

PROTOCOLO DE MARCA DA BOLA 2023

O objetivo deste tópico é fornecer aos ÁRBITROS um método padronizado e rápido para lidar com a situação de um protocolo de marca de bola sendo iniciado. Os oficiais devem prestar atenção para que o processo seja transparente, não demorado e que o resultado seja decisivo e bem comunicado com a retomada da partida o mais rápido possível.

O Protocolo da Marca da Bola, tal como é aplicado durante o jogo, tem apenas alguns componentes e deve ser realizado pelos árbitros, especialmente o PRIMEIRO ÁRBITRO, com muita precisão e rapidez para permitir um rápido reinício da partida. Os principais componentes de um Protocolo de Marca de Bola são:

1. As equipes têm o direito de solicitar um "Protocolo de Marca de Bola" a ser implementado no final do rali, quando desejarem uma revisão da decisão dos árbitros sobre a bola 'dentro' / 'fora' para as linhas laterais e de fundo.
2. As equipas terão o direito de solicitar outro "PMB" caso o seu pedido seja bem sucedido, com um limite máximo de dois pedidos de PMB sem sucesso por set.
3. Um PMB pode ser solicitado por qualquer jogador de qualquer equipe. Os jogadores/equipes têm cinco segundos após o fim da jogada para fazer o pedido. No entanto, uma equipe não pode solicitar um PMB após ter trocado de quadra.

SINAL PARA PEDIDO ATRASADO DO PMB

(o árbitro sinaliza cobrindo o pulso com os dedos unidos da outra mão)



4. O jogador deve indicar o pedido mostrando um sinal da letra "C" com os dedos, apontando em seguida ao 1º árbitro o sinal PMB apropriado. Os jogadores podem fazer o pedido de qualquer posição na quadra de jogo.

SINAIS OBRIGATÓRIOS PARA SOLICITAÇÃO DE PMB

(a letra “C” é formada com os dedos) (seguido do jogador indicando uma linha de quadra)



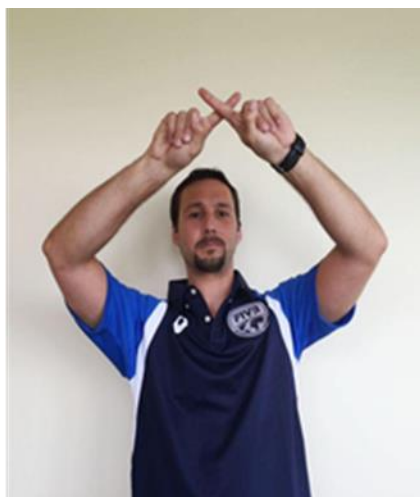
5. Pedidos de PMB para situações em que a marca da bola não garanta evidência confiável (por exemplo, o árbitro de sua posição julga que a bola tocou a linha antes de tocar a areia ligeiramente fora da posição da linha) não serão aceitos.

6. Os casos anteriores (ponto 5) serão considerados “pedido PMB ilegal” e rejeitados. As ações do 1º árbitro serão:

- a. informar o jogador/equipe em questão de sua decisão,
- b. faça o sinal oficial de solicitação de PMB ilegal.

SINAL DE SOLICITAÇÃO DE PMB ILEGAL

(o árbitro assinala um “X”)



7. O PMB tem precedência sobre todas as outras ações de correspondência - por exemplo, solicitações de tempo de descanso - que podem ser afetadas pelo resultado do PMB.

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

a. Descer da cadeira e indicar ao(s) juiz(es) de linha relevante(s) que eles devem chegar à posição da marca da bola.

b. Se necessário, peça que os jogadores da equipe do lado da marca da bola se afastem da área da marca da bola. Isso é extremamente importante, pois garante um tratamento igualitário e justo para ambas as equipes dentro do processo. No entanto, todos os jogadores devem permanecer na quadra durante o processo de revisão.

c. Iniciar a verificação da marca da bola (dentro ou fora):

i. uma vez que a área perto da marca da bola esteja livre de jogadores e quaisquer juizes de linha relevantes estejam presentes, o 1º árbitro deve proceder cuidadosamente com o questionamento estruturado ao(s) juiz(es) de linha, se necessário.

ii. inicialmente deve ser estabelecido se a bola tocou a linha. Isso inclui o caso em que a linha estava em uma posição elevada e foi tocada pela bola.

iii. é importante que o JUIZ DE LINHA (se apropriado) tenha a oportunidade de:

1. mostrar a posição da marca da bola (sem tocá-la)

2. explicar verbalmente o que viram, incluindo a ação da bola em contato com a areia e quaisquer ações subsequentes

iv. o 1º Árbitro deve compreender claramente o que o JUIZ DE LINHA transmitiu a ele. Uma boa estratégia é explicar a sequência de eventos conforme aconteceu.

v. quando o 1º Árbitro estiver convencido de que recebeu todas as informações disponíveis e é capaz de tomar uma decisão, ele deve se mover rapidamente para a sua cadeira, sinalizando a decisão na marca da bola (indicar qual equipe agora tem o saque) e se aplicável penalizando qualquer jogador que passou sob a rede. NÃO serão permitidos mais atrasos e os jogadores serão pressionados a retomar o jogo imediatamente.

vi. o 2º Árbitro deve então mover-se para o lado da equipe que perdeu a jogada após o 1º Árbitro tomar a decisão.

vii. se aplicável o 1º Árbitro pode anunciar verbalmente ao público o resultado do protocolo de marca de bola ao mesmo tempo em que sinaliza a decisão.

9. Finalizada a decisão do PMB, o jogo prosseguirá, com o placar ajustado de acordo com a decisão.

10. Durante o pedido do PMB, o 2º Árbitro deve:

a. Colocar-se próximo à rede para dissuadir, seja pela postura corporal ou pela comunicação verbal, a equipe adversária de atravessar sob a rede. É uma boa prática lembrar às equipes que é ilegal atravessar a rede ou sua extensão.

b. Estabelecer contato visual com o 1º Árbitro durante todo o processo e, se necessário, ele pode auxiliar o 1º Árbitro na decisão final.

c. Antes da partida recomeçar, o 2º Árbitro deve verificar se a súmula e todos os placares na área de competição estão corretos e se os jogadores na quadra estão em suas posições corretas (rotação) de acordo com a súmula eletrônica.

11. Consequências de desafios bem sucedidos/mal sucedidos:

a. um segundo PMB sem sucesso por uma equipe em um set fará com que a equipe solicitante não possa mais solicitar um PMB para o restante desse set,

b. após um segundo PMB sem sucesso por uma equipe, o 2º Árbitro deve informar o capitão da equipe em questão que a equipe esgotou os pedidos de PMB para aquele set,

c. se aplicável, o 1º Árbitro deve comunicar verbalmente esta situação ao público através do sistema de PA.

12. Em circunstâncias muito excepcionais, o 1º Árbitro tem o direito de iniciar uma revisão do PMB caso se sinta inseguro sobre sua decisão em qualquer rali. Neste caso, o árbitro deve:

a. parar o jogo com um apito,

b. em seguida deve iniciar imediatamente a verificação da marca da bola (dentro ou fora),

c. seguido de retorno rápido à sua cadeira e sinalizando sua decisão na marca da bola.

O direito do 1º Árbitro de solicitar um desafio é mais uma forma de garantir que a decisão final da atribuição dos pontos às equipes seja justa, corresponda ao esforço dos atletas e não seja influenciada por erro humano.

13. É possível que uma equipe decida cancelar uma solicitação de PMB antes do início do processo ou depois que o processo estiver em seus estágios iniciais. No entanto, tais casos não devem implicar em atraso no jogo e, portanto, devem ser tratados de acordo com a escala de sanções por atraso.

14. Uma Equipe pode solicitar um PMB apenas uma vez na mesma interrupção - ou seja, não pode fazer uma segunda solicitação na mesma interrupção.

15. Os jogadores devem abster-se de cobrir/alterar deliberadamente, etc, a marca da bola. O 1º Árbitro deve sancionar isso conforme apropriado.

16. Nos casos em que a marca da bola tenha sido alterada devido a ocorrências naturais ou ação deliberada das equipes/jogadores, impedindo sua revisão, a decisão do árbitro é válida. A exceção é quando a equipe vencedora altera deliberadamente a linha, neste caso o rali deve ser repetido. Então, apesar do resultado da situação não ser favorável à equipe solicitante, ela ainda manterá o número de solicitações PMB disponíveis.

17. O resultado da revisão do PMB, uma vez anunciado pelo 1º Árbitro, é final e não cabe recurso.

TRADUZIDO POR MARIA AMÉLIA VILLAS-BÔAS- MEMBRO DA COMISSÃO DE ARBITRAGEM DA FIVB