

GUIA DE ARBITRAGEM E INSTRUÇÕES

2020

INTRODUÇÃO

Estas Instruções e Diretrizes são válidas para todas as competições internacionais. Devido à importância desses eventos, todos os árbitros devem estar preparados para cumprir os seus deveres nas melhores condições físicas e psicológicas. É muito importante que todos os Árbitros Internacionais compreendam o significado e a importância do seu desempenho para o Voleibol moderno.

A Comissão de Arbitragem da FIVB (IRC) apela a todos os árbitros atuantes em eventos de Voleibol para estudar completamente a Regra Oficial de Voleibol da FIVB (2017-2020), bem como este Guia de Arbitragem e Instruções, o Livro de Casos (CASEBOOK), e os materiais na plataforma *E-learning* da FIVB incluindo os materiais para o desafio e o *tablet*, para tornar o jogo mais empolgante e evitar interrupções.

A política da FIVB em 2020 é incentivar a arbitragem tranquila - ou seja, intervir o mínimo possível e facilitar o desenvolvimento da partida como um entretenimento. O árbitro não deve "procurar" faltas. Desenvolver o conceito de "arbitragem tranquila" é a necessidade de entender a contribuição que os árbitros dão para evitar argumentos artificiais, atrasos e interrupções na partida. Os árbitros precisam entender a filosofia que apoia a aplicação de regras para criar um pacote de entretenimento assistido e apreciado por milhões de pessoas nos locais e também através dos vários meios de comunicação.

O bom árbitro ajuda neste contexto, permanecendo na retaguarda. O mau árbitro dificulta esse show por querer desempenhar um papel de liderança no jogo e isso é contra os requisitos da FIVB.

No entanto, expressões negativas conscientes ou gestos incorretos para o adversário ou protesto contra decisão dos árbitros ou palavras/ações desafiadoras feitas ao Delegado Técnico da FIVB são estritamente proibidos e serão sancionados.

Tradução: *Fernanda Barbosa de Souza da Silva - Árbitro FPV REG 1012 – CBV A144272*

Revisão: *Anderson Caçador (Secretário Cobrav)*

ANÁLISE DAS REGRAS

Regra 1 – Área de Jogo

Dois dias antes da competição, o Subcomitê de Arbitragem, como parte do Comitê de Controle, junto com os árbitros devem verificar as dimensões, bem como a qualidade das linhas da quadra. Quando existir o uso do sistema de câmeras (*Hawk-Eye*), as dimensões exatas da quadra tornam-se ainda mais importante. Isto deve ser verificado antes da calibragem dos sistemas de câmeras (*Hawk-Eye*).

Regra 2 - Rede e Postes

1. Devido à elasticidade da rede, o 1º árbitro deve verificar se ela está adequadamente esticada. Jogando uma bola na rede, ele pode ver se ela é devolvida corretamente. Se a rede abaular, ela não pode ser usada e deve ser consertada antes do início da partida.

As antenas devem ser colocadas nos lados opostos da rede, na posição 4 de cada lado, sobre as linhas laterais (diagrama 3), para que cada quadra fique mais idêntica possível.

2. O 2º árbitro deve medir a altura da rede antes do sorteio por meio de uma haste de medição (se possível metálico) definido para isto. Sobre a haste devem ser marcadas as alturas de 243/245 cm e 224/226 cm para homens e mulheres, respectivamente. O 1º árbitro permanece perto do 2º árbitro durante esta verificação para supervisionar e confirmar a medição.
3. Os juízes de linha devem verificar se as faixas laterais estão exatamente perpendiculares à superfície da quadra e ao longo das linhas laterais e se as antenas estão na borda externa de cada faixa lateral. Caso não estejam, devem ser ajustadas imediatamente.
4. Antes da partida (antes do aquecimento oficial) e durante o jogo, os árbitros devem verificar que os postes e a cadeira do árbitro não apresentem perigo para os jogadores (por exemplo, as partes salientes dos postes ao redor dos ganchos, microfones, cabos de fixação dos postes, etc.). Se tais objetos oferecem risco de lesão, os árbitros deverão solicitar aos organizadores que os removam ou cubram. Se os organizadores ignorarem, este ato deve ser relatado imediatamente ao Delegado Técnico da FIVB.
5. Equipamento adicional: bancos das equipes, mesa do apontador, *tablets* dos técnicos e de poste (no caso do sistema de *tablet* não for usado: duas campainhas elétricas com lâmpadas vermelhas / amarelas uma campainha elétrica perto de cada técnico da equipe - para sinalizar pedidos de interrupções regulamentares de jogo), uma plataforma para o 1º árbitro, uma haste de medição da altura da rede, um calibrador para controle de pressão das bolas de jogo, uma bomba, um termômetro, higrômetro, um suporte para 6 bolas, plaquetas numeradas nas competições (quando os *tablets* não são usados) para FIVB e Competições Mundiais para Adultos consultar o manual específico da competição para saber até qual número é aceito, pelo menos 8 toalhas absorventes e 2 coletes de líbero. Uma campainha deve ser instalada na mesa do apontador, para sinalizar faltas de rotação, pedidos de desafio, pedidos de tempo de descanso, tempo técnico (se aplicado) e pedido de substituição.

6. O organizador também deve fornecer duas antenas reservas e uma rede de reposição sob a mesa do apontador ou perto da quadra.
7. Um placar eletrônico é obrigatório para as competições da FIVB, Mundiais e Oficiais, bem como um placar manual na mesa do apontador (placar eletrônico de mesa). Observação: mesmo se um placar eletrônico de mesa seja usado, um placar manual ainda deve estar disponível no caso de uma falha técnica.

Regra 3 – Bola

1. Um suporte (metálico) para bolas é necessário para armazenar as 6 bolas perto da mesa do apontador (5 bolas da partida, mais 1 reserva).
2. O 2º árbitro recebe as 5 bolas de jogo antes da partida e verifica se todas elas têm as mesmas características (cor, circunferência, peso e pressão). O 2º árbitro é o responsável por elas durante todo o jogo.
3. Somente bolas homologadas pela FIVB podem ser usadas (marca e tipo conforme decidido para cada regulamento da competição).
4. Sistema de **CINCO** bolas - durante a partida:

Seis boleiros serão utilizados e colocados na zona livre conforme diagrama 10 da regra.

Antes do início da partida, os boleiros nas posições 1, 2, 4, e 5 receberão cada um uma bola do 2º árbitro e este entregará a quinta bola para o sacador no primeiro set e no set decisivo (quinto).

Durante a partida, quando a bola estiver fora de jogo:

- 4.1 Se a bola está do lado de fora da quadra, será recuperada pelo boleiro mais próximo e enviada imediatamente para o boleiro que passou sua bola para o sacador.
- 4.2 A bola deve ser enviada entre os boleiros rolada no chão (não lançada), enquanto a bola estiver fora de jogo, de preferência, não no lado onde a mesa do apontador está localizada.
- 4.3 Se a bola está na quadra, o jogador mais próximo da bola deve imediatamente rolar para fora da quadra, sobre a linha lateral mais próxima.
- 4.4 No momento em que a bola está fora de jogo, os boleiros 1 ou 2, ou 4 ou 5, devem dar a bola para o sacador o mais rapidamente possível, a fim de que o saque possa ser realizado sem qualquer atraso.

Regra 4 – Equipes

1. A composição de uma equipe é determinada no regulamento específico para cada competição e pode consistir em até 17 pessoas, incluindo até 12 jogadores, entre eles até 2 líberos e até 5 oficiais. O máximo de 5 membros no banco (incluindo o técnico) são escolhidos pelo próprio técnico, mas devem ser listados no O2 (bis).

Para competições FIVB, Mundiais e Oficiais para Adultos: Até 14 jogadores podem ser registrados na súmula e jogar em uma partida.

Para a FIVB, Competições Mundiais e Oficiais para Adultos, se o médico e o terapeuta não forem incluídos como membros no banco da equipe, eles só podem sentar no

lugar indicado pelo Delegado Técnico da FIVB e somente intervir se convidados pelos árbitros para lidar com uma emergência aos jogadores. O terapeuta da equipe (mesmo que não esteja no banco) pode ajudar no aquecimento até o início da sessão oficial de aquecimento. Os árbitros devem verificar antes do jogo (durante o protocolo oficial) o número de pessoas autorizadas a sentar no banco ou permanecer em cada área de aquecimento.

Os membros da equipe que participam da sessão oficial de aquecimento devem estar principalmente em seu próprio lado da área de jogo. Durante o aquecimento de rede oficial é permitido ficar no lado adversário da área de jogo perto da rede, para prevenir acidentes com as bolas, para não perturbar os jogadores adversários.

2. Nos casos em que mais de 12 jogadores jogarem, 2 líberos são obrigatórios na lista de equipes da súmula.
3. O técnico e o capitão da equipe (que verificam e assinam a relação da equipe na súmula ou a lista para súmula eletrônica) são responsáveis por identificar os jogadores relacionados na súmula.
4. O 1º árbitro deve verificar os uniformes das equipes. Ele/Ela deverá informar ao Delegado da partida sobre todas as irregularidades entre jogadores e oficiais das equipes sobre os uniformes e seguir as instruções do Delegado do jogo. Os uniformes também devem ter a mesma aparência. Sempre que possível, as camisas devem estar dentro dos calções e se não forem, é necessário, no momento apropriado, pedir aos jogadores de uma forma educada, para colocá-las para dentro calções - especialmente no início do jogo e de cada set. Camisas curtas que não podem ser colocados por dentro dos calções são aceitáveis.

Uma tarja de capitão da equipe (8x2cm) deve ser fixada sob o número de sua camisa, em seu peito de forma a permitir que seja claramente vista durante toda a partida. Os árbitros devem verificá-la antes do início da partida.

5. Antes da partida em tempo hábil, os árbitros devem fazer uma checagem cruzada cuidadosa para controlar, se os números reais dos jogadores estão de acordo com a lista de equipes registrada na súmula. Desta forma, quaisquer discrepâncias podem ser descobertas, evitando assim, que possam perturbar mais tarde o fluxo normal do jogo.
6. Jogadores não podem usar bolas na área de aquecimento durante os sets, mas podem usar acessórios/aparelhos para aquecimento (por exemplo: faixa elástica).
7. A comissão técnica da equipe (conforme aprovado na reunião preliminar) deve estar em conformidade com uma das seguintes opções de código de vestimenta durante uma partida:
 - 7.1 Todos usarem o mesmo uniforme da equipe e a camisa polo da mesma cor e estilo ou,
 - 7.2 Todos usarem agasalho, camisa social, gravata (para homens) e calça formal da mesma cor e estilo, exceto o terapeuta da equipe que pode usar o traje de treinamento da equipe e a camisa polo.

Isto significa que se o técnico tirar o paletó ou jaqueta de treino, todos os outros oficiais devem tirar seus paletós ou jaquetas de treino, ao mesmo tempo, a fim de estarem igualmente vestidos.

Regra 5 – Líderes das Equipes

1. O 1º árbitro deve identificar o capitão e o técnico e só eles poderão intervir durante o jogo. Os árbitros devem saber durante todo o jogo, quem são os capitães no jogo.
2. Se o capitão em jogo solicitar uma explicação sobre a aplicação das regras pelo árbitro, este deve dá-la, se necessário não somente com a repetição de seus sinais manuais, mas na linguagem de trabalho da FIVB (Inglês), falando brevemente, usando a terminologia oficial das Regras. Somente o capitão em quadra tem o direito de solicitar uma explicação sobre a aplicação ou interpretação das regras feitas pelos árbitros em nome da sua equipe.
3. O técnico não tem o direito de solicitar qualquer coisa aos membros da equipe de arbitragem, exceto as interrupções regulares de jogo (tempos de descanso e substituições). Mas, se no placar, o número de interrupções regulamentares de jogo utilizados e/ou a pontuação não estiverem indicados ou não estiverem corretos, ele pode consultar o apontador, quando a bola estiver fora de jogo.
4. O técnico não tem o direito de perturbar o trabalho dos árbitros e juízes de linha. O técnico não tem o direito de entrar na quadra, a menos que for para socorrer um jogador lesionado. O técnico não tem o direito de falar nem protestar aos árbitros, eles podem somente responder perguntas do 2º árbitro para esclarecer algum pedido de desafio.

Regra 6 – Marcar um ponto, vencer o set ou a partida

Se um *rally* for interrompido durante uma lesão ou uma interferência externa, isso é considerado como um **rally incompleto**. É impróprio solicitar qualquer interrupção regular no jogo, exceto uma substituição excepcional de um jogador lesionado ou sancionado durante a interrupção forçada.

Regra 7 - Estrutura do Jogo

1. Ao final de cada set, o 2º árbitro imediatamente pede a ordem de saque aos técnicos para o próximo set, para evitar o prolongamento do intervalo de três minutos entre os sets.

Se o técnico atrasa sistematicamente o reinício da partida, não entregando a ordem de saque em tempo, o 1º árbitro deve dar a esta equipe uma sanção por retardamento. Isso também se aplica se a equipe não enviar as informações eletronicamente via *tablet*.

2. Se uma falta de posição é cometida, após o sinal manual para a falta de posição, o árbitro deve indicar os 2 jogadores envolvidos. Se o capitão em quadra solicitar mais informações sobre a falta, o 2º árbitro deve tirar do bolso a ordem de saque ou verificar o *tablet* no poste e mostrar ao capitão em quadra através da ordem de saque de papel ou do *tablet* os jogadores que cometeram o erro de falta de posição. A ordem de saque da equipe adversária, ao ser mostrada para o capitão, deverá ser coberta pelo 2º árbitro.
3. Se o saque não foi executado pelo jogador de acordo com a ordem de saque, ou seja, ocorreu uma falta de rotação e ele foi descoberto somente após o final do *rally* ter começado com falta de rotação, apenas um único ponto deve ser concedido à equipe receptora. (**Regra 7.7.1.1**).

Regra 8 – Situações de Jogo

1. É essencial perceber a importância da palavra "completamente" na **Regra 8.4.1**. Isso significa que qualquer compressão que permita que a bola faça contato com a linha A QUALQUER MOMENTO durante o processo de contato com o chão, faz com que a bola seja "DENTRO", mas se a bola não entrar em contato com a linha, será "FORA".
2. Os cabos que sustentam a rede além do comprimento de 9.50/10.00 m não pertencem à rede. Isto também se aplica aos postes e cordas. Assim, se a bola toca uma parte externa da rede, além das faixas laterais (9 m), ela tocou um "objeto estranho" e deve ser apitado e assinalado por ambos os árbitros como "bola fora", e pelos juizes de linha pelo sinal manual.

Regra 9 - Jogando a Bola

1. Interferência na bola em jogo pelo juiz de linha, 2º árbitro ou técnico na zona livre:
 - Se a bola atinge o técnico, é "bola fora" (**Regra 8.4.2**)
 - Se a bola atinge o árbitro, é "bola fora" (**Regra 8.4.2**) e não resultará em repetição da jogada, a menos que o 2º árbitro ou juiz de linha claramente "interfira" na ação do jogador ao jogar a bola.
 - Se o jogador apoia no árbitro ou técnico para tocar a bola, é uma falta do jogador (toque apoiado, **Regra 9.1.3**)
2. Deve-se enfatizar que apenas as faltas que são vistas devem ser sancionadas. O 1º árbitro deve olhar apenas para a parte do corpo que entra em contato com a bola. Em seu julgamento ele/ela não deve ser influenciado(a) pela posição do corpo do jogador antes e/ou depois de jogar a bola. A Comissão de Arbitragem da FIVB insiste que os árbitros devem permitir contato com os dedos ou qualquer outro contato que seja legal, evitando ser exagerado quando apitar uma falta dupla.
3. Para entender melhor o texto da **Regra 9.2.2**:

Uma bola retida envolve duas ações de jogo, primeira retenção e então lançamento da bola, enquanto jogar a bola significa que a bola rebate de um de ponto de contato.
4. O árbitro deve prestar atenção à clareza do toque, especialmente no Voleibol de hoje quando uma finta de ataque ("largada") é usada, alterando a direção da bola. Prestar atenção ao fato de que, durante um golpe de ataque, a "largada" é permitida, contanto que a bola não seja presa ou retida. A "largada" significa ataque da bola (completamente sobre a rede) executado, suavemente, com uma mão/dedos.

O 1º árbitro deve observar de perto as "largadas". Se a bola após este toque não é jogada rapidamente, mas é conduzida pela mão/retida, é uma falta, e deve ser penalizada.
5. Deve ser dada a atenção ao fato de que ação de bloqueio de um jogador não será legal se ele/ela não interceptar simplesmente a bola vinda do adversário, mas segurar (ou elevar, empurrar, carregar, jogar, reter). Em tais casos, o árbitro deve punir esse bloqueio como "bola retida" (Isso não deve ser exagerado).

6. Em quatro casos diferentes, ocorre o primeiro toque da equipe (que conta como o primeiro dos três toques de uma equipe):
 - 6.1 O toque de recepção do saque;
 - 6.2 O toque de defesa do ataque (não só da cortada, mas de todos os ataques; ver **Regra 13.1.1**);
 - 6.3 O toque na bola vinda do bloqueio adversário;
 - 6.4 O toque de bola vinda do próprio bloqueio da equipe.
7. De acordo com o espírito das competições internacionais e para incentivar jogadas mais longas e ações espetaculares, apenas as violações mais óbvias serão apitadas. Portanto, quando um jogador não estiver em uma boa posição para jogar a bola, o 1º árbitro será menos severo em seu julgamento de faltas no manuseio da bola. Por exemplo:
 - 7.1 O levantador correndo para jogar a bola ou forçado a fazer uma ação muito rápida para alcançar a bola a fim de levantar.
 - 7.2 Os jogadores forçados a correr ou fazer ações muito rápidas para jogar uma bola, depois desta ter batido no bloqueio ou em outro jogador.
 - 7.3 O primeiro toque da equipe pode ser feito livremente, exceto se o jogador reter ou conduzir a bola.

Regra 10 - Bola em direção à rede e Regra 11 - Jogador na Rede

1. A **Regra 10.1.2** dá o direito de devolver a bola da zona livre da equipe adversária. No entanto, a bola pode ser recuperada além da mesa do apontador bem como do lado adversário. Nestes casos, os jogadores e técnicos devem reconhecer facilmente e fazer o movimento apropriado para dar espaço para o jogador que vai recuperar a bola para sua quadra!

Se a bola cruzar o plano vertical da rede, por dentro do espaço de cruzamento, para a zona livre do adversário e é tocada pelo jogador que tenta recuperar esta bola, os árbitros devem apitar a falta no momento do contato e mostrar "fora".

2. A ação de jogar a bola na rede termina quando o jogador, depois de uma descida segura, estiver pronto para fazer uma outra ação.

A ação de jogar a bola é qualquer ação de jogadores que estão perto da bola e estão tentando jogá-la, mesmo que nenhum contato seja feito com a bola. Isso inclui falsos ataques. Atenção deve ser dada às seguintes situações:

Se um jogador estiver em sua posição de jogo em sua quadra e uma bola vinda do lado oposto para a rede e a rede tocar no jogador, nenhuma falta será cometida por ele. O jogador pode fazer um movimento defendendo seu corpo, mas não tem o direito de fazer uma ação em direção à bola, a fim de mudar deliberadamente a trajetória da bola rebatida. A última situação deve ser considerada como um toque de rede.

O contato do cabelo de um jogador com a rede: Só deverá ser considerada uma falta se claramente isso afetou a capacidade do adversário de jogar a bola ou interrompeu o *rally* (por exemplo, um rabo de cavalo ficou emaranhado na rede).

3. Se um jogador toca uma parte externa da rede (bordo superior fora das antenas, cabos, postes, etc.), isso nunca pode ser considerado como uma falta, a menos que afete a integridade estrutural da própria rede ou o toque da rede seja deliberado.
4. Quando a penetração no campo do adversário é além da linha central feita com o pé, ou seja, o pé bate no chão na quadra do adversário, para ser uma jogada legal, uma parte do pé deve permanecer em contato com a linha central ou acima dela.
5. Devido à alta qualidade das equipes participantes, o jogo perto da rede é de importância fundamental e, portanto, os árbitros devem estar particularmente atentos, especialmente em casos em que a bola toca as mãos dos bloqueadores e depois é jogada para fora da quadra.

Além disso, os árbitros devem estar atentos aos casos de interferência. Quando a rede é tocada entre as antenas, por um jogador durante a ação de jogar a bola, tentando jogar a bola, ou fingindo uma jogada, isto é uma FALTA DE REDE. Quando a recuperação natural da bola é afetada pela ação de um adversário em movimento à rede, ou quando a rede é tocada e a bola retorna (bola toca a rede e toca o jogador do outro lado da rede), então é interferência. O jogador impedindo o adversário de alcançar a bola legitimamente interfere na jogada. Rompendo as cordas através de contato ou segurando as cordas é também uma interferência na jogada.

6. Para facilitar o trabalho colaborativo dos dois árbitros, a divisão de trabalho será a seguinte: o 1º árbitro se concentrará principalmente na trajetória da bola e o 2º árbitro se concentrará nas faltas durante toda a extensão da jogada na rede.

Regra 12 – Saque

1. Para autorizar o saque, não é necessário verificar se o sacador está pronto - apenas que o jogador que irá sacar está com a posse da bola. O 1º árbitro deve apitar imediatamente. No fluxo normal do jogo (sem substituição, sem sanção, etc.) para as Competições Mundiais e de Competição da FIVB, uma duração de 15 segundos estará disponível para o saque após o término do *rally* anterior.
2. Antes do 1º árbitro autorizar o saque, ele/ela deve verificar se uma repetição da jogada foi solicitada pela TV e retardar o apito de acordo com o pedido, sua frequência e duração podem ter diferentes variações de acordo com a competição.
3. O 1º árbitro e os juízes de linha correspondentes devem prestar atenção à posição do sacador no momento do golpe de saque ou no momento em que ele salta para golpear a bola. O sacador pode iniciar seu movimento de saque fora da zona de saque, mas deve estar totalmente dentro no momento do golpe (ou o pé fazendo o contato final com o piso deve estar totalmente dentro da zona de saque no momento do salto).
4. Se o sacador não se aproxima normalmente da zona de saque ou não aceita a bola do boleiro, provocando um atraso intencional, a equipe pode receber uma sanção por retardamento.
Para evitar erros de interpretação, os 8 segundos contam imediatamente após o 1º árbitro apitar para o saque.
5. O 1º árbitro deve prestar atenção para a barreira durante a execução do saque

quando um jogador ou grupo de jogadores da equipe sacadora movimentam os braços, saltam ou movem para os lados ou ficam agrupados, evitando que seus adversários vejam o sacador e a trajetória da bola até que ela cruze o plano vertical da rede. (ou seja, ambos os critérios precisam ser realizados para que as ações / posições dos jogadores sejam julgadas como uma barreira). Assim, se a bola sacada pode ser vista claramente em sua trajetória, até que ela cruze a rede para o adversário, ela não pode ser considerada uma barreira.

6. O saque não pode ser autorizado pelo 1º árbitro se a equipe não estiver com o número completo de jogadores (por exemplo ou com 5 ou 7 jogadores) na quadra. No caso ele deve esperar e lembrar a equipe e, se necessário deve aplicar uma sanção por retardamento. Deve ser aplicado o mesmo procedimento se um líbero for para a posição 4 e claramente não for feita a troca pelo jogador respectivo.

Regra 13 - Ataque

1. Ao controlar o jogador de fundo de quadra e o golpe de ataque do líbero, é importante entender que a falta é cometida apenas se o golpe de ataque for concluído (ou a bola cruzou completamente o plano vertical da rede ou foi tocada por um jogador adversário).

Regra 14 – Bloqueio

1. O bloqueador tem o direito de bloquear qualquer bola dentro do espaço do adversário, com suas mãos além da rede, contanto que:
 - A bola, após o primeiro ou segundo toque da equipe adversária, seja dirigida para a quadra do bloqueador e;
 - Nenhum jogador da equipe adversária esteja perto o suficiente da rede, naquela parte do espaço de jogo para jogar a bola com 2º ou 3º contato.

No entanto, se um jogador da equipe adversária está perto da bola, que está completamente do próprio lado da rede, prestes a tocá-la, e o bloqueio toca a bola além da rede, é uma falta se o contato do bloqueador ocorrer antes ou durante a ação do jogador, tendo impedido a ação do adversário.

Após o terceiro toque do adversário, toda bola pode ser bloqueada dentro do espaço do adversário.

2. Levantamentos e passes (não ataques), que não cruzam a rede em direção à quadra adversária não podem ser bloqueados além da rede, exceto após o terceiro toque.
3. Quando uma bola vem do adversário (de graça), o árbitro deve ser capaz de distinguir entre uma ação de ataque ou uma ação de bloqueio do jogador que joga a bola. Porque esse tipo de ação (gesto) com o jogador joga a bola, determinará se é um ataque ou um bloqueio.

Durante uma ação de ataque (cortada), os jogadores usam o movimento para trás (*backswing/cortada*) de um ou dois braços enviando a bola em direção ao adversário.

Enquanto isso, durante uma ação de bloqueio, o jogador estica uma ou as duas mãos sobre a rede para alcançar a bola, para interceptá-la **sem o movimento para trás** (*backswing/cortada*).

4. Se depois de um ataque a bola vinda do adversário (de graça), a bola rebate na

rede e toca no mesmo jogador, esta é uma falta (dois toques). Mas, se a bola de (graça) é bloqueada contra o bordo superior da rede, o bloqueador pode tocar nela novamente como o primeiro toque da equipe.

Regra 15 - Interrupções Regulamentares do Jogo

1. Tempo de Descanso (TD) e Tempo Técnico (TT)

1.1 Quando o técnico solicita um tempo de descanso, ele sempre deve usar o sinal manual oficial. Se ele só se levanta, pede oralmente ou pressiona a campainha, o árbitro deve ter certeza que ele/ela deseja o pedido tempo de descanso, ser proativo, antes de conceder ou recusar o pedido. Se por alguma razão o pedido do TD for rejeitado, o 1º árbitro deve decidir se houve intenção de retardar a partida e sancioná-la de acordo com as regras.

1.2 O apontador assistente deve usar a campainha (ou outro dispositivo semelhante), para sinalizar cada tempo técnico (TT), no caso estes pedidos são usados excepcionalmente pelos organizadores de acordo com o contrato de marketing, após a primeira equipe alcançar o 8º e o 16º pontos no set (isso não é responsabilidade do 2º árbitro). O mesmo apontador assistente deve sinalizar com a campainha do fim do TT.

2. Procedimento de substituição

2.1 O 2º árbitro deve ficar entre o poste da rede e a mesa do apontador e – a menos que a substituição seja indicada pelo apontador como ilegal – fazer um sinal (cruzando os braços) para os jogadores, para substituir através da linha lateral. Se uma substituição é usada no *tablet*, não há necessidade de fazer o sinal manual a menos que os jogadores forem lentos na troca na linha lateral.

No caso de múltiplas substituições, o 2º árbitro aguardará o sinal manual do apontador (ou “apontador pronto” se usando comunicação sem fio) indicando que a primeira substituição foi registrada e, em seguida, continuará com a substituição subsequente.

No caso de substituição enviada por *tablet*, o *software* impede substituições ilegais e é registrado na súmula automaticamente, assim, o 2º árbitro só intervém em casos extremos em que um retardamento é causado. A função do apontador, neste caso, muda de registrar dados para verificar os dados, e, em seguida, aceitando (ou rejeitando) aqueles dados que estão em uso no dispositivo eletrônico. Além disso, se o apontador anotou a substituição manualmente - pelo computador (súmula eletrônica), - o 2º árbitro deve considerar isso, e se, necessário aguardar mais um pouco para essa ação.

Deve-se notar que o pedido de substituição é sempre o **momento de entrada na zona de substituição**, independentemente do método utilizado ou método de pontuação que está em uso.

2.2 Múltiplas substituições só podem ser feitas em sucessão: primeiro, um par de jogadores - um jogador sai da quadra e o substituto entra, assim por diante, a fim de permitir ao apontador tomar nota e vê-los um a um. No caso de substituições múltiplas, os jogadores substitutos devem se aproximar da zona de substituição juntos. Se eles não estão em pares de verdade, haverá pouco tempo após a entrada do primeiro jogador na zona de substituição quando o segundo jogador chegar, e é óbvio que ele/ela é a parte da substituição, os árbitros podem ser menos severos. Permitindo a

substituição. O pequeno atraso do segundo (terceiro) jogador não pode causar nenhum atraso real no jogo, ou seja, o próximo jogador deve estar na zona de substituição, quando o registro da substituição anterior foi feito.

Mais uma vez, com a utilização do *tablet*, quando utilizado, substituições múltiplas podem ser permitidas ao mesmo tempo, de modo que acelere a partida. Portanto, aos 2ºs árbitros são permitidos liberar as substituições livremente, quando utilizando este método.

- 2.3 É muito importante assegurar que os jogadores se movam rapidamente e com calma.

De acordo com o atual procedimento, o caso das sanções por retardamento quando o substituto não está pronto para entrar no jogo, deve ser minimizado.

- 2.4 É da responsabilidade do 2º árbitro e do apontador, não usar o apito ou a campainha se o jogador substituto não estiver pronto conforme solicitado.

Se nenhum atraso foi causado, o pedido de substituição deve ser rejeitado pelo 2º árbitro sem qualquer sanção.

3. Em caso de lesão, os árbitros devem parar o jogo e permitir que a equipe médica entre na quadra.
4. Os árbitros devem estudar cuidadosamente e entender exatamente a regra sobre a "solicitação indevida" (**Regra 15.11**): As solicitações indevidas podem resultar em sanções por retardamento, pois há definições específicas de solicitações indevidas.

O 2º árbitro deve assegurar que qualquer solicitação indevida seja registrada no local adequado na súmula.
5. Onde a súmula eletrônica está em uso, o apontador e o apontador assistente devem cooperar com o reconhecimento e o registro das trocas envolvendo líbero.
6. Antes do final do próximo *rally* completo, não é permitido solicitar qualquer tipo de interrupção adicional de jogo regular após ter um pedido rejeitado e sancionado por uma advertência por retardamento dentro do mesmo tempo entre um *rally* completo e o início do próximo *rally*. Por exemplo, uma equipe solicitou um tempo de descanso após o apito para o saque, mas o jogo foi interrompido e uma advertência de retardamento foi emitida. A equipe agora não tem o direito de solicitar outro tempo de descanso ou uma substituição normal do jogador (exceto uma substituição excepcional devido a uma lesão ou a substituição forçada de um jogador lesionado ou sancionado) antes que a partida seja reiniciada.
7. No caso de uma interrupção do *rally*, é impróprio solicitar qualquer interrupção regular no jogo, exceto uma substituição forçada por um jogador que está lesionado ou sancionado, antes do próximo *rally* completo.

Regra 16 – Retardamentos da Partida

1. O árbitro deve estar perfeitamente familiarizado com a diferença entre uma solicitação indevida e um retardamento.
Se o jogo foi retardado devido a uma solicitação indevida, deve ser considerado e registrado como um retardamento e a equipe ainda tem o direito de cometer outra solicitação indevida.

Alguns exemplos entre outros, que devem ser considerados com um retardamento:

- repetir qualquer tipo de solicitação indevida, independentemente do tipo da primeira
- solicitar uma substituição ilegal e este erro é descoberto antes do próximo saque
- atrasar o jogo, pedindo a permissão do árbitro para amarrar o tênis, que é considerado pelos árbitros como uma intenção de retardo
- repetir uma troca envolvendo o líbero atrasada (após o apito para o saque, mas antes do golpe de saque)
- deixar de trocar o líbero que vai para posição 4 e os árbitros são forçados a lembrar a equipe sobre isto, e essa situação cria um atraso no jogo.

2. Os árbitros devem prevenir todos os retardamentos, intencionais ou não, pelas equipes.

A maioria dos casos de "retardamento" é causada por pedido de secagem do piso por falha dos enxugadores (ligeirinhos). Os organizadores locais (do evento) devem, portanto, preparar os enxugadores com bastante antecedência para a partida, de modo que se eles trabalhem de forma rápida e entrem na quadra **no final de cada rally**, assim não haverá necessidade dos jogadores solicitarem a secagem do piso - e, portanto, sanções de retardamento serão minimizadas. Durante a partida, o 1º árbitro, em particular, deve ser proativo para dirigir o trabalho dos enxugadores, sem aceitar pedidos dos jogadores. Embora seja aceitável que os jogadores mostrem para os enxugadores onde exatamente o piso deve ser enxugado. É responsabilidade do 1º árbitro decidir sobre o pedido de secagem do piso dos jogadores se eles estão, obviamente, atrasando o jogo e se necessário aplicar sanções por retardamento para estas ações.

3. Secagem do piso

3.1 Somente (4) quatro dos enxugadores equipados com 2 (duas) toalhas absorventes cada, 2 (dois) localizados na quadra de jogo são responsáveis para manter a quadra limpa e secar eventuais pontos molhados.

2 (dois) enxugadores, sentados em cada lado da mesa do apontador, cuidará da zona de frente da quadra.

Os outros 2 (dois) enxugadores sentados em um lugar definido na quadra e cuidará principalmente do fundo de quadra.

Após a rápida limpeza, os enxugadores devem retornar para seus respectivos lugares imediatamente.

3.2 Os árbitros não se envolvem no trabalho dos enxugadores. No entanto, o 1º árbitro tem a autoridade para fiscalizar o trabalho dos enxugadores, apenas no caso em que o(s) enxugador(es) perturbem o jogo, ou se eles não fizerem o seu trabalho corretamente.

3.3 No caso de um ponto molhado perigoso na quadra, os jogadores têm o direito de solicitar aos enxugadores para secarem o piso. No entanto, solicitar os enxugadores sem necessidade deve ser considerado como uma intenção de retardamento e ser sancionado.

Se uma equipe impedir o reinício do jogo após um pedido de tempo sob o pretexto de umidade excessiva no piso em frente ao banco da equipe, o 1º árbitro pode aplicar uma "sanção de retardamento".

As toalhas dos enxugadores não deverão ser usadas para remover manchas, pois o líquido pode conter sais e açúcares que se transfere para a superfície do piso. Nesse caso eles devem usar toalhas de papel.

- 3.4 Se o jogadores, por correrem risco, limparem o chão com suas próprias toalhas, o 1º árbitro não esperará até que a limpeza termine e os jogadores estejam em suas posições do jogo. Se eles não estiverem no lugar correto, no momento do saque, o árbitro correspondente apitará falta de posição. Mais uma vez usar uma arbitragem tranquila e proativa é sempre o conceito principal para julgar nesses casos.

Regra 18 - Intervalos e Troca de Quadra

1. Durante os intervalos, outras bolas *que não sejam as bolas do jogo*, podem ser utilizadas pelos jogadores para aquecimento na zona livre.
2. Durante os intervalos, todas as cinco bolas devem permanecer com os boleiros. Eles não têm o direito de dá-las aos jogadores para aquecimento. Antes do set decisivo, o 2º árbitro dá a bola para o primeiro sacador do set. Durante os tempos e substituições e durante a mudança de quadra no set decisivo no 8º ponto, o 2º árbitro não fica de posse da bola. Ela permanece com os boleiros.

Regra 19 - Líbero

1. No caso em que uma equipe que tem dois líberos, o líbero atuante deve ser registrado na primeira das duas linhas especiais reservadas para os líberos, o mais tardar antes do técnico assinar a súmula.
2. Uma troca ilegal do líbero deve ser considerada da mesma forma que uma substituição ilegal.
3. No caso de lesão do líbero atuante, e se não há jogador líbero reserva na lista ou outro líbero não está disponível (machucado, doente, expulso), o técnico pode redesignar como novo líbero, um dos jogadores (exceto o jogador trocado) que não esteja na quadra *no momento da redesignação*.

O processo será semelhante ao processo de troca de líberos, se a redesignação é feita imediatamente após a lesão, ou semelhante ao procedimento de substituição, se a nova designação é feita mais tarde. Isto deve ser feito com a suficiente formalidade, onde o técnico/capitão em quadra está confirmando a decisão tomada, fazendo a comunicação à equipe de arbitragem.

4. Preste atenção para a diferença entre a substituição excepcional de um jogador lesionado e a redesignação de um líbero lesionado.

Quando um jogador regular está lesionado, não havendo a possibilidade de uma substituição legal, qualquer jogador que não esteja na quadra **no momento da lesão** (exceto o líbero e o jogador trocado) *pode substituir* o jogador lesionado.

Compare este tratamento com a redesignação de um novo líbero quando qualquer jogador que não esteja na quadra **no momento da redesignação** (exceto o jogador trocado pelo líbero atuante ou um líbero atuante que já havia sido declarado incapaz de jogar), pode tornar-se o *novo líbero*! Esteja ciente que a redesignação de um novo líbero é uma opção, e o técnico pode usar ou não.

5. Para entender adequadamente o significado da **Regra 19.3.2**, os árbitros têm de prestar atenção para a diferença entre o texto da **Regra 25.2.2.2**, que especifica

que o apontador tem de indicar qualquer erro de saque imediatamente após o golpe de saque e a **Regra 26.2.2.2** que diz que o apontador assistente tem de notificar os árbitros de qualquer erro na troca do líbero, sem mencionar "após o golpe de saque". Isso significa que o apontador assistente deve notificar os árbitros sobre uma troca faltosa do líbero imediatamente quando ocorrido e a **Regra 7.7.2** deve ser aplicada apenas no caso em que o apontador assistente perdeu a notificação e um *rally* (ou mais) foi jogado.

6. Os árbitros devem ser capazes de dizer a diferença se uma equipe tiver apenas um líbero disponível e se **tornar** incapaz de jogar (machucado, doente, expulso ou desqualificado) e se ele for **declarado** incapaz de jogar. No primeiro caso, é independente da equipe, que o líbero não pode continuar o jogo, enquanto no segundo caso é a decisão do time (técnico ou, na sua ausência, do capitão em quadra) de que o líbero não continuará o jogo. Se o líbero ficar impossibilitado de jogar e na interrupção do jogo, um novo líbero será redesignado sem qualquer atraso, ele / ela pode substituir o líbero original imediatamente e diretamente na quadra. No entanto, se o líbero em quadra for declarado incapaz de jogar, primeiro o jogador trocado pelo líbero deverá entrar novamente na quadra, depois de 1 *rally* completo, o novo líbero redesignado tem o direito de substituir qualquer jogador da linha de trás.
7. Em algumas competições, a equipe tem o direito de usar um líbero ou líberos diferentes em cada jogo – neste caso, consultar o regulamento específico da competição.

Regra 20 - Requisitos de Conduta

Regra 21 – Conduta Indevida e suas sanções

1. É importante lembrar, que de acordo com a **Regra 21.2.1**, o comportamento dos participantes deve ser respeitoso e cortês, também para os membros do Comitê de Controle, seus companheiros de equipe e espectadores. Se o comportamento dos técnicos (ou de qualquer outro oficial da equipe) ultrapassar o limite disciplinar previsto na **Regra 21**, o 1º árbitro tem de aplicar as sanções adequadas, sem qualquer hesitação. A partida de Voleibol é um show esportivo de jogadores, e não dos oficiais das equipes. Os árbitros não devem ignorar esta distinção. É uma instrução muito rigorosa da Comissão de Arbitragem da FIVB que, quando o técnico demonstra excessiva atitude, ou quando o técnico (ou qualquer outro membro da equipe) aborda o Comitê de Controle ou outro oficial FIVB em qualquer apelo aos gritos ou de uma forma agressiva ou depreciativa, ou insulto (ao fazê-lo mesmo apenas para atrair a atenção dos espectadores), então o 1º árbitro deve fazer uma aplicação rigorosa da escala de sanções. **O show deve ser na quadra de jogo e não ao redor, sendo que isso prejudica a principal finalidade, que é de entreter os espectadores com o jogo espetacular. O técnico não é o show!**
2. **Regra 21.1** trata de "condutas impróprias menores" que não estão sujeitas a sanções. É dever do 1º árbitro prevenir que as equipes se aproximem do nível sancionatório. É crucial que os árbitros apliquem sua personalidade para manter sob controle as "condutas impróprias menores", a fim de evitar sanções no final do jogo.
3. Implementação prática aos membros das equipes por conduta indevida, levando a sanções, decidido pelo 1º árbitro:
 - 3.1 Membro da equipe em quadra:

O 1º árbitro deve apitar (normalmente quando a bola estiver fora de jogo,

mas tão logo a conduta indevida seja séria). Ele então instrui o jogador sancionado a aproximar-se do árbitro. Quando o jogador está perto do árbitro, o 1º árbitro mostra o cartão apropriado dizendo a razão pela qual está sancionado.

O 2º árbitro identifica essa ação e imediatamente instrui o apontador para registrar a sanção adequada na súmula.

Se o apontador, com base nas informações da súmula, afirma que a decisão do 1º árbitro não está de acordo com escala de sanções, ele deve informar imediatamente o 1º árbitro via comunicação sem fio ou o 2º árbitro no caso de uma comunicação sem fio em uso.

- 3.2 Membro da equipe que não está na quadra:
O 1º árbitro deve apitar, solicita ao capitão em quadra que se aproxime da sua cadeira e informe a ele que uma sanção será aplicada a um membro da equipe em questão. É responsabilidade do 1º árbitro mostrar claramente o(s) cartão(ões) deixando bem claro para todo mundo, quem é o membro da equipe sancionado e que o membro da equipe deve reconhecer a sanção, levantando sua mão.

- 3.3 Implementação de sanções entre os sets:

No caso de uma penalidade, o 1º árbitro deve mostrar o cartão vermelho no início do set seguinte.

Em caso de expulsão ou desqualificação, o 1º árbitro deve chamar o capitão em quadra para que informe imediatamente o técnico em questão sobre o tipo de sanção (para evitar a penalização dupla da equipe), que deve ser seguido formalmente mostrando os cartões início do set seguinte.

4. Durante a partida, os árbitros devem prestar atenção ao aspecto disciplinar, agindo com firmeza na aplicação das sanções por má conduta de jogadores ou de outros membros das equipes. Os árbitros devem se lembrar de que a sua função consiste em avaliar ações de jogo, e não correndo atrás de pequenas faltas individuais.

Regra 22 – Arbitragem e Procedimentos

1. Para informar as equipes exatamente a natureza da falta apitada pelos árbitros (para o público, telespectadores, etc), os árbitros devem usar os sinais manuais oficiais. Apenas estes sinais manuais, mais nenhum outro, (sinais manuais nacionais ou privados ou forma de execução) podem ser usados, a menos que seja extremamente necessário acrescentar algum gesto esclarecedor para uma melhor compreensão de todos!
2. Devido a velocidade do jogo, problemas podem surgir mostrando erros de arbitragem. Para evitar isso, a equipe de arbitragem deve agir em conjunto, depois de cada ação jogada devem olhar um para o outro para confirmar sua decisão.

Regra 23 - Primeiro Árbitro

1. O 1º árbitro deve sempre cooperar com os seus auxiliares de quadra (2º árbitro, apontador, juízes de linha). Ele deve deixá-los trabalhar dentro de sua competência e autoridade.

Por exemplo: depois de apitar para o final de uma jogada, ele deve imediatamente olhar para os outros auxiliares (e só então dar a sua decisão final com os sinais manuais oficiais):

- Ao decidir se uma bola foi dentro ou fora, ele deve decidir qual decisão tomar. Ele deve confirmar olhando para o juiz de linha responsável da linha perto do local onde a bola caiu; Embora o 1º árbitro não seja o juiz de linha, naturalmente, ele tem o direito, de fiscalizar e até mesmo **a obrigação**, se necessário, de inverter a decisão de seus auxiliares;
 - Durante a partida, o 1º árbitro deve olhar frequentemente para o 2º árbitro (se possível depois de cada jogada e também antes de cada apito para a execução do saque), para observar se ele está sinalizando uma falta ou não (exemplo: quatro toques, dois toques, etc.).
2. A questão se a bola "fora" foi tocada anteriormente pela equipe receptora, é verificada pelo 1º árbitro e os juízes de linha. No entanto, é o 1º árbitro que toma a decisão final com seu sinal manual, depois de verificar a sinalização dos outros membros de sua equipe de arbitragem.
 3. Ele/ela deve sempre se certificar de que o 2º árbitro e o apontador têm tempo suficiente para fazer o seu trabalho administrativo e de registro na súmula. Se o 1º árbitro não proporciona o tempo necessário para o controle e administração dos fatos, o 2º árbitro deve interromper a continuação da partida, apitando.
 4. O 1º árbitro pode alterar qualquer decisão de seus auxiliares ou sua própria. Se ele tomou uma decisão (apita) e depois vê que seus auxiliares (2º árbitro, juízes de linha ou apontador), por exemplo, tomaram uma decisão diferente, o 1º árbitro pode também pode solicitar que o *rally* seja repetido.
 5. Se o 1º árbitro acha que um dos seus auxiliares não está realizando um bom trabalho, ou não está agindo corretamente, ele deve pedir sua substituição.
 6. Apenas o 1º árbitro pode aplicar sanções por conduta indevida e "por retardamento". Se oficiais, com exceção do 1º árbitro, observarem qualquer irregularidade, devem sinalizar e ir ao 1º árbitro e informá-lo dos fatos. É o 1º árbitro e só a ele, que aplica sanções.

Regra 24 - Segundo Árbitro

1. O 2º árbitro deve ter as mesmas competências que o 1º árbitro. Ele/Ela substituirá o 1º árbitro em caso de ausência ou no caso do 1º árbitro não poder continuar na sua função.
2. Durante as situações de jogo próximas da rede, o 2º árbitro deve se concentrar em controlar o toque ilegal de toda a rede do lado dos bloqueadores, em todas as invasões ilegais além da linha central e nas ações ilegais na antena do seu lado.
3. O 2º árbitro também deve verificar com cuidado, antes e durante a partida, se os jogadores estão na posição correta, com base na formação inicial das equipes. Neste trabalho, se o *tablet* não for utilizado, o 2º árbitro é auxiliado pelo apontador, que pode dizer a ele que jogador deve estar na posição 1.

4. Ele não deve falar ou sinalizar diretamente a qualquer um dos jogadores a posição. Se houver alguma discrepância entre a posição de jogadores em quadra e a indicada na ordem de saque, o 2º árbitro deve chamar o capitão em quadra ou o técnico, a fim de confirmar a posição adequada dos jogadores.
5. O 2º árbitro deve prestar atenção para o fato de que a zona livre deve ser sempre livre de qualquer obstáculo que possa causar uma lesão a um membro da equipe (garrafas de bebidas, kit de primeiros socorros, plaquetas de substituição, etc.)
6. Durante TD e TT, o 2º árbitro não deve ficar em uma posição estática. O 2º árbitro pode movimentar-se a fim de:
 - Com o apontador, para controlar seu trabalho;
 - Com o apontador assistente, para obter informações sobre a posição dos líberos;
 - Com o 1º árbitro, para receber e/ou dar informações, se necessário;
 - Para as equipes, para identificar se o líbero está prestes a tentar uma troca escondida.
7. Se durante o jogo, o 2º árbitro observar gestos ou palavras antidesportivas entre os adversários, na primeira ocasião quando a bola estiver fora de jogo, ele pode pedir aos jogadores para mudar o comportamento pedindo para eles se acalmarem. Se a situação continua, ele deve informar o 1º árbitro.

Árbitro Reserva

As seguintes atividades estão sob a responsabilidade do árbitro reserva:

1. Substituir o 2º árbitro em caso de ausência ou no caso em que ele esteja incapaz de continuar o seu trabalho ou no caso em que o 2º árbitro se tornou 1º árbitro.
2. Controlar as plaquetas de substituição (se estiverem em uso), antes do jogo e entre os sets.
3. Verificar a operação dos *tablets* no banco antes e entre os sets, se eles têm um problema.
4. Auxiliar o 2º árbitro em manter a zona livre e área de penalidade liberadas.
5. Controlar os jogadores substitutos na área de aquecimento e no banco, e todos os membros das equipes enviados para a área de penalidade.
6. Trazer ao 2º árbitro quatro bolas, imediatamente após a apresentação dos jogadores titulares.
7. Dar ao 2º árbitro a bola do jogo, após este finalizar a verificação da posição dos jogadores titulares.
8. Auxiliar o 2º árbitro em orientar o trabalho dos enxugadores.

Árbitro de Desafio e Novas Tecnologias

As inovações tecnológicas estão aparecendo muito rapidamente em relação ao nosso jogo moderno. Agora em muitas competições da FIVB, o uso de *tablets* é obrigatório, assim como a súmula eletrônica, e os microfones para comunicação sem fio. O árbitro internacional FIVB deve estar familiarizado com estes recursos. Os detalhes de como estes serão utilizados, e em particular como este se relaciona com o processo de Desafio / processo de substituição pode ser visto nos manuais específicos da competição.

Seguindo a decisão recente da FIVB, os árbitros do desafio atuam nos principais eventos da FIVB e são nomeados por uma equipe especial de árbitros do Desafio. Eles trabalham em uma competição exclusivamente como árbitro de Desafio. Consequentemente, os árbitros estão envolvidos apenas com o 1º e 2º árbitros.

As seguintes recomendações devem ser aplicadas pelo árbitro de Desafio e durante o procedimento do Desafio:

1. Todos os árbitros internacionais nomeados para competições da FIVB devem estudar cuidadosamente as normas do Desafio aprovadas para estas competições específicas e respeitá-las rigorosamente.
2. O árbitro de Desafio deve vestir o uniforme de árbitro internacional oficial durante a execução de suas funções.
3. Durante a comunicação **sem fio** entre os árbitros, é obrigatório o uso de frases simples da terminologia do Voleibol, para indicar a natureza do Desafio solicitado, por exemplo, "bola de dentro ou fora", "toque na rede", "toque na antena", "falta na linha de saque", "falta na linha de ataque", "tocar o bloqueio", "penetração linha da central", etc. A ordem de informação recomendada dirigida ao árbitro de Desafio para iniciar o procedimento de Desafio: **Quem – O que - Quando**. Por exemplo: **"Desafio da equipe da Itália - toque na rede - no meio do rally"**.
4. No Desafio de uma equipe de bola "dentro" ou "fora", este deve ser avaliado pelo árbitro de Desafio em um monitor da equipe de Desafio com um sistema de rastreamento automatizado. A decisão é totalmente baseada na tecnologia.
5. Se um árbitro apitou uma falta (exceto "dentro ou fora") que, posteriormente, foi desafiado e provado que **não houve falta**, então o *rally* deve ser repetido, devido ao erro do árbitro. Por exemplo: o 1º árbitro apitou "quatro toques" ou "duplo contato", quando uma bola foi tocada na parte superior da rede e voltou a ser tocada pela mesma equipe, e o 1º árbitro não notou qualquer contato do bloqueio, mas depois, após o Desafio de "bloqueio", ficou claro que um contato do bloqueio ocorreu, então, a falta deverá anulada e o *rally* repetido pelo 1º árbitro.
6. O árbitro de Desafio aceita o conselho do operador de Desafio especialmente, se o *Hawk-eye* estiver em uso/sobre quais câmeras mostram a melhor vista para a avaliação, porque elas são uma parte importante do processo de desafio e sua especialidade pode evitar desperdício de tempo durante o processo de revisão. Sob nenhuma circunstância a conclusão do árbitro de Desafio será feita com base em "adivinhar" ou "prever", ou "antecipar". Somente quando o árbitro de Desafio tem absoluta certeza sobre a situação, ele anuncia a decisão. Quaisquer dúvidas devem ser interpretadas em favor da decisão anterior.
7. De acordo com o regulamento de Desafio em vigor, o menu de desafio permitido das ações do jogo pode ser solicitado em qualquer ponto do *rally*. O árbitro de Desafio deverá instruir claramente o operador de Desafio como encontrar o momento solicitado. Se durante o processo de revisão outra falta (anterior ao desafio) foi encontrada, então esta, falta anterior tem de ser comunicada pelo

árbitro de Desafio como a decisão da jogada.

8. O árbitro de Desafio aconselha o 1º árbitro sobre a natureza da falta. No entanto, o 1º árbitro deve tomar a decisão final com base nas imagens apresentadas. Portanto, não é aconselhável que o 1º árbitro substitua a avaliação do árbitro de Desafio e principalmente nos casos de falta na linha de saque ou falta na linha de ataque.
9. Quando uma falta ocorreu claramente depois que a bola estiver fora de jogo, mas foi, no entanto, solicitada pelo técnico, este fato deve ser avisado aos árbitros e uma legenda apropriada mostrada na tela.

Regra 25 – Apontador

1. O trabalho do apontador é muito importante, principalmente durante os jogos internacionais, onde os membros da equipe de arbitragem e das equipes são de países diferentes. Todos os árbitros internacionais FIVB e os juízes de linha devem saber como preencher uma súmula; e, se necessário, devem ser capazes de fazer o trabalho de um apontador.
2. O apontador:
 - 2.1 Se os *tablets* não estão em uso, o apontador deve verificar - depois de receber as folhas de formação e antes do início de cada set – que os números nas folhas de formação possam ser encontrados na relação nominal na súmula (se não, ele deve informar ao 2º árbitro).
 - 2.2 Relatar ao 2º árbitro o segundo tempo de descanso e a 5ª e 6ª substituições de cada equipe (que relata, então, ao 1º árbitro e ao técnico). Isso se aplica até mesmo quando os *tablets* no banco e no poste estão em uso.
 - 2.3 Deve cooperar, muito atentamente, durante o processo de substituição:
 - 2.3.1 A menos que o apontador indique que a substituição é ilegal, o 2º árbitro autoriza a substituição de jogadores por um sinal manual de cruzar os braços, mas somente se necessário, para acelerar a troca.
 - 2.3.2 No momento, quando o 2º árbitro tomou sua posição depois de terminar a substituição, o apontador deve se concentrar para verificar se o jogador que fez o saque segue a ordem de rotação ou não. Se não, ele/ela deve estar pronto para interromper o jogo pressionando a campainha, imediatamente após a execução do saque que foi executado.
 - 2.3.3 O apontador tem de olhar para o jogador substituto na zona de substituição e comparar o número com os registrados na súmula. Se ele descobre que o pedido é ilegal, ele imediatamente aperta a campainha e levanta uma mão, movendo-a e diz: "o pedido de substituição é ilegal". Neste caso, o 2º árbitro deve ir imediatamente para a mesa do apontador e verificar, com base nos dados da súmula, a ilegalidade da solicitação. Se confirmado, o pedido deve ser rejeitado pelo 2º árbitro e o 1º árbitro deve sancionar a equipe apitando um "retardamento".
 - 2.3.4 No caso da equipe solicitar mais de uma substituição, o processo de substituição deve ser feito consecutivamente, de modo que o apontador tenha tempo para registrar cada substituição pressionando

o botão “ACEITAR”.

O apontador deve, no entanto, usar o mesmo processo para cada substituição.

- 2.3.5 No caso em que a substituição é feita via *tablet*, juntamente com *hardware* tecnológico adicional, o apontador deve monitorar a tela do computador da súmula eletrônica para garantir que os dados que entram no registro sejam os que realmente estão ocorrendo na linha lateral. Se houver uma discrepância entre jogador que está entrando na zona de substituição e o número transmitido via *tablet*, o jogador verdadeiro deve ser considerado, e o apontador tem que corrigir e aceitar manualmente a substituição. A comunicação verbal entre o apontador e o árbitro é encorajada neste ponto e o 2º árbitro deve permitir um tempo extra para o processo. Como a substituição também pode coincidir com a troca do líbero, deve-se tomar um cuidado extra.

Agora o apontador simplesmente informa aos árbitros via sistema comunicação sem fio dizendo as eles: “**Apontador pronto**” e o “OK” do 2º árbitro pode também ser somente verbal. Se o sistema não funcionar adequadamente ou devido ao grande barulho não pode ser ouvido, ele/ela é ainda obrigado a mostrar as duas mãos, sinal manual OK.

- 2.4 Deve registrar as sanções na súmula apenas sob a instrução do 2º árbitro; ou no caso de um protesto indicado de acordo com as regras, com a autorização do 1º árbitro, ou permitir que o capitão da equipe escreva a observação na súmula.
- 2.5 Deve escrever uma observação, se um jogador se lesiona e é retirado da partida por substituição regular ou excepcional. A observação deve indicar o número do jogador lesionado, o set durante o qual ocorreu a lesão e o placar no momento da lesão.

Regra 26 – Apontador Assistente

1. O apontador assistente senta-se próximo do apontador. No caso em que este é incapaz de continuar sua tarefa ele age como o substituto para o apontador.
2. Suas responsabilidades são:
 - 2.1 Ajudar o apontador a identificar as trocas envolvendo líbero.
 - 2.2 Dirigir e controlar o tempo técnico (se aplicável), pressionar a campainha quando inicia controlar sua duração e sinalizar seu fim, com a campainha.
 - 2.3 Manusear o placar manual na mesa do apontador.
 - 2.4 Verificar se o placar mostra os resultados corretos e, se não, corrigi-lo.
 - 2.5 Durante os tempos de descanso e tempos técnicos (se aplicável), informar ao 2º árbitro sobre a posição dos líberos, usando o sinal com a mão de "dentro" e "fora", mas só com uma mão para cada equipe.
 - 2.6 Repassar ao Delegado do Jogo, imediatamente após o final de cada set, as informações sobre a duração de cada set e a hora de início e de término correspondentes, na forma escrita.
 - 2.7 Quando necessário, auxiliar o apontador pressionando a campainha para

reconhecer e anunciar pedidos de substituição.

- 2.8 Auxiliar verbalmente o apontador com informações durante o processo de substituição.

Regra 27 - Juízes de Linha

1. O trabalho dos juízes de linha é muito importante, especialmente durante as partidas internacionais de alto nível.
2. Em competições da FIVB e Mundiais, a cor da bandeira deve ser vermelha ou amarela.
3. Os juízes de linha:
 - 3.1 Devem estar presentes na sala de teste de álcool. No local e horário determinado pelo Regulamento Específico da Competição, vestindo o uniforme do juiz de linha, uniformizados, 45 minutos antes do horário da partida começar.
 - 3.2 Além das bolas fora, dentro e falta de saque, eles devem:
 - 3.2.1 Sinalizar quando a bola toca a antena, cruza ou passa para fora da antena, para quadra do adversário, **o juiz de linha voltado para a direção da bola**, deve sinalizar a falta,
 - 3.2.2 Sinalizar claramente, para garantir, além de qualquer dúvida, que o 1º árbitro veja.
 - 3.3 Num caso de utilização de um sistema Desafio com a posição das câmeras ao longo das linhas, é **OBRIGADO** que os juízes de linha ocupem tal posição que não cubra a visão da câmara, isto é, cerca de 0,2 - 0,3 m à parte da linha, para permitir a melhor visão da bola à medida que se aproxima. Desta forma, a câmara de desafio não será encoberta. (Nota: nem todas as posições do juiz de linha são afetadas pelas posições da câmara).
4. Os juízes de linha devem descansar entre os *rallies*.
5. Os juízes de linha devem deixar sua posição durante os tempos de descanso e tempos técnicos (se aplicável) e ficar nos respectivos cantos da área de jogo, atrás das painéis de publicidade. Se isso não for possível durante os intervalos de sets, eles devem ficar 2 a 2 no espaço atrás os painéis de publicidade do seu lado da quadra.

Regra 28 - Sinais Manuais Oficiais

1. Os árbitros devem usar somente os sinais manuais oficiais. A utilização de quaisquer outros sinais deve ser evitada, mas, em qualquer caso, devem ser utilizados apenas quando é absolutamente necessário para a compreensão dos membros das equipes.

Os seguintes, no entanto, dão mais detalhes às sequências que devem e não devem ser empregadas durante uma partida.

2. **Decisão do 1º árbitro.** O 1º árbitro sinalizará ao final do *rally* (ou falta) pelo apito,

indicará o lado para quem vai sacar, indicará a natureza da falta, então o jogador que cometeu a falta (se necessário). O 2º árbitro não participará desta sinalização, mas, no entanto, simplesmente caminhará para o lado da equipe que receberá o próximo saque. Contato visual com o 1º árbitro ainda é necessário. Assistência durante ou no final do *rally* de "toques" (se o toque não é claro) ou "quatro toques" ainda é esperado. Essas ações podem ser feitas antes dos movimentos do 2º árbitro, para que o 1º árbitro tenha todas as informações dos fatos.

3. **Decisão do 2º árbitro** A sequência do 2º árbitro: apito, indicar a natureza da falta, indicar (se necessário) o jogador faltoso, pausa, em seguida, acompanhar o sinal do 1º árbitro para o lado de quem vai sacar em seguida.
4. **Pedido de tempo:** isso é normalmente feito pelo 2º árbitro (mas ainda está dentro da competência do 1º árbitro se o 2º árbitro não ouvir / ver o pedido feito pelo técnico). O 1º árbitro não precisa repetir os sinais manuais.
5. **Rally repetido / falta dupla.** Embora ambos os árbitros possam apitar este incidente e indicar por sinal manual a repetição do *rally* (por exemplo, outra bola entrando em quadra, jogador lesionado durante um *rally*, etc.) normalmente permanece como função do 1º árbitro indicar o lado de quem vai sacar em seguida. O 2º árbitro só irá copiar o sinal manual do 1º árbitro para a próxima equipe a sacar se ele realmente apitou a interrupção da partida.
6. **Ambos os árbitros apitam ao mesmo momento para parar a partida, mas por diferentes motivos.** Aqui, cada árbitro irá indicar a natureza da falta - mas desta vez o 1º árbitro deve decidir qual ação virá depois disso, SOMENTE O 1º ÁRBITRO vai indicar o sinal de "dupla falta" e indicar próxima equipe a sacar.
7. **Jogador saca muito cedo** (antes do apito). Isso é inteiramente a função do 1º árbitro para indicar repetição e próxima equipe a sacar.
8. **Final do set.** Isso é feito pelo 1º árbitro. O 2º árbitro pode, se o 1º árbitro não observou o placar, educadamente lembrar o 1º árbitro com sinal manual, mas essa função é de exclusiva responsabilidade do 1º árbitro.
9. Quando o 2º árbitro apitar uma falta ele deve ter o cuidado de mostrar o sinal manual do lado em que a falta foi cometida.
10. Os árbitros devem apitar rapidamente, com certeza na sinalização das faltas, tendo tomado em consideração os dois seguintes pontos:
 - 10.1. O árbitro não deve sinalizar uma falta, quando incitado pelo público ou jogadores.
 - 10.2. Quando totalmente consciente de ter cometido um erro de julgamento, o árbitro pode e deve retificar seu erro (ou a de outros membros da equipe de arbitragem), desde que isso seja feito imediatamente.
11. Os árbitros e juízes de linha devem prestar atenção à correta aplicação e utilização do sinal manual de fora com a bandeira:
 - 11.1. Para todas as bolas que caem "diretamente fora" depois de um ataque ou de um bloqueio pela equipe adversária, deve ser utilizado o sinal manual de bandeira de "bola fora".
 - 11.2. Se uma bola atacada cruza a rede e toca o chão fora da quadra de jogo, mas toca em um bloqueador ou outro jogador da equipe defensora, os juízes de linha devem mostrar apenas o sinal manual de bandeira "bola tocada".

- 11.3. Se a bola, depois que uma equipe tenha jogado com o 1º, 2º ou 3º toque, for fora (por exemplo: toca o chão fora da quadra de jogo, toca um objeto fora da quadra, o teto ou uma pessoa fora do jogo, painel de propaganda, etc.) do seu próprio lado, o sinal manual é "bola tocada".
- 11.4. Se, após um golpe de ataque a bola tocou no bordo superior da rede e depois caiu "fora" do lado do atacante sem tocar no bloqueio do adversário, o sinal manual é de "fora", mas imediatamente após, o 1º árbitro deve indicar o atacante (para que todos entendam que a bola não foi tocada pelos bloqueadores). Se, no mesmo caso, a bola toca o bloqueio e depois vai para fora do lado do atacante, o sinal manual é "bola fora" e o 1º árbitro deve indicar o bloqueador(s).
12. Quando um golpe de ataque é completado acima do bordo superior da rede, e levantado por um passe ponta de dedo (toque) pelo líbero em sua zona de ataque, o 1º árbitro deve usar o sinal manual número 21 (golpe de falta de ataque) e apontar para o líbero.
13. Os sinais manuais dos juízes de linha são muito importantes do ponto de vista dos participantes e do público. O 1º árbitro deve verificar os sinais de manuais dos juízes de linha, se não forem corretamente feitos, ele pode corrigi-los.
- Durante as partidas internacionais de alto nível, onde a velocidade dos ataques pode ser de 100 a 120 km / hora, é muito importante que os juízes de linha se concentrem no movimento da bola, especialmente, bolas atacadas que tocam o bloqueio antes de sair.
14. Se a bola não passa o plano vertical da rede depois do terceiro toque da equipe, então:
- 14.1 Se o mesmo jogador que tocou a bola, toca a bola novamente, o sinal manual é de "falta dupla".
- 14.2 Se outro jogador toca a bola, o sinal manual é de "quatro toques".

GESTÃO DE JOGO

PROCEDIMENTOS DOS ÁRBITROS – ANTES, DURANTE E DEPOIS DE QUALQUER PARTIDA (ver também o PROTOCOLO INTERNACIONAL DE JOGO)

1. Antes da partida

- 1.1 Os árbitros devem estar presentes com seus uniformes de arbitragem pelo menos 1 hora e 15 minutos antes do horário programado de início de cada partida.
- 1.2 O 1º, 2º e árbitro reserva, bem como os apontadores e juízes de linha submetem-se ao teste de álcool (se for aplicado), realizado pelo médico da organização.
- 1.3 Se o 1º árbitro não chegou em tempo hábil, o 2º árbitro deve começar os procedimentos da partida, depois de solicitar autorização do Comitê de Controle e/ou Delegado do jogo.
- 1.4 Se o 1º árbitro não chegar ou não passar com êxito no teste de álcool ou ele/ela não estiver apto a realizar a partida por qualquer razão médica, o 2º

árbitro deve conduzir a partida como 1º árbitro e o árbitro reserva assume o lugar do 2º árbitro. No caso em que não exista um árbitro reserva, o organizador juntamente com o Delegado Técnico da FIVB precisa decidir quem irá atuar como 2º árbitro.

2. Durante a partida:

2.1 A primeira falta a ocorrer deve ser penalizada. O fato que o 1º e 2º árbitros terem diferentes áreas de responsabilidade torna muito importante que cada árbitro apite a falta imediatamente. Ao apito de um dos árbitros, o *rally* termina. Depois de um apito pelo 1º árbitro, o 2º árbitro não tem mais direito de assoprar seu apito, já que a jogada termina com o apito dos árbitros. Se os dois árbitros apitarem um após o outro - para faltas diferentes - eles causarão confusão para os jogadores, público, etc.

2.2 REPLAY

Durante Mundiais, Competições Oficiais e da FIVB, a emissora local pode pedir um "atraso para repetição", se as instalações necessárias forem feitas e acordadas pelo Comitê Organizador e pela Comissão de Controle da FIVB. A instalação elétrica necessária será uma lâmpada, fixada no poste em frente do 1º árbitro, ligado ao representante da emissora local, que dá um sinal luminoso para um ligeiro atraso de tempo ou para um *replay* instantâneo de uma ação anterior. No entanto, existem algumas jogadas extremamente espetaculares que a TV pode querer repetir várias vezes, de modo que é recomendável que os 1ºs árbitros não reiniciem a partida rapidamente nestes casos. Os árbitros têm o dever de permitir a apresentação do desporto para celebrar a excelência do jogo. Para evitar, quando o apito para o próximo saque já estiver autorizado, mas a repetição ainda estiver em andamento, é recomendado ao 1º árbitro para verificar no telão (se houver) instalado para o público.

2.3 INTERVALOS

Para intervalos normais (3 minutos) entre os sets 1 a 4:

EQUIPES: As equipes então mudam de quadra após determinação do 1º árbitro; os jogadores passam por fora dos postes e vão diretamente para o banco da sua equipe.

APONTADOR: No momento em que o árbitro apita o fim do último *rally* do set, o apontador deve cronometrar o tempo do intervalo.

2'30 - O 2º árbitro apita ou o apontador soa a campainha

EQUIPES: Após autorização do 2º árbitro, os seis jogadores registrados na ordem de saque devem ir diretamente para a quadra de jogo.

ÁRBITROS: O 2º árbitro vai verificar as posições dos jogadores, depois autorizar a entrada do líbero para a quadra.

O boleiro, então, dá a bola para o sacador.

3'00- O 1º árbitro apita, autorizando o saque.

Intervalo antes do set decisivo:

EQUIPES: No final do set antes do set decisivo, após autorização do 1º

árbitro, as equipes vão diretamente para o banco da sua equipe.

CAPITÃES: Dirigem-se para a mesa do apontador para o sorteio.

ÁRBITROS: Dirigem-se para a mesa do apontador para realizar o sorteio.

2'30- O 2º árbitro apita ou o apontador soa a campainha.

EQUIPES: Após a autorização do 2º árbitro, os seis jogadores registrados na folha de formação, vão diretamente para a quadra de jogo.

ÁRBITROS: O 2º árbitro vai verificar as posições dos jogadores (em quadra), depois ele/ela autoriza a entrada do líbero na quadra e envia a bola para o sacador.

3'00- O 1º árbitro apita autorizando o primeiro saque do set.

Quando a equipe na liderança alcança o 8º ponto:

EQUIPES: No final do *rally*, ao sinal do 1º árbitro, os seis jogadores de cada equipe mudam de quadra sem demora, à medida que os jogadores passam pelos postes da rede e vão direto para a quadra de jogo.

ÁRBITROS: 2º árbitro verifica se as equipes estão em sua ordem de rotação correta e que o apontador está pronto e depois sinaliza para o 1º árbitro, que tudo está pronto para a continuação da partida.

Durante os tempos de descanso e o tempo técnico (se aplicável) e intervalos.

O 2º árbitro comunica aos jogadores para ficar perto do banco.

Se as equipes estão prontas para entrar na quadra **antes** TD e TT (se aplicável) acabar, o 2º árbitro **deve permitir** os jogadores irem para suas posições e esperar até os 30 segundos ou os 60 segundos terminar. Depois, o 1º árbitro apitará para o saque.

Se houver um intervalo maior entre o segundo e o terceiro set, as equipes e os árbitros devem deixar a área de controle e ir para seus vestiários. Eles devem estar de volta para a área de jogo três minutos antes do terceiro set iniciar.

3 Após a partida

Como indicado no protocolo da FIVB e publicado no respectivo Manual, os dois árbitros devem ficar na frente da cadeira do árbitro. O 1º árbitro apita, as duas equipes vêm ao longo das linhas laterais para os árbitros, apertam as mãos dos árbitros, em seguida, caminham ao longo da rede, apertam as mãos dos adversários e voltam para seus bancos. O 1º e 2º árbitros vão ao longo da rede para a mesa do apontador, verificar a súmula, assiná-la e agradecer aos apontadores e juizes de linha pelo seu trabalho.

Com este fato, o trabalho dos árbitros ainda não está terminado! Eles devem verificar bem o espírito esportivo e o comportamento das equipes, mesmo depois de apitar o final da partida! Contanto que as equipes permaneçam na área de controle, todo o comportamento antidesportivo após o jogo deve ser verificado e relatado para o Delegado do Jogo e escrito na súmula em "Observações" ou em um relatório separado.

Protocolo Jogos Internacionais

Para a Liga das Nações da FIVB e qualquer outro evento de alto nível, o protocolo o jogo será organizado por uma equipe especial de **Apresentação Esportiva**.

O Protocolo do Jogo pode variar em diferentes competições. Portanto é altamente recomendável que os árbitros estudem cuidadosamente antes do respectivo evento e acompanhe-os durante os jogos.

PROGRAMA DE TRABALHO

Chegada antes do torneio

Os árbitros devem chegar à cidade anfitriã da competição, conforme indicado em sua escala.

Eles devem levar seus uniformes oficiais com eles.

Clínicas

As clínicas de arbitragem teóricas e práticas ocorrerão antes do início da competição com a presença dos árbitros, apontadores, juízes de linhas, enxugadores, boleiros e locutores do jogo.

Comentários da arbitragem

Uma breve instrução é realizada após o jogo na sala da arbitragem, onde Técnico da Arbitragem dará o *feedback* sobre o desempenho dos árbitros e os árbitros devem-se auto avaliar o que eles fizeram correto e o que eles podem melhorar. Se um tópico geral importante for levantado poderá acontecer, no dia seguinte, uma reunião com os membros do subcomitê de Arbitragem e todos os árbitros da competição.

Durante a reunião, se necessário e possível, os vídeos feitos durante os jogos devem ser usados para ajudar nas explicações de sobre erros e bons desempenhos. Para igualar a qualidade técnica da arbitragem ao mais alto nível.

Informação sobre escalas

Normalmente as escalas para os jogos serão comunicadas ao 1º e 2º árbitro, árbitro desafio e árbitro reserva:

- 1) 12 horas de antecedência ou
- 2) uma noite antes do jogo
- 3) a comunicação é feita por cópia do R3 enviado pelo grupo do *WhatsApp*.

Comportamento

A FIVB confia em cada árbitro designado para as diferentes competições.

Os árbitros responsáveis pela administração das partidas durante a competição devem mostrar uma conduta exemplar durante toda competição, desde a chegada até a partida da cidade ou cidades em que a competição está sendo organizada.

Eles devem respeitar rigorosamente o cronograma de todas as atividades, que foram estabelecidas pelo subcomitê de Arbitragem, e manter a imagem de árbitros dentro e fora dos centros esportivos.

O subcomitê de Arbitragem está habilitado a suspender a função e até desqualificar, dependendo da falta, qualquer membro do corpo de arbitragem cuja conduta não esteja no padrão esperado por eles.