos obtidos em todos os sets jogados.

Cap.5 - BOLETIM DE JOGO – INSTRUÇÕES PARA O PREENCHIMENTO

- 4.4 Na coluna “W” inscreve o algarismo “1” na quadrícula à frente do set que cada equipa ganhou e um “0” na equipa que perdeu. Depois inscreve o total de sets ganhos por cada equipa, na linha “TOTAL”.
- 4.5 Na coluna “S” (substituições), anota na quadrícula correspondente a cada set o número de substituições efectuadas por cada equipa (incluindo qualquer substituição excepcional). Se a equipa não efectuou qualquer substituição escreve “0” na respectiva quadrícula. Na linha “TOTAL”, escreve o total de substituições efectuadas por cada equipa, em todos os sets efectuados.

RESULTADO										
EQUIPA				CAV	(A)	(B)	VCP	EQUIPA		
T	S	V	P	SET		P	V	S	T	
2	1	0	19	1	(22)	25	1	1	0	
2	0	1	25	2	(20)	22	0	2	2	
2	1	0	16	3	(20)	25	1	3	1	
1	0	1	25	4	(25)	18	0	0	2	
2	2	0	7	5	(10)	15	1	1	0	
9	4	2	92	DURAÇÃO TOTAL DOS SETS (97 MN)		105	3	7	5	
INICIO 16 H 02 M				FIM DO JOGO 17 H 51 M		DURAÇÃO TOTAL DO JOGO 1 H 49 M				
VENCEDOR						VCP 3:2				

Figura 9

- 4.6 Na coluna “T” (tempos mortos), anota na quadrícula correspondente a cada set, o número de tempos mortos concedidos a cada equipa. Se a equipa não utilizou qualquer tempo morto escreve “0” na respectiva quadrícula. Na linha “TOTAL”, escreve o total de tempos mortos concedidos a cada equipa, em todos os sets efectuados.

Nota: As quadrículas das figuras 8, quando não houver lugar ao registo de sanções devem ser deixadas em branco.

- 4.7 Depois regista a hora de início e fim do jogo nos dois rectângulos respectivos e a duração total do jogo no lado direito.
- 4.8 Na última linha, escreve o nome da equipa vencedora e no lado direito o número de sets que perdeu.
- 4.9 Regista (ou permite o registo, com o acordo do 1º árbitro) de eventuais protestos apresentados em momento oportuno. É o capitão de equipa que dita ou escreve o protesto, no quadro “OBSERVAÇÕES” – “REMARKS”.(Fig.10)
 Resulta dos artigos 26º e 29º do Regimento do Conselho Disciplinar que no Boletim de Jogo podem ser feitos dois tipos de protestos:
 - por erros técnicos de arbitragem:

Esta declaração de protesto só deve ser registada se, no fim do jogo, o capitão de equipa desejar confirmar a sua intenção de protesto manifestada previamente e em devido tempo, e a redacção tipo será:



“O CAPITÃO DA EQUIPA A PROTESTOU O JOGO AOS 19-10 DO 4º SET POR ERRO TÉCNICO DE ARBITRAGEM”

ou

- por utilização de recintos de jogo em condições irregulares:

Esta declaração de protesto deve ser registada sempre no início do jogo, ou no momento em que ocorram os factos e a redacção tipo será:

“O CAPITÃO DA EQUIPA B DECLARA JOGAR SOB PROTESTO POR CONDIÇÕES IRREGULARES DO RECINTO DE JOGO”.

Sempre que ocorram, depois do fim do jogo, casos de ordem disciplinar como expulsões, desqualificações, ofensas e/ou agressões verbais ou físicas deve ser escrito no quadro “OBSERVAÇÕES” – “REMARKS”.(Fig.10). “SEGUE RELATÓRIO EM ANEXO”.

OBSERVAÇÕES	a) BI 11920826	b) PASS. C 132008	c) C.COND. P-312907
▪ O CAPITÃO DA EQUIPA A PROTESTOU O JOGO AOS 19-10 DO 4º SET POR ERRO TÉCNICO DE ARBITRAGEM			
▪ O CAPITÃO DA EQUIPA B DECLARA JOGAR SOB PROTESTO POR CONDIÇÕES IRREGULARES DO RECINTO DE JOGO			

Figura 10

4.10 Por fim, no quadro respectivo (**Fig. 2**) procedem-se às assinaturas de “APROVAÇÃO” – “APPROVAL” pela seguinte ordem:

- a) O marcador assistente e/ou o marcador;
- b) Os dois capitães;
- c) O segundo árbitro;
- d) O primeiro árbitro.