

COBRAV

COMISSÃO BRASILEIRA DE ARBITRAGEM DE VOLEIBOL

GUIA DE ARBITRAGEM E INSTRUÇÕES 2025



INTRODUÇÃO

Estas Diretrizes e Instruções são válidas para todas as competições, exceto as Competições Adultas da FIVB realizadas em conjunto com a Volleyball World, que usam um leiaute de quadra diferente e uma equipe de arbitragem ampliada.

A Comissão das Regras do Jogo e de Arbitragem da FIVB (RG&RC) apela a todos os árbitros que atuam em eventos de Voleibol para que estudem cuidadosamente as Regras Oficiais de Voleibol da FIVB (2025-2028), bem como este Guia de Arbitragem e Instruções, o Livro de Casos e os materiais no site da FIVB e a Plataforma E-learning da FIVB para tornar o nosso jogo mais dinâmico e evitar interrupções. A FIVB e o RG&RC estão confiantes de que todos os seus Árbitros dominem e saibam aplicar as Regras Oficiais do Jogo e, portanto, não é necessário entrar em detalhes das regras aqui. O principal objetivo deste documento é unificar, tanto quanto possível, os critérios de arbitragem e dar interpretação a algumas regras e sua aplicação precisa na prática.

Em 2025 continuaremos a incentivar uma arbitragem tranquila – ou seja, intervir o mínimo possível e facilitar o andamento da partida como forma de entretenimento. Construindo o conceito de “arbitragem tranquila”, é necessário compreender a contribuição dos árbitros para **prevenir** argumentos artificiais, retardamentos e interrupções na partida. Os árbitros precisam compreender a filosofia que sustenta a aplicação das regras para criar um conjunto de entretenimento assistido e apreciado por milhões de pessoas em todo o mundo.

O bom árbitro ajuda neste contexto, permanecendo em segundo plano. O mau árbitro dificulta esse espetáculo ao querer protagonizar a partida “caçando” faltas.

Ele/ela deve recompensar os jogadores e as equipes por ações espetaculares e emocionantes no espírito das Regras. Além disso, é essencial que o árbitro mantenha um excelente relacionamento com os jogadores, técnicos, etc., e que o seu comportamento seja exemplar. A competição como entretenimento deve ser a visão compartilhada de todos os participantes. No entanto, expressões negativas consistentes ou gestos incorretos para o adversário ou protestos contra a decisão do árbitro são estritamente proibidos e serão sancionados.

Tradução: Fernanda Silva
 Flavio Fukuda
Revisão: Dalmir Medeiros (Membro da COBRAV)
 Pedro Casanova

ANÁLISE DAS REGRAS

Regra 1 – Área de Jogo

1. Nos dias que antecedem uma competição, a Equipe de Arbitragem deverá verificar as dimensões, bem como a qualidade das linhas de delimitação. Quando se utiliza o sistema de Desafio (Challenge), as dimensões exatas da quadra tornam-se ainda mais importantes. Esta verificação deve ser feita antes da calibração das câmeras do Desafio (Challenge). Caso percebam alguma irregularidade, devem apontá-la imediatamente aos organizadores (Gerente de Quadra) e assegurar a sua correção. A vistoria deve verificar, particularmente:
 1. Se as linhas possuem exatamente 5 cm de largura (nem mais, nem menos)
 2. O comprimento das linhas e diagonais (12,73m / 41' 9" cada) em ambas as quadras
 3. Que a cor das linhas contraste com as cores da quadra e da zona livre
2. Verificar se a zona livre para eventos FIVB, Mundiais e Oficiais, mede exatamente 6,5m no fundo da quadra até os painéis publicitários (Regra 1.1), bem como exatamente 5m nas laterais (até a mesa do apontador ou painéis publicitários). Observe que os bancos devem ser posicionados um pouco mais longe da quadra do que a mesa do apontador para garantir uma Zona Livre completa de 5m.
3. Antes da partida, o 1º árbitro deve verificar se a superfície de jogo apresenta alguma mancha molhada e quaisquer irregularidades (saliências e superfícies onduladas, faixas mal fixadas, etc.) no piso, o que devem ser corrigidas.

Regra 2 – Rede e Postes

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

O plano vertical da rede deve ser perpendicular à superfície de jogo e ao longo do eixo da linha central.

As antenas devem ser colocadas nos lados opostos da rede, na posição 4 de cada lado, sobre a borda externa das linhas laterais (diagrama 3), para que cada quadra fique o mais idêntica possível. Antes do aquecimento oficial da partida, os árbitros deverão verificar se as antenas e faixas laterais brancas estão fixadas corretamente na rede.
2. Uma partida não será iniciada se a malha e/ou qualquer faixa da rede estiver rasgada (ver também Regra 10.3.2).
3. O 2º árbitro deve medir a altura da rede antes do sorteio por meio de uma haste de medição (se possível metálica) projetada para esta finalidade. 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.
4. Durante o jogo (e especialmente no início de cada set), os juízes de linha correspondentes (se forem utilizados) devem verificar se as faixas laterais estão exatamente perpendiculares à superfície de jogo e sobre as linhas laterais, e se as antenas estão na borda externa de cada faixa lateral. Caso não estejam, devem ser ajustadas imediatamente.
5. Antes do aquecimento oficial da partida e durante o jogo, os árbitros devem verificar se os postes e a cadeira do árbitro não representam perigo para os jogadores (por exemplo, as partes salientes dos postes ao redor dos ganchos, microfones, cabos que fixam os postes, etc.). Se forem encontrados objetos que representem risco de ferimentos, os árbitros devem solicitar que os organizadores os removam ou os cubram.
6. Equipamentos adicionais: bancos para as equipes, mesa do apontador, uma plataforma para ao 1º árbitro, uma haste de medição da altura da rede, um calibrador, uma bomba, um

termômetro, um higrômetro, um suporte para 6 bolas da partida, pelo menos 8 toalhas absorventes (40x40cm ou 40x80cm) para os enxugadores, e quando a tecnologia completa for usada, dois tablets de equipe, três tablets adicionais para o 1º, 2º e árbitro de desafio, e dispositivos de comunicação com fone de ouvido: dois tipo “microfones abertos” (1º e 2º árbitros) e duas ou mais tipo “aperte para falar” (push-to-talk) (Apontador e Desafio). Quando os tablets das equipes não estiverem em uso, serão necessárias duas campainhas elétricas com lâmpadas vermelhas/amarelas (uma campainha elétrica nos bancos perto de cada técnico da equipe) para sinalizar solicitações de interrupções regulares do jogo (tempos) e duas jaquetas/coletes para Líbero. Nas competições FIVB, Mundiais e Oficiais, também deve ser instalada uma campainha na mesa dos apontadores, ou através do sistema e-score, para sinalizar faltas de rotação, troca ilegal do Líbero, pedidos de substituição e anunciar substituições ilegais.

7. O organizador também deverá fornecer duas antenas e uma rede reservas sob a mesa do apontador ou perto da quadra.
8. Um placar eletrônico é obrigatório para as competições da FIVB, Mundiais e Oficiais, bem como um placar manual na mesa do apontador (ou 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 da partida perto da mesa do apontador (5 bolas em jogo, mais 1 reserva).
2. O 2º árbitro toma posse de todas as bolas a serem utilizadas na partida antes do início da partida e verifica se todas possuem características idênticas (cor, circunferência, peso e pressão).
3. Sistema de CINCO bolas - durante a partida (esquema normal):

Seis boleiros serão utilizados e colocados na zona livre conforme diagrama 10 das Regras.

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

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

 - 3.1 Se a bola está do lado de fora da quadra, ela será recuperada pelo boleiro mais próximo e imediatamente enviada rolando para o boleiro que acabou de passar a bola para o sacador.
 - 3.2 A bola é transferida entre os boleiros rolando no piso (não lançada), enquanto a bola está fora de jogo, de preferência não no lado onde a mesa do apontador está situada.
 - 3.3 Se a bola está na quadra, o jogador mais próximo da bola deve imediatamente rolar para fora da quadra, através da linha lateral mais próxima.
 - 3.4 No momento em que a bola estiver fora de jogo, os boleiros 1 ou 2, ou 4 ou 5, devem entregar a bola ao sacador o mais rápido possível, para que o saque possa ser realizado sem qualquer atraso.

Regra 4 – Equipes

1. A composição de uma equipe pode consistir em até 17 pessoas, incluindo até 12 jogadores, entre eles até 2 Líberos e até 5 **membros técnicos da equipe**. Os 5 membros permitidos no banco são: o técnico, o máximo de 2 assistentes técnicos, um médico e um fisioterapeuta da equipe.

Para competições FIVB, Mundiais e Oficiais na categoria Adulta, a única diferença é que até 14 jogadores podem ser registrados na súmula e jogar a partida.

Os membros da equipe que participam do aquecimento oficial em conjunto devem estar, principalmente, em seu próprio lado da área de jogo. SOMENTE os cinco membros e jogadores listados na súmula poderão participar de todo o aquecimento. Auxiliares adicionais podem participar, mas somente se autorizados previamente pelo Comitê de Controle e somente até o início do aquecimento oficial de rede. Por questões de segurança é permitido permanecer no lado adversário da área de jogo, mas próximo à rede, sem incomodar os jogadores adversários e apenas para evitar acidentes com bolas perdidas.

2. O Técnico e o capitão da equipe (que verificam e assinam a relação da equipe para a súmula eletrônica ou a própria súmula, quando são utilizadas as súmulas em papel) são responsáveis pela identidade dos jogadores listados na súmula.
3. O 1º árbitro deve verificar os uniformes das equipes. Ele/Ela deverá informar ao Delegado Técnico da Partida (DTP) todas as irregularidades nos uniformes dos jogadores e membros das equipes e seguir as instruções do DTP, evitando discussões com qualquer membro da equipe sobre tal irregularidade. Sempre que possível, as camisas devem ficar por dentro dos calções e, caso não estejam, é necessário, em momento oportuno, pedir educadamente aos jogadores que as coloquem por dentro - principalmente no início da partida e de cada set. Camisas justas que não caibam dentro dos calções são sempre aceitáveis.

A tarja de capitão da equipe (8x2cm) deverá ser fixada sob o número em seu peito de forma a permitir que seja claramente vista durante todo o jogo. Os árbitros devem verificá-la antes do início do jogo.

4. Caso as duas equipes compareçam com uniformes da mesma cor, a equipe listada em primeiro lugar na tabela oficial deverá trocar os uniformes. Os árbitros apenas deverão se reportar ao DTP para a sua decisão final.
5. Cada membro oficial no banco pode escolher, baseado na preferência individual, entre:
 - 5.1. Vestir um agasalho de aquecimento ou camisa pólo ou,
 - 5.2. Vestir um casaco social ou camisa social com gola.
6. Antes da partida, no devido momento, os árbitros devem realizar uma verificação cuidadosa para certificar que os números reais dos jogadores estão de acordo com a escalação da equipe que foi registrada na súmula. Desta forma poderão ser descobertas quaisquer discrepâncias que, se descobertas posteriormente, poderão perturbar o fluxo normal do jogo. Isto exige (de acordo com o texto da regra 2025-2028) que os jogadores usem uniforme de jogo durante todo o protocolo e aquecimento de rede (Regra 7.2.3).

Regra 5 – Responsáveis pela Equipe

1. O 1º árbitro deve identificar o capitão e o técnico e somente eles poderão intervir durante o jogo. Os árbitros devem saber, durante todo o jogo, quem são os capitães em quadra.
2. Durante a partida, o 2º árbitro deve verificar se os jogadores reservas estão sentados no banco ou na área de aquecimento. Os jogadores na área de aquecimento não podem usar bolas durante os sets, mas podem usar dispositivos pessoais de aquecimento (por exemplo, faixas elásticas).
3. Caso o capitão em quadra solicite uma explicação sobre a aplicação das regras pelo árbitro, o 1º árbitro este deve fornecê-la, se necessário, não somente com a repetição de seus sinais manuais, mas na linguagem de trabalho da FIVB (Inglês), falando brevemente e usando a terminologia oficial das Regras. 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.
4. O técnico não tem o direito de solicitar qualquer coisa aos membros da equipe de arbitragem, exceto as interrupções regulares do jogo (tempos de descanso), substituições excepcionais e desafios, quando o sistema está em uso. Mas, se no placar, o número de interrupções regulares de jogo utilizados e/ou a pontuação não estiverem indicados ou não estiverem corretos, ele/ela pode consultar o apontador, quando a bola estiver fora de jogo.

- De acordo com as regras do jogo, o técnico não tem o direito de perturbar o jogo ou o trabalho dos oficiais (árbitros, apontadores, juízes de linha), nem entrar em quadra. No entanto, não é recomendado que o 2º árbitro ignore os técnicos quando eles se dirigem respeitosamente, pedindo alguma explicação sobre uma ação normal de jogo. Sempre que for necessário, uma resposta curta e clara ao técnico pode evitar novos protestos e sanções. Isso faz parte da “arbitragem tranquila” para conduzir um jogo de voleibol com bom senso e ambiente favorável.

Regra 6 – Para marcar um ponto, para vencer um set e a partida

Se um rally for interrompido devido a uma lesão ou uma interferência externa ou qualquer outro motivo, será considerado como um rally incompleto. **Não é permitido solicitar** qualquer interrupção regular no jogo por ambas as equipes, exceto uma substituição excepcional de um jogador lesionado ou sancionado durante a interrupção.

Regra 7 – Estrutura do Jogo

- A ficha de posições (ou escalação eletrônica) deverá ser verificada pelo 2º árbitro e pelo apontador, antes que o apontador escreva os dados de posicionamento na súmula. Ele/ela deve verificar se os números dos jogadores listados na ficha de posições correspondem aos números dos jogadores listados na súmula. Caso contrário, a ficha de posições (ou escalação eletrônica) deverá ser corrigida e outra solicitada pelo 2º árbitro. Na nova ficha de posições, qualquer modificação pode ser feita apenas na posição onde o(s) número(s) não estava(m) correto(s). A ficha de posições deve ser mantida pelo 2º árbitro em seu bolso para poder verificar a escalação real das equipes, se necessário ou exigido, a menos que a súmula eletrônica e o tablet do 2º árbitro estejam em uso.
- Ao final de cada set, o 2º árbitro solicita imediatamente aos técnicos a ficha de posições ou a escalação eletrônica para o próximo set, para evitar prolongar o intervalo de três minutos entre os sets.

Se um técnico atrasa sistematicamente o reinício do jogo, não entregando a ficha de posições em tempo, o 1º árbitro deve aplicar a esta equipe uma sanção por retardamento. Isso também se aplica se a equipe não enviar as informações eletronicamente via tablet.

Regra 8 – Situações de Jogo

- 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 piso, faz com que a bola seja “DENTRO”, mas se a bola não entrar em contato com a linha, ela está “FORA”.
- 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. Portanto, se a bola toca uma parte externa da rede, além das faixas laterais (ou a cadeira do árbitro), ela tocou um "objeto estranho" e deve ser apitada e sinalizada por ambos os árbitros como "bola fora", e pelos juízes de linha pelo sinal de balançar a bandeira e apontar onde a bola tocou.

Regra 9 – Jogando a Bola

- Interferência na ação de jogar a bola pelo juiz de linha, 2º árbitro ou técnico na zona livre:
 - Se a bola atingir o árbitro ou o técnico, a bola é considerada “bola fora” (Regra 8.4.2). Exceção: o técnico penetra no espaço sobre a quadra e interfere no julgamento do árbitro sobre a bola dentro/fora (ver caso 4.49¹).

¹ No texto original consta 4.48, mas o correto é o Caso 4.49, conforme Livro de Casos 2025.

- Se o jogador apoia no árbitro ou técnico para tocar a bola, é uma falta do jogador (toque apoiado, Regra 9.1.3) e não resultará em “repetição do rally”.
2. Deve-se enfatizar que apenas as faltas que são vistas devem ser marcadas. 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 nem pelo barulho do contato. A Comissão das Regras do Jogo e de Arbitragem da FIVB insiste que os árbitros devem permitir contato com os dedos acima da cabeça (voleio) ou qualquer outro contato que seja legal, de acordo com as regras.
 3. Para entender melhor o texto da Regra 9.2.2:

Uma bola arremessada envolve duas ações de jogo, primeiro a retenção e então o lançamento da bola, enquanto jogar a bola significa que a bola rebate do ponto de contato.
 4. O árbitro deve prestar atenção à clareza do toque, especialmente quando uma finta de ataque ("largada") é usada, alterando a direção da colocação da bola. Durante um golpe de ataque, a "largada" é permitida se a bola não for retida ou lançada. A "largada" significa um ataque da bola (completamente acima do bordo superior da rede) executado, suavemente, com os **dedos** de uma mão, onde a direção da bola é alterada apenas uma vez durante a ação e o tempo de contato com a bola é curto em tempo e distância.

O 1º árbitro deve observar atentamente as "largadas". Se a bola após este toque não é rebatida imediatamente, mas é acompanhada pela mão, é lançada da palma da mão ou a sua direção é alterada mais de uma vez (**bola direcionada**), é uma falta e deve ser penalizada.
 5. Deve ser dada a atenção ao fato de que a ação de bloqueio de um jogador não será legal se ele/ela não **interceptar** simplesmente a bola vinda do adversário, mas segurá-la (ou levantá-la, empurrá-la, lançá-la, acompanhá-la). Em tais casos, o árbitro **deve punir esse bloqueio como uma "condução"** (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 apenas da cortada, mas de todos os ataques; ver Regra 13.1.1).
 - 6.3 O toque da bola vinda do bloqueio adversário.
 - 6.4 O toque de bola vinda do próprio bloqueio da equipe.
 7. Em acordo com o espírito das competições internacionais e para incentivar jogadas mais longas e ações espetaculares, apenas as faltas 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 corre para jogar a bola, ou é forçado a fazer uma ação muito rápida ou é forçado a pular próximo a rede para alcançar a bola a fim de levantar.
 - 7.2 O jogador é forçado 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 lançar a bola.
 - 7.4 O jogador recupera a bola em toda a extensão da mesa do apontador, incluindo qualquer parte da mesa que esteja no lado da rede do adversário (Regra 9, 2025-2028).

Regra 10 – Bola em relação à rede e
Regra 11 – Jogador na Rede e Interferência

1. A Regra 10.1.2 dá o direito de devolver a bola da zona livre da equipe adversária. Durante a partida, os jogadores e técnicos devem reconhecer de forma prática e fazer a movimentação adequada, se estiver na zona livre, para dar espaço para o jogador que vai recuperar a bola para sua quadra. Se a bola for direcionada para a posição do segundo árbitro, o 2º árbitro deve mover-se de forma a evitar colisões e garantir que o jogador possa jogar a bola o máximo possível. Ao dar lugar ao jogador, o 2º árbitro deve evitar, se possível, saltar, correr e dar as costas à ação de jogo. Além disso, o 2º árbitro **não se moverá na direção da bola ou do jogador que a persegue**. Enquanto o jogador joga a bola, o 2º árbitro deve ajustar a sua visão, de modo a ver a bola, o jogador e a direção da bola recuperada, particularmente em relação à antena que define o espaço de cruzamento.

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

Observação: de acordo com a decisão do Congresso de 2024, o 1º árbitro deve apitar IMEDIATAMENTE a bola como "fora" se a bola, proveniente de um segundo ou terceiro toque da equipe, passar por fora do "Espaço de Cruzamento" em direção à zona livre adversária, visto que dessa posição é impossível que a bola passe pelo espaço de cruzamento. O 2º árbitro tomaria a decisão se estivesse naquele lado da quadra.

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

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

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

Quando um jogador faz contato físico com um adversário enquanto está legitimamente disputando por uma bola, isso não deve ser automaticamente considerado uma falta. Se tal contato acidental forçar um adversário a cometer uma falta de toque na rede, isto não deverá ser considerado como uma falta de nenhum dos jogadores. Contudo, se este contato for julgado pelo árbitro como consequência de uma tentativa deliberada de fazer um adversário cometer uma falta, e/ou confundir ou distrair os árbitros, a jogada deverá ser interrompida e um ponto concedido à equipe não infratora. Em seguida, uma sanção por conduta imprópria deve ser aplicada ao jogador pela sua ação de acordo com a escala de sanções. Portanto, se for considerada uma ação deliberada, o parâmetro para esta sanção deve ser a PENALIDADE (ou mais severa se o jogador já tiver sido penalizado anteriormente).

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 na quadra adversária além da linha central é feita com o pé, ou seja, o pé toca no piso na quadra adversária, 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 entre as antenas é tocada por um jogador durante a ação de jogar a bola, tentando jogar a bola, ou fingindo uma jogada, isto é uma FALTA NA REDE. Quando a rebatida natural da bola é afetada pela ação deliberada de um adversário se movendo em direção à rede, ou quando a rede é retida e a bola é lançada para fora da rede (efeito estilingue), então é interferência. O jogador impedindo o adversário de alcançar a bola legitimamente também é considerada interferência. Romper as cordas através de contato/segurando também é uma interferência no jogo.

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 na rede durante todo o tempo de jogo na rede.
7. Um golpe de ataque iniciado no lado do atacante é muitas vezes finalizado logo além da rede devido à inércia da ação. Os árbitros são alertados de que, **desde que a bola não seja retida ou lançada** e o contato seja iniciado no lado do atacante, isso não deve ser considerado uma falta.

Regra 12 – Saque

1. Para autorizar o saque, não é necessário verificar se o sacador está pronto - apenas que o sacador esteja de posse da bola. No fluxo normal do jogo (sem substituição, sem sanção, etc.), quando o árbitro perceber que o jogador está demorando para assumir sua posição na zona de saque, mesmo tendo recebido a bola do boleiro, ele/ela deverá apitar para o saque **assim que o jogador entrar na zona de saque**, independentemente de o jogador estar de costas ou ainda não ter alcançado a posição de saque. O objetivo deste regulamento é manter o ritmo de jogo e encurtar a duração das partidas. Alguns jogadores utilizam certos “rituais” que causam atrasos desnecessários no jogo. Para “corrigir” estes maus hábitos, é necessário que **TODOS** os árbitros apliquem estas instruções rigorosamente desde o início da partida.
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 para autorizar o saque por um momento, seguindo as instruções recebidas do Comitê de Controle para o evento em questão.
3. O 1º árbitro e os juízes de linha correspondentes (se utilizados) devem estar atentos à posição do sacador no momento do golpe do saque ou da impulsão para um saque em suspensão. O sacador pode iniciar seu movimento de saque fora da zona de saque, mas, pelo menos, o pé que faz **o último** contato com o solo deverá estar totalmente dentro da zona de saque no momento da impulsão.
4. Se o sacador não estiver se aproximando normalmente na zona de saque ou não aceitar a bola do boleiro, provocando um atraso intencional, a equipe pode receber uma sanção por retardamento. Para evitar interpretações equivocadas, 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 estiver movimentando os braços, saltando ou movendo para os lados **ou estiverem agrupados**, evitando que seus adversários vejam o sacador e a trajetória da bola até que ela cruze o plano vertical da rede. Portanto, se a bola sacada puder ser vista claramente em toda a sua trajetória, até cruzar a rede para o adversário, não pode ser considerada uma barreira. Os árbitros devem ser mais zelosos em cuidar das intenções das equipes para criar uma barreira e evitar **desde o início do jogo** que as equipes abusem da regra de barreira com a desculpa de “estratégia tática”. Portanto, de acordo com o Congresso de 2024, quando uma equipe está CLARAMENTE AGRUPADA com a intenção de barreira, ou os jogadores estão com as mãos **acima da altura da cabeça** (eles podem, no entanto, proteger a cabeça por razões de segurança, mas não devem levantar as mãos acima da cabeça), o árbitro pode indicar isso à equipe sacadora, apitando, para separar os jogadores e, caso não o façam, o 1º árbitro **DEVE MARCAR A BARREIRA IMEDIATAMENTE** depois do saque e não esperar até que a bola passe sobre o agrupamento. É necessário que **TODOS** os árbitros apliquem estas instruções desde o início das partidas, para reverter esta tendência que afeta o fair play.

6. O saque não pode ser autorizado com apito pelo 1º árbitro se a equipe não estiver com o número completo de jogadores na quadra (por exemplo com 5 ou 7 jogadores). Neste caso ele deve esperar e avisar a equipe e, se necessário deve aplicar uma sanção por retardamento. Procedimento semelhante deve ser aplicado se um Líbero tiver rotacionado para a posição 4, mas claramente não for trocado pelo respectivo jogador.
7. Se uma falta de posição for cometida, após o sinal manual para a falta de posição, o árbitro envolvido deve indicar os dois jogadores. Se os jogadores em falta não corrigirem suas posições, os árbitros devem corrigir a posição dos jogadores e então o próximo rally deve ser iniciado. Se o capitão em quadra solicitar mais informações sobre a falta, o 2º árbitro deve retirar do bolso a ficha de posições, ou verificar o tablet de poste, e mostrar ao capitão em quadra, na ficha ou no tablet de poste, os jogadores que cometeram a falta de posição. Usando este último, a formação da equipe adversária deve ser coberta pelo 2º árbitro. Observação: O Congresso de 2024 aprovou a revogação das faltas de **posição** da equipe sacadora, a fim de apoiar sua defesa no primeiro ataque do adversário. Esta revogação não se aplica à equipe receptora.
8. **Um teste que modifica o MOMENTO da falta de posição pela equipe receptora foi autorizado e será aplicado durante todos os eventos da FIVB em 2025 (grifo nosso).** Em vez das equipes estarem posicionadas corretamente no momento do golpe do saque, **o momento do lançamento da bola pelo sacador para o saque definirá a falta.**
9. Se o saque não foi executado pelo jogador de acordo com a formação da equipe, ou seja, ocorreu uma falta de rotação e ela foi descoberta somente após o término do rally, que começou com a falta de rotação, apenas um ponto deve ser concedido à equipe receptora. (Regra 7.7.1.1) O próximo rally deve ser iniciado após o 2º árbitro conferir se a ordem de rotação está correta.

Regra 13 – Golpe de Ataque

1. Ao controlar o jogador da linha de trás 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 as mãos além da rede, contanto que:
 - Esta 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 continuar sua ação.

Entretanto, se um jogador da equipe adversária está próximo da bola, que está completamente do seu lado da rede, prestes a jogá-la, e o bloqueio toca a bola além da rede, é uma falta se o contato do bloqueador ocorrer antes da ação do jogador, tendo assim impedido a ação do adversário.

Após o terceiro toque do adversário, qualquer bola poderá ser bloqueada dentro do espaço adversário. Aqui é importante enfatizar que um bloqueio é permitido, mas NÃO UM ATAQUE (ver o item 3² abaixo), já que um ataque sobre o espaço adversário é proibido.

2. Levantamentos e passes permitidos (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. Se um dos bloqueadores colocar as mãos além da rede e golpeia a bola (cortada) em vez de fazer uma ação de bloqueio, é uma falta (a expressão “além da rede” significa estender as

² No texto original consta item 4, porém o correto é item 3.

mãos sobre a rede para dentro do espaço do adversário). A ação de ataque é caracterizada por um **movimento para trás (backswing)**, enquanto o bloqueio não.

4. Como a bola pode tocar qualquer parte do corpo, se durante o bloqueio a bola tocar os pés durante a mesma ação, isto não é falta e ainda é um bloqueio!

Regra 15 – Interrupções Regulares do Jogo (Tempos de Descanso e Substituições)

Não é permitido solicitar qualquer outra interrupção regular do jogo se uma já tiver sido rejeitada e sancionada com uma advertência por retardamento antes do final do próximo rally completo (Ver pontos 7 e 8 abaixo e texto da Regra 15.2):

1. TD - Tempo de Descanso

- 1.1 Quando o técnico solicita um tempo de descanso, ele/ela **sempre** deve usar o sinal manual oficial. Se ele/ela apenas se levanta, pede verbalmente ou pressiona a campainha, **ou solicita via tablet**, o árbitro deve ter certeza de que ele/ela deseja solicitar um tempo de descanso, sendo proativo, antes de conceder/recusar qualquer coisa. Se, por alguma razão, a solicitação do TD for rejeitada, o 1º árbitro deve decidir se houve intenção de retardar o jogo e sancioná-la de acordo com as regras.
- 1.2 O software e-score e o tablet soarão automaticamente a campainha se a equipe usar o Tablet Eletrônico da Equipe (ETT) para fazer a Solicitação de Tempo de Descanso.
- 1.3 O tempo do e-score pode ser ajustado para reduzir a duração do tempo de descanso, de acordo com as necessidades da competição.
- 1.4 Caso a(s) equipe(s) deseje(m) entrar na quadra antes do término oficial do tempo de descanso, os árbitros deverão permitir isso, mas o jogo não deverá recomeçar até que o tempo termine oficialmente.

2. 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 – fará um sinal (cruzando os braços) para os jogadores trocarem de posição na linha lateral. (Se uma substituição por tablet for utilizada, não há necessidade de fazer o sinal de troca, a menos que os jogadores estejam lentos na troca na linha lateral).

Quando uma súmula manual estiver em uso, no caso de múltiplas substituições, o 2º árbitro aguardará o sinal manual do apontador para que a substituição anterior seja registrada e, em seguida, ele/ela prosseguirá com a substituição subsequente. Caso ambas as equipes solicitem substituição durante a mesma interrupção, o apontador deverá soar a campainha para cada equipe – uma segunda campainha após a conclusão do procedimento da primeira equipe – para que nenhuma substituição seja perdida.

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 do dispositivo eletrônico em uso. Além disso, se o apontador precisar realizar uma substituição manualmente pelo computador da súmula eletrônica, o 2º árbitro deverá levar isso em consideração e, se necessário, demorar um pouco mais neste processo.

Vale ressaltar que a solicitação de substituição é sempre **o momento de entrada do jogador na zona de substituição**, independentemente do método utilizado ou método de anotação que está em uso.

- 2.2 Quando a súmula manual estiver em uso, múltiplas substituições só podem ser feitas em sucessão: primeiro, um par de jogadores - um jogador saindo da quadra e o substituto entrando, depois o outro, etc., a fim de permitir ao apontador tomar nota e os verifique um a um. No caso de múltiplas substituições, os jogadores substitutos devem se aproximar

da zona de substituição em conjunto. Se eles não formam uma dupla de verdade, mas houver um pequeno intervalo entre a entrada do primeiro jogador na zona de substituição e a chegada de um segundo jogador, e for óbvio que ele/ela faz 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 for feito.

Mais uma vez, com a utilização do Tablet, quando utilizado, múltiplas substituições podem ser permitidas ao mesmo tempo, acelerando assim o jogo. Os 2º árbitros devem, portanto, permitir substituições livremente usando 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 os substitutos não estão prontos para entrar na partida, deve ser minimizado.

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, ou se ele/ela entrar na zona de substituição por engano. Se nenhum atraso for causado, o “pedido” de substituição deverá ser rejeitado pelo 2º árbitro sem qualquer sanção. O 2º árbitro deve ser proativo e observador em qualquer caso e tomar medidas para evitar tais erros antes do jogador entrar na zona de substituição. Caso o jogador não esteja pronto para uma substituição (placa de substituição ausente/errada na mão, se estiver em uso, estiver usando o agasalho, se aproximar tarde da zona de substituição, etc.) o segundo árbitro simplesmente deve impedir a entrada dos jogadores envolvidos na zona de substituição. Caso um jogador entre incorretamente na zona de substituição, perceba seu erro e retorne imediatamente, este pedido não deve ser considerado como um pedido para ser sancionado pelos árbitros. Concluindo, os árbitros não devem impor qualquer sanção por retardamento, uma vez que os erros menores da equipe, acima mencionados, não interrompam o fluxo da partida. Isto faz parte do conceito de arbitragem tranquila.

3. Em caso de lesão, os árbitros devem parar o jogo **SOMENTE** quando o jogador estiver lesionado por um trauma evidente (ou sangramento) e houver risco evidente de novas lesões para o próprio jogador, seus companheiros de equipe ou adversários. Quando um jogador se lesiona **gravemente** pelas razões mencionadas acima e necessita deixar a quadra, primeiramente uma substituição regular deverá ser feita. Caso isso não seja possível, então uma substituição excepcional por lesão poderá ser feita, livremente, pela equipe, desconsiderando as “limitações de substituições”, utilizando qualquer jogador **que não estiver na quadra no momento da lesão, exceto o Líbero ou o jogador com quem trocou**.

Os árbitros devem distinguir claramente entre substituições ilegais (quando uma equipe faz uma substituição ilegal, e o jogo é reiniciado, e o apontador/2º árbitro não percebem, Regra 15.9), e uma **solicitação** para substituição ilegal que, no momento da solicitação, o apontador ou o 2º árbitro percebem ser ilegal (Regra 16.1.3) e que deve ser rejeitada e sancionada como uma sanção por retardamento.

4. Um pedido de substituição antes do início de um set é permitido e deve ser registrado. O técnico deverá fazer a solicitação de substituição, neste caso, com o sinal manual oficial.
5. Os árbitros devem estudar cuidadosamente e entender exatamente a regra sobre a “solicitação indevida” (Regra 15.11):
 - o que significa “solicitação indevida”;
 - quais são os casos típicos;
 - qual o procedimento a ser adotado nestes casos;
 - o que deve ser feito se uma equipe realizar uma segunda solicitação indevida e subsequentes na mesma partida.

O 2º árbitro deve assegurar que qualquer solicitação indevida seja registrada na seção especial da súmula.

6. O apontador assistente registra as trocas do Líbero – e também a redesignação – num formulário separado especialmente preparado para este propósito (R-6), para que o número do jogador trocado pelo Líbero, a qualquer momento, seja conhecido. (Quando a súmula eletrônica estiver em uso, o apontador e o apontador assistente devem cooperar verbalmente com o reconhecimento e registro das trocas do Líbero).
7. Antes do término do próximo rally completo não é permitido solicitar qualquer tipo de interrupção regular adicional do jogo depois de já ter havido uma solicitação rejeitada e sancionada por advertência por retardamento dentro do mesmo período 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 foi sancionada com uma advertência por retardamento. Neste momento, as equipes não têm o direito de solicitar outro Tempo de Descanso ou uma substituição regular de jogador (exceto uma substituição excepcional devido a uma lesão ou uma substituição forçada de um jogador lesionado ou sancionado) antes da partida ser reiniciada.
8. No caso de rally interrompido, não é permitido solicitar qualquer interrupção regular do jogo, exceto uma substituição forçada de um jogador lesionado ou sancionado, antes do final do próximo rally completo (Regra 15.2).
9. Jogadores lesionados, doentes, expulsos ou desqualificados devem, em primeira instância, ser substituídos por uma substituição legal. Caso isso não seja possível, a equipe tem o direito de fazer uma substituição EXCEPCIONAL, utilizando qualquer jogador que **não esteja em quadra no momento da sanção (exceto o Líbero ou o jogador regular com quem trocou)**.

Regra 16 – Retardamentos no Jogo

1. O árbitro deve estar perfeitamente familiarizado com a diferença entre uma solicitação indevida e um retardamento.

Alguns exemplos, entre outros, que devem ser considerados como **solicitação indevida** no caso de primeira ocorrência de uma equipe em uma partida:

- solicitar um tempo de descanso após o 1º árbitro ter apitado para o próximo saque ou durante o rally
- solicitar a sétima substituição pela primeira vez ou o terceiro tempo de descanso
- solicitar uma segunda substituição antes do final do próximo rally completo (exceto para uma substituição forçada para um jogador doente/lesionado/sancionado)

Caso o jogo tenha sido paralisado devido a uma solicitação indevida, deverá ser considerado e registrado como retardamento. Neste caso, a equipe ainda tem o “direito” de cometer outra solicitação indevida.

Alguns exemplos, entre outros, que devem ser considerados como **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
 - repetir uma troca de Líbero atrasada (após o apito para o saque, mas antes do golpe do saque)
 - deixar de trocar o Líbero que vai para posição 4, e essa situação criar um atraso no jogo.
2. Os árbitros devem prevenir todos os retardamentos, intencionais ou não, por parte das equipes.

Embora seja aceitável que os jogadores mostrem para os enxugadores onde exatamente o piso está molhado, 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. Para evitar atrasos desnecessários na continuação do jogo, ao aplicar uma sanção por retardamento a uma equipe, o primeiro árbitro **não deve chamar o capitão em quadra** junto a plataforma do árbitro para informá-lo.

O número e o funcionamento do sistema dos enxugadores rápidos poderão ser modificados de evento para evento de acordo com orientações recebidas do Comitê de Controle.

3. Secagem do piso

O principal objetivo do procedimento atual é garantir a segurança dos jogadores e o fluxo normal do jogo, além de evitar que os próprios jogadores tenham de limpar o piso.

3.1 Enxugadores rápidos de piso e equipamentos dos enxugadores

3.1.1 Enxugadores rápidos de piso

Dois enxugadores rápidos por quadra (4 enxugadores rápidos no total). O enxugador rápido deve ser bem treinado para esta tarefa; é útil se forem jogadores de voleibol.

3.1.2 Equipamentos dos enxugadores

Oito ou mais toalhas absorventes (tamanho mínimo 40cm x 40cm, tamanho máximo 40cm x 80cm); 4 (2 e 2) deverão estar disponíveis e localizados próximos à mesa técnica, e 4 (2 e 2) perto dos enxugadores sentados em cadeiras pequenas.

3.1.3 Localização dos Enxugadores Rápidos

3.1.3.1 Dois enxugadores rápidos por quadra de jogo (4 no total) em cada lado da mesa técnica, sentados em cadeiras pequenas (prontos para correr para o local molhado).

3.1.3.2 Os enxugadores devem prestar atenção ao fato de que não devem obstruir qualquer painel publicitário ao redor da área de jogo, independentemente de sua localização, especialmente atrás da cadeira do 1º árbitro.

3.2 Como limpar a quadra de jogo

Para garantir a continuidade do jogo e acabar com as táticas de retardamento, a FIVB tomou as seguintes decisões:

3.2.1 Durante a “bola fora de jogo” (entre os rallies) do jogo, se necessário:

3.2.1.1 Sempre que um enxugador rápido percebe uma mancha molhada na quadra, ele/ela aguarda o final do rally. Imediatamente após o árbitro apitar “bola fora de jogo”, o(s) enxugador(es) deve(m) correr para o local molhado.

3.2.1.2 Imediatamente após o enxugamento rápido, o(s) enxugador(es) deverá(ão) retornar a sua respectiva posição, tomando o caminho mais curto para sair da quadra de jogo.

3.2.1.3 Para coincidir com o relógio de saque, o tempo para enxugar uma mancha molhada não deve ser superior a 7 segundos entre o momento em que o rally termina com o apito do árbitro e o apito do 1º árbitro para o próximo saque. Os enxugadores não devem causar atrasos no jogo.

3.2.1.4 Os árbitros não estão envolvidos nos trabalhos dos enxugadores. No entanto, têm autoridade para controlar o trabalho dos enxugadores, apenas no caso em que o jogo for interrompido pelo(s) enxugador(es) ou se eles não fazem o seu trabalho corretamente.

3.2.1.5 No caso de manchas molhadas perigosas, especialmente na quadra, os jogadores e técnicos têm o direito de solicitar aos enxugadores que as limpem. No entanto, chamar os enxugadores para a quadra ou para a zona livre sem justificativa deve ser considerado um retardamento intencional e sancionado.

Caso uma equipe impeça o reinício do jogo após um tempo de descanso sob o pretexto de umidade excessiva no piso em frente ao banco da sua equipe, o 1º árbitro pode aplicar uma sanção por retardamento.

Não devem ser utilizadas toalhas de limpeza rápida para remover essas áreas molhadas, pois o líquido pode conter sais isotônicos ou açúcares que seriam transferidos para a superfície da quadra.

3.3 Responsabilidades dos jogadores

Se os jogadores, por sua própria conta e risco, enxugarem o piso com a sua própria toalha pequena, o 1º árbitro não esperará até que o enxugamento termine e os jogadores estejam nas suas posições de jogo. Caso não estejam no local correto no momento do saque, o árbitro correspondente apitará a falta de posição.

Regra 18 - Intervalos e Troca de Quadras

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 bolas do jogo 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 de descanso 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 – O jogador Líbero

1. No caso em de uma equipe ter dois Líberos, uma hora antes da partida, ou de acordo com o regulamento específico da competição, se for diferente, o Líbero atuante deverá ser registrado na primeira das duas linhas especiais reservadas para os Líberos.
2. Os dois Líberos podem usar uniformes de cores e desenhos diferentes um do outro e do resto da equipe (Regra 19.2).
3. O Libero pode atuar como capitão da equipe ou em quadra (Regra 5³) ou, alternativamente, como técnico.
4. Uma troca ilegal do Líbero deve ser considerada da mesma forma que uma substituição ilegal.
5. Se o Líbero for declarado incapaz de jogar (lesionado, doente, expulso, etc.), o técnico pode redesignar como novo Líbero um dos jogadores (exceto o jogador envolvido na troca) que não estiver na quadra *no momento da redesignação*.

O processo será semelhante ao processo de troca de Líberos, se a redesignação for feita imediatamente após a lesão, ou, semelhante ao procedimento de substituição, se a nova designação for feita posteriormente. Isto deve ser feito com pouca formalidade, pois o técnico/capitão em quadra está efetivamente confirmando a decisão que tomou ao comunicar à equipe de arbitragem.

6. 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 com quem trocou) *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*

³ No texto original consta Regra 19.4.2.5, porém o correto é Regra 5.

novo Líbero! Esteja atento ao fato de que a redesignação de um novo Líbero é uma opção, e o técnico pode usar ou não.

Os jogadores expulsos ou desqualificados devem ser substituídos por um substituto legal – porém, caso nenhum esteja disponível, para não encerrar o set, o técnico tem a opção (não a obrigação) de optar por empregar uma substituição excepcional para substituir o jogador expulso ou jogador desqualificado. Qualquer jogador substituído por uma substituição excepcional não poderá jogar durante o resto da partida. Isto também se aplica a um jogador expulso, se esta opção for utilizada. Mas é decisão do técnico adotar ou não este procedimento. (Ver Regra 15.8)

7. Para entender adequadamente o significado da Regra 19.3.2, os árbitros devem prestar atenção para a diferença entre o texto da Regra 27.2.2.2⁴, que especifica que o apontador tem de indicar qualquer erro de saque imediatamente após o golpe do saque, e a Regra 28.2.2.2⁵ que diz que o apontador assistente tem de notificar os árbitros de qualquer erro na troca do Líbero, sem mencionar "após o golpe do saque". Isso significa que deve ser notificado imediatamente quando isso ocorrer, e a Regra 7.7.2 deve ser aplicada apenas no caso de o apontador assistente esquecer de notificar e um rally (ou mais) tiver sido jogado.
8. Os árbitros devem ser capazes de distinguir se uma equipe tiver apenas um Líbero disponível e ele/ela se tornar incapaz de jogar (machucado, doente, expulso ou desqualificado) e se ele/ela for **declarado(a)** incapaz de jogar. No primeiro caso, a decisão de que o Líbero não pode continuar o jogo é independente da equipe, enquanto no segundo caso é a decisão da equipe de que o Líbero não continuará o jogo (do técnico ou, na sua ausência, do capitão em quadra/assistente técnico). Se o Líbero **se tornar** incapaz de jogar e, numa interrupção do jogo, um novo Líbero for 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, então depois de 1 rally completo, o novo Líbero redesignado tem o direito de trocar com qualquer jogador da linha de trás.

Regra 20 – Requisitos de Conduta

Regra 21 – Conduta Imprópria e suas sanções

1. É importante lembrar, que de acordo com a Regra 20.2.1⁶, o comportamento dos participantes deve ser respeitoso e cortês, inclusive em relação aos membros do Comitê de Controle, seus companheiros de equipe e espectadores. Se o comportamento dos técnicos (ou de qualquer outro membro da comissão técnica) ultrapassar os limites disciplinares previstos na Regra 21, o 1º árbitro deve aplicar as sanções adequadas, sem qualquer hesitação. Uma partida de voleibol é um espetáculo esportivo dos jogadores, e não dos membros da comissão técnica. Os árbitros não devem ignorar esta distinção.

É uma instrução muito rigorosa da Comissão das Regras do Jogo e de Arbitragem da FIVB que, quando o técnico se envolve em atuações ou demonstrações excessivas, ou quando o técnico (ou qualquer outro membro da equipe) se dirige ao Delegado Técnico ou outro oficial em qualquer apelo em voz alta ou de uma forma agressiva ou depreciativa, ou insulto, então, o 1º Árbitro deve fazer uma **APLICAÇÃO RIGOROSA** da escala de sanções.
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 de sanção. É crucial que os árbitros apliquem sua personalidade para manter sob controle as "condutas impróprias menores", a fim de evitar sanções tardias no jogo.

⁴ No texto original consta 25.2.2.2, porém o correto é Regra 27.2.2.2.

⁵ No texto original consta 26.2.2.2, porém o correto é Regra 28.2.2.2.

⁶ No texto original consta 21.2.1, porém o correto é Regra 20.2.1.

3. Implementação prática aos membros das equipes por conduta imprópria, 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 o mais rápido possível quando a conduta imprópria é grave). Em seguida, ele/ela instrui o jogador sancionado a aproximar-se da plataforma do árbitro. Quando o jogador estiver próximo da posição do árbitro, o 1º árbitro mostra o(s) cartão(ões) apropriado(s) informando, em inglês, a razão pela qual ele/ela foi sancionado(a).

O 2º árbitro reconhece esta ação e imediatamente instrui o apontador a registrar a sanção adequada na súmula.

Se o apontador, com base nas informações da súmula, verificar que a decisão do 1º árbitro está em desacordo com a escala de sanções, ele/ela deve informar imediatamente o 2º árbitro. O 2º árbitro, por sua vez, após primeiro verificar aviso do apontador, informa o 1º árbitro. O 1º árbitro deve então corrigir a sua decisão anterior.
 - 3.2⁷ Membro da equipe que não está na quadra:

O 1º árbitro deve apitar, solicitar ao capitão em quadra que se aproxime da sua cadeira e informar a ele, em inglês, quem é o jogador ou membro da equipe sancionado e a razão pelo qual foi sancionado. O capitão em quadra deve informar o membro da equipe em questão, que deve reconhecer a sanção. É responsabilidade do 1º árbitro mostrar o(s) cartão(ões) deixando claro quem é o membro da equipe sancionado.
 - 3.3 Em tal situação, os árbitros e o apontador devem colaborar efetivamente para registrar os dados corretos (membro da equipe e nível de sanção) na súmula.
 - 3.3 Implementação de sanções entre os sets:

No caso de uma penalidade, o 1º árbitro deve mostrar o cartão (símbolo cartão vermelho) no início do próximo set.

Em caso de expulsão ou desqualificação, o 1º árbitro deve chamar imediatamente o capitão em quadra para informar o técnico sobre o tipo de sanção (para evitar a penalização dupla da equipe), que deve ser seguido formalmente mostrando os cartões (cartões vermelho e amarelo juntos para expulsão e separadamente para desqualificação) no início do próximo set.
 - 3.5 Os jogadores expulsos ou desqualificados deverão deixar imediatamente a Área de Controle e se dirigirem ao vestiário da equipe enquanto durar a sanção.
4. Durante o jogo, os árbitros devem prestar atenção ao aspecto disciplinar, agindo com firmeza na aplicação das sanções por conduta imprópria de jogadores ou de outros membros das equipes, mas devem lembrar de que a sua função consiste em avaliar ações de jogo, e não perseguir pequenas faltas individuais.

Regra 22 – Equipe de 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, e nenhum outro; sinais manuais nacionais ou particulares podem ser usados apenas em casos extremos para esclarecer uma situação confusa ou ação de jogo.
2. Devido ao aumento da velocidade do jogo, podem surgir problemas que mostrem erros de arbitragem. Para evitar isso, a equipe de arbitragem deve colaborar muito estreitamente, depois de cada ação de jogo devem olhar um para o outro para confirmar sua decisão.

⁷ No texto original não existe esta numeração. Texto corrigido e renumerado a partir deste.

Regra 23 – Primeiro Árbitro

1. O 1º árbitro deve sempre cooperar com os seus auxiliares de quadra (2º árbitro, apontador, juízes de linha). Ele/ela deve deixá-los trabalhar dentro de suas competências e autoridades. Ele/ela deve desempenhar suas funções de pé.

Por exemplo: depois de apitar o final de um rally, ele/ela deve olhar imediatamente 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/ela deve sempre olhar para o juiz de linha responsável pela linha próxima do local onde a bola caiu (embora o 1º árbitro não seja o juiz de linha, naturalmente ele/ela tem o direito, se necessário, de supervisionar e até de anular a decisão dos seus colegas).
 - Durante a partida, o 1º árbitro deve olhar frequentemente para o 2º árbitro, que está à sua frente (se possível depois de cada rally e antes de cada apito para a execução do saque), a fim de observar se ele/ela está sinalizando uma falta ou não (por exemplo quatro toques, dois toques e/ou para ver qualquer solicitação tardia para interrupção regular do jogo).
2. A questão se a bola "fora" foi tocada anteriormente pela equipe receptora (por exemplo, pelo bloqueador da equipe receptora, etc.), é verificada pelo 1º árbitro e pelos juízes de linha. No entanto, é o 1º árbitro que toma a decisão final com seu sinal manual, depois de verificar a sinalização dos juízes de linha e do 2º árbitro (em caso de toque leve no bloqueio próximo ao 2º árbitro) ou outros membros de sua Equipe de Arbitragem.
 3. Ele/ela deve sempre se certificar de que o 2º árbitro e o apontador tenham tempo suficiente para fazer o seu trabalho administrativo e de registro na súmula; por exemplo, se o apontador teve tempo suficiente para verificar a legalidade de uma solicitação de substituição e seu registro. Se o 1º árbitro não proporciona aos seus colegas oficiais tempo suficiente para que realizem seu trabalho, o apontador e o 2º árbitro não poderão acompanhar a próxima fase da partida, causando potenciais erros por parte dos membros da Equipe de Arbitragem. Se o 1º árbitro não conceder 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 colegas oficiais ou sua própria. Se ele/ela tomou uma decisão (apitou) e depois vê que seus colegas (2º árbitro, juízes de linha ou apontador), por exemplo, tomaram uma decisão diferente:
 - se ele/ela tiver certeza de que está certo, poderá manter sua decisão;
 - se ele/ela perceber que estava errado, poderá mudar sua decisão;
 - se ele/ela afirmar que foram cometidas faltas simultaneamente por ambas as equipes (jogadores), ele/ela deverá sinalizar para que o rally seja repetido;
 - se considerar que a decisão do 2º árbitro, por exemplo, foi errada, poderá revertê-la. Por exemplo, se o 2º árbitro assinalou uma falta de posição da equipe receptora, mas o 1º árbitro imediatamente, ou após o protesto do capitão em quadra, declarou que a posição estava correta, ele/ela não deve aceitar a decisão do 2º árbitro e deve ordenar a repetição do rally.
 5. Se o 1º árbitro entender que um dos seus oficiais não conhece o seu trabalho, ou não está agindo objetivamente, ele/ela deve substituí-lo(a).
 6. Apenas o 1º árbitro pode aplicar sanções por conduta imprópria e "retardamento" – o 2º árbitro, o apontador e os juízes de linha não têm esse direito. Se os oficiais, que não o 1º árbitro, notarem qualquer irregularidade, deverão sinalizar e dirigir-se ao 1º árbitro para informá-lo dos fatos. É o 1º árbitro, e somente ele/ela, quem aplica as sanções.
 7. O 1º árbitro mantém a atenção no voleio da bola e o seu contato com o(s) jogador(es) ou equipamentos e objetos. Consequentemente, ele/ela primeiro verifica a regularidade do toque na bola. No momento do golpe de ataque, ele olha diretamente para o atacante e para a bola e consegue ver pela visão periférica a provável direção da bola.

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 a troca de jogadas próximas da rede, o 2º árbitro deve se concentrar em controlar o toque ilegal na rede em toda a rede posicionando-se no lado dos bloqueadores, em todas as penetrações ilegais além da linha central e nas ações de jogo ilegais na antena do seu lado. O segundo árbitro também deve controlar as faltas de ataque e bloqueio dos jogadores da linha de trás, além das tentativas de bloqueio dos jogadores Líberos. (Para apitar estas faltas não há prioridade nem para o primeiro, nem para o segundo árbitro, ambos os árbitros podem decidir sobre elas).
3. O 2º árbitro também deve verificar cuidadosamente, antes e durante a partida, se os jogadores estão posicionados corretamente, com base na “ficha de posições” das equipes. Neste trabalho (se o tablet não for utilizado no poste), o 2º árbitro é auxiliado pelo apontador, que pode indicar a ele qual jogador deve estar na posição 1 (sacador). Com base nesta informação, rodando a ficha de posições no sentido horário em sua mão, o 2º árbitro pode indicar exatamente a ordem regular de rotação (posição) de cada equipe. Ao verificar as posições, ele deve ficar na posição II à sua esquerda ou IV à sua direita, respectivamente.

Caso haja alguma discrepância entre a posição dos jogadores e a indicada na ficha de posições, o 2º Árbitro deverá chamar o capitão em quadra ou o técnico para confirmar a posição correta dos jogadores.

4. (a) Esta regra foi modificada na atual edição com a intenção de dar aos jogadores da equipe que recebe o saque uma maior oportunidade de alcançar sua posição de jogo após o golpe do saque. Consequentemente, os parâmetros de controle foram variados em relação às linhas laterais e centrais. Por esta razão, o RG&RC **insiste** que na aplicação desta regra do jogo **DEVE SER** exatamente como o descrito nos textos, Regra 7.4 e 7.5 – **(com exceção do momento da falta, em vez do golpe do saque, deve ser o momento do lançamento do sacador)**⁸ – sem conceder mais vantagens do que as já concedidas aos jogadores para alcançarem a sua posição. Nenhuma “tolerância” é permitida.
(b) O Congresso de 2024 aprovou uma modificação da regra para a equipe sacadora, que cancelou a necessidade de estar em ordem de posição (exceto o sacador) no momento do golpe do saque. Esta modificação visa a auxiliar a equipe sacadora defender o primeiro ataque dos adversários.
5. Quando o 2º árbitro assinalar (apitar) uma falta de posição da equipe receptora, deverá imediatamente indicar a falta de posição com o sinal manual oficial e apontar exatamente os jogadores faltosos. Se os jogadores da equipe faltosa não conseguirem corrigir suas posições, o 2º árbitro ajudará a corrigir a posição dos jogadores e então o rally deverá ser iniciado.
6. 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, etc.)
7. Durante os TDs (Tempos de Descanso), o 2º árbitro não deve ficar em uma posição estática. O 2º árbitro pode ajustar seu padrão de movimento para se dirigir:
 - Às equipes, para garantir que se movam para perto dos bancos.
 - Ao apontador, controlar seu trabalho.
 - Ao apontador assistente, para obter informações sobre a posição dos Líberos.
 - Ao 1º árbitro, para receber e/ou dar informações, se necessário.
 - Às equipes, observar e controlar, se necessário, a reentrada da equipe antes do término do tempo de descanso, e determinar se o Líbero está prestes a tentar uma “troca oculta”.

⁸ Este texto se refere ao teste realizado pela FIVB durante o ano de 2025 (Ver neste Guia, Regra 12 – item 8). Para todas as demais competições prevalece o texto das Regras Oficiais 2025-2028.

- E verificar a formação das equipes, contando atentamente a quantidade de jogadores e se os seis jogadores de cada equipe retornaram à quadra de jogo após o tempo de descanso.
8. Se durante a partida, o 2º árbitro observar gestos ou palavras antidesportivas entre os adversários, na primeira ocasião quando a bola estiver fora de jogo, ele poderá ordenar aos jogadores para que mudem o comportamento, pedindo para que se acalmem; se a situação permanecer a mesma, ele/ela deve informar o 1º árbitro, que deverá advertir ou sancionar imediatamente o(s) jogador(es), dependendo da gravidade do comportamento.

NOTA IMPORTANTE: A primeira falta que ocorrer deve ser penalizada. O fato de o 1º e o 2º árbitro terem responsabilidade diferentes torna muito importante que cada árbitro apite a falta imediatamente. Ao apito de um dos árbitros, o rally é interrompido, devendo o outro árbitro abster-se de apitar depois disso para evitar confusão nos jogadores e espectadores.

Regra 25 – Árbitro de Desafio e Novas Tecnologias⁹

As inovações tecnológicas estão surgindo muito rapidamente em relação ao nosso jogo moderno. Em muitas competições da FIVB, o uso de tablets é obrigatório, assim como as súmulas eletrônicas e os fones de ouvido para comunicação sem fio. O árbitro moderno no Voleibol deve estar familiarizado com estes recursos. Os detalhes de como esses recursos serão utilizados e, em particular, como isso se relaciona com o processo de Desafio / processos de substituição podem ser encontrados nos manuais específicos da competição.

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

1. Todos os árbitros internacionais escalados para competições que utilizam a Tecnologia de Verificação de Vídeo devem estudar cuidadosamente os regulamentos do Desafio aprovadas para estas competições específicas e cumpri-las rigorosamente.
2. O árbitro de Desafio deve vestir o uniforme oficial de Árbitro Internacional durante o desempenho de suas funções.
3. Durante a comunicação **SEM FIO** entre os árbitros, é obrigatório o uso de frases simples da terminologia do voleibol em Inglês para indicar a natureza do desafio solicitado, por exemplo, "toque na rede", "toque na antena", "falta do pé do sacador", "falta na linha de ataque", "toque no bloqueio", "penetração da 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. Se, com base nas imagens disponíveis, for impossível tirar qualquer uma das conclusões acima mencionadas, o árbitro de desafio deverá informar o primeiro árbitro sobre a impossibilidade técnica de decidir este desafio e, portanto, a decisão anterior tomada pelo primeiro árbitro permanecerá válida (lembre-se: não apitar também é uma decisão).
5. Se um árbitro interrompeu um rally apitando uma falta que, posteriormente, foi desafiado e provado que foi uma **MARCAÇÃO** errada, 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 arremessada para a parte superior da rede e rebateu de volta, sendo 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 ser anulada e o rally repetido pelo 1º árbitro.

Observação: isto é diferente de um apito para uma falta marcada pouco antes da bola atingir o chão, mas as evidências provam que a marcação não foi correta – veja abaixo, parágrafo 11.

6. O árbitro de Desafio não deve estar sob influência de conselhos do operador de Desafio, exceto sobre quais câmeras tem a melhor visibilidade para a avaliação ou limitação do tempo

⁹ No texto original este item está sem a numeração conforme as Regras Oficiais e fora da ordem. Foi corrigida nesta Edição da COBRAV.

ao avaliar uma imagem na tela. Sob nenhuma circunstância a conclusão do árbitro de Desafio será feita com base em "palpite" ou "previsão", ou "antecipação". Somente quando o árbitro de Desafio tiver absoluta certeza sobre a situação, ele/ela anuncia a decisão. Quaisquer dúvidas devem ser interpretadas em favor da decisão prévia do árbitro.

7. Se, de acordo com o regulamento do Desafio em vigor, qualquer momento de jogo dentro de toda a duração de um rally puder ser contestado, o árbitro de Desafio deverá instruir claramente o operador de Desafio como encontrar o momento solicitado. Se, durante o processo de revisão outra falta for encontrada, mesmo não especificada no menu de desafios (e anterior a jogada desafiada), então esta falta anterior tem de ser comunicada pelo árbitro de Desafio como a decisão do rally.
8. O árbitro de Desafio informa 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 anule a avaliação do árbitro de Desafio sobre as faltas de pé durante um saque ou um golpe de ataque de um jogador da linha de trás, a menos que tenha absoluta certeza de que o árbitro de desafio cometeu um erro.
9. Quando uma falta for contestada pelo técnico, mas para um evento que ocorreu frações de segundos após a bola estar fora de jogo, esta análise deve ser dada a ambos os árbitros e uma legenda apropriada mostrada na tela.

Em alguns casos, pode haver uma diferença de tempo muito curta entre uma falta de jogo em que as equipes solicitam uma verificação por vídeo e a bola estar fora de jogo (a bola toca o solo, toca um objeto externo, etc.). Portanto, é altamente recomendado que os árbitros (árbitro de desafio) mostrem tanto o vídeo da falta solicitada quanto o momento em que a bola está fora de jogo através da tela dividida e expliquem a falta desta forma a todos os participantes de forma objetiva.

10. A versão atual de 2025 do Regulamento do Desafio afirma que: em caso de dúvida, durante a análise de um pedido de Desafio, a equipe do Desafio de Vídeo deve usar todas as imagens de TV disponíveis para garantir que as decisões sejam tomadas de forma justa. O 1º árbitro deve ser o gestor de todo o processo de desafio e quando ele/ela verificar erros – por exemplo, imagens erradas mostradas, interpretação incorreta, o 1º árbitro deve insistir numa revisão adicional incluindo diferentes ângulos e fontes de imagem. Anular uma decisão do Árbitro de Desafio é a última opção, mas faz parte da autoridade do 1º árbitro.
11. É importante que os árbitros usem o bom senso em suas tomadas de decisão. Por exemplo, a equipe A bloqueia a bola, mas pouco antes de ela cair na quadra, sem chance da equipe B alcançá-la, mas o 2º árbitro marca falta na rede contra o bloqueador da equipe A. A filmagem do desafio prova que não houve falta. O bom senso deve prevalecer e este não é um caso para repetição – a equipe A venceu legitimamente o rally – Regulamento de Desafio 12 (c).

Regra 26 – Árbitro Reserva¹⁰

As seguintes atividades estão sob a responsabilidade do árbitro reserva:

1. Substituir o 2º árbitro em caso de ausência ou no caso dele/dela estiver incapaz de continuar o seu trabalho ou no caso em que o 2º árbitro se torne o 1º árbitro.
2. Controlar as plaquetas de substituição (se estiverem em uso), antes da partida e entre os sets. Ou para verificar o bom funcionamento dos tablets das equipes.
3. Verificar o funcionamento das campanhas antes e entre os sets, caso haja algum problema.
4. Auxiliar o 2º árbitro em manter a zona livre liberada.
5. Controlar os jogadores substitutos na área de aquecimento e no banco.
6. Levar ao 2º árbitro as bolas da partida, imediatamente após a apresentação dos jogadores titulares.

¹⁰ No texto original este item está sem a numeração conforme as Regras Oficiais e fora da ordem. Foi corrigida nesta Edição da COBRAV.

7. Dar ao 2º árbitro a bola da partida, após ele/ela finalizar a verificação da posição dos jogadores titulares.
8. Auxiliar o 2º árbitro em orientar o trabalho dos enxugadores e do apontador.

Regra 27 – Apontador¹¹

1. O trabalho do apontador é muito importante, principalmente durante as partidas internacionais, onde os membros da equipe de arbitragem e das equipes são de países diferentes. Todos os árbitros internacionais devem **saber preencher uma súmula (manual e eletrônica)**, e, se necessário, devem ser capazes de realizar o trabalho de um apontador.

O apontador:

1. Deve verificar – depois de receber as escalações (fichas) e antes do início de cada set – se os números nas fichas de posições também podem ser encontrados na relação nominal da equipe na súmula (caso contrário, ele/ela deve relatar ao 2º árbitro).
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.
3. Durante o processo de substituição, a menos que o apontador indique que a substituição é ilegal, o 2º árbitro anuncia, autoriza e registra a substituição de jogadores.
4. Quando o processo de registro estiver concluído, o apontador faz o sinal manual de “OK”, ou o comando de voz “apontador pronto”, então o apontador deve se concentrar para verificar se o jogador que está executando o saque segue a ordem de rotação ou não.
5. O apontador deve olhar para o jogador substituto que entra na zona de substituição e comparar o número em sua camisa e o número da plaqueta em sua mão (se as plaquetas estiverem em uso) com aquele que consta na linha da súmula de “jogadores iniciantes” e “substitutos”. Se for notado que a solicitação é ilegal, ele/ela aperta imediatamente a campainha e levanta uma mão, movendo-a de um lado para o outro, e diz: “a solicitação de substituição é ilegal”. Neste caso, o 2º árbitro deve dirigir-se imediatamente à mesa do apontador e verificar, com base nos dados da súmula, a ilegalidade da solicitação. Se confirmada, a solicitação deverá ser rejeitada pelo 2º árbitro. O 1º árbitro deve sancionar a equipe apitando e sinalizando um “retardamento”. O apontador deve registrar na súmula, na seção “sanções”, a sanção apropriada. O 2º árbitro deve verificar o trabalho do apontador após a sanção.
6. Caso a equipe solicite mais de uma substituição, o processo de substituição deverá ser feito um de cada vez, para que o apontador tenha tempo de registrar cada substituição consecutivamente. O apontador deve, no entanto, usar o mesmo processo para cada substituição.
7. Se a substituição for válida, o apontador prossegue registrando a substituição na súmula e então mostra que o registro foi concluído levantando ambas as mãos. **Lembre-se, isso se aplica a todas as substituições.**
8. No caso de substituição por tablet, juntamente com a súmula eletrônica, as plaquetas não serão utilizadas. Neste caso, o apontador deve monitorar a tela do computador da súmula para garantir que os dados que vão para o registro são os que realmente estão ocorrendo na linha lateral – isso ainda significa que todos os processos para os árbitros são os mesmos, independentemente da tecnologia em uso. Caso haja discrepância entre o jogador que entra na zona de substituição e o número transmitido via tablet, o jogador real deverá ser considerado, e o apontador deve corrigir e aceitar a substituição manualmente. A comunicação verbal entre o apontador e o árbitro é incentivada neste momento, caso a substituição deva ser feita manualmente devido à transmissão tardia de dados também. Como a substituição também pode coincidir com a troca do Líbero, deve-se tomar cuidado extra aqui.

¹¹ No texto original este item está com a numeração em desacordo com as Regras Oficiais. Foi corrigida nesta Edição da COBRAV.

No final de todas as substituições, um OK com as duas mãos ainda é necessário antes do reinício da partida. Se uma comunicação sem fio estiver em uso na partida, o apontador simplesmente informa os árbitros através do sistema sem fio dizendo-lhes: “OK, apontador pronto”, e o “OK” do 2º árbitro também pode ser apenas verbal. Se o sistema não funcionar corretamente ou devido a um grande ruído não puder ser ouvido claramente, ele/ela ainda será obrigado(a) a mostrar o sinal OK com as duas mãos.

9. Deve registrar as sanções na súmula do jogo apenas por instrução do 2º árbitro ou, em caso de protesto indicado de acordo com as regras, e com autorização do 1º árbitro, escrever ou permitir que o capitão da equipe escreva a observação na súmula.
10. Deve escrever uma observação caso um jogador se machuque e seja 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 28 – Apontador Assistente¹²

1. O apontador assistente senta-se próximo do apontador. Caso o apontador não consiga continuar seu trabalho, ele/ela atua como o substituto do apontador.
2. Suas responsabilidades são:
 - 2.1 Preencher a folha de controle do Líbero (R-6) se a súmula eletrônica não estiver em uso, e verificar se as trocas do Líbero durante a partida são legais ou não.
 - 2.2 Se nenhum placar eletrônico de mesa estiver em uso, manusear o placar manual na mesa dos apontadores.
 - 2.3 Verificar se o placar mostra os resultados corretos e, caso contrário, corrigi-los.
 - 2.4 Durante os tempos de descanso, 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.
 - 2.5 Encaminha ao Delegado Técnico 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 da partida, na forma escrita.
 - 2.6 Quando necessário, auxiliar o apontador pressionando a campainha para reconhecer e anunciar pedidos de substituição.
 - 2.7 Auxiliar verbalmente o apontador com informações durante o processo de substituição.
 - 2.8 Operar o relógio de saque, quando aplicável.

Regra 29 – Juízes de Linha (somente quando o SDV¹³ estiver em uso)¹⁴

1. O trabalho dos juízes de linha é muito importante, especialmente durante as partidas internacionais de alto nível. Todos os candidatos e árbitros internacionais também devem estar familiarizados na prática com o trabalho dos juízes de linha, caso sejam designados como juízes de linha durante partidas internacionais.
 - 1.1. Devem estar presentes na área de jogo, uniformizados, 60 minutos antes do horário da partida.
 - 1.2. São obrigados a sinalizar
 - bolas “dentro” ou “fora” perto da linha das quais estão responsáveis,
 - faltas de saque descritas na Regra 12.4.3.

¹² No texto original este item está com a numeração em desacordo com as Regras Oficiais. Foi corrigida nesta Edição da COBRAV.

¹³ SDV = Sistema de Desafio por Vídeo = VCS = Video Challenge System

¹⁴ No texto original este item está com a numeração em desacordo com as Regras Oficiais. Foi corrigida nesta Edição da COBRAV.

- 1.3. Se a bola tocar a antena, cruzar por cima dela ou dirigir-se por fora dela em direção a quadra adversária, o juiz de linha **voltado para a direção da bola**, deve sinalizar a falta,
- 1.4. As faltas devem ser sinalizadas claramente, para garantir, sem qualquer dúvida, que o 1º árbitro as veja.
2. Os juízes de linha devem descansar entre os rallys.
3. Os juízes de linha deverão abandonar a sua posição durante o Tempo de Descanso e permanecer nos respectivos cantos da área de jogo, atrás dos painéis publicitários. Se isso não for possível durante os intervalos de set, eles devem ficar de pé, dois a dois, na cerca de delimitação do lado do banco da Área de Controle.

Regra 30 – Sinais Manuais Oficiais¹⁵

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.

No entanto, o que se segue fornece mais detalhes sobre as sequências que devem e não devem ser empregados durante uma partida.
2. **Decisão do 1º árbitro.** O 1º árbitro sinalizará o fim do rally (ou falta) com o apito, indicará o lado a sacar, indicará a natureza da falta, e então o jogador que cometeu a falta (se necessário). O 2º árbitro não participará de nenhuma destas sinalizações, mas, no entanto, irá simplesmente caminhar para o lado da equipe que receberá o próximo saque. O contato visual com o 1º árbitro ainda é necessário. A assistência durante ou no final do rally de "toques" (se o toque não for claro) ou "quatro toques" ainda é esperada, se a comunicação sem fio não estiver disponível. Essas ações podem ser feitas antes do 2º árbitro se mover, para que o 1º árbitro esteja em plena posse dos fatos.
3. **Decisão do 2º árbitro** (por exemplo, falta na rede, bloqueio ilegal dos jogadores da linha de trás, etc.). A sequência do 2º árbitro: apitar, indicar a natureza da falta, indicar (se necessário) o jogador faltoso, pausar e, em seguida, acompanhar a sinalização do 1º árbitro para o lado de quem vai sacar em seguida.
4. **Pedido de tempo de descanso:** isso é normalmente feito pelo 2º árbitro (mas ainda está dentro da competência do 1º árbitro se o 2º árbitro não ouvir/ver a solicitação feita pelo técnico). O 1º árbitro não precisa repetir os sinais.
5. **Repetição de rally / falta dupla.** Embora ambos os Árbitros possam apitar este incidente e indicar com o 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/ela realmente apitou a interrupção da partida.
6. **Ambos os árbitros apitam ao mesmo tempo para interromper a partida, mas por motivos diferentes.** 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 "falta dupla" 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/ela deve ter o cuidado de mostrar o sinal manual do lado em que a falta foi cometida. Por exemplo: se um jogador da equipe à sua direita tocou na rede e ele/ela apitar esta falta, os sinais manuais não devem ser feitos através da rede do lado adversário, mas o árbitro deve se movimentar para que o sinal manual seja indicado no

¹⁵ No texto original este item está com a numeração em desacordo com as Regras Oficiais. Foi corrigida nesta Edição da COBRAV.

lado da falta. O sinal não deve ser mostrado enquanto caminha – o 2º árbitro deve parar e sinalizar quando estiver de frente para a quadra.

10. Os árbitros devem apitar rapidamente, com certeza na sinalização das faltas, tendo tomado em consideração os dois pontos seguintes:
 - 10.1. O árbitro não deve sinalizar uma falta, quando incitado pelo público ou jogadores.
 - 10.2. Quando estiver 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 bandeira de "fora":
 - 11.1. Para todas as bolas que caem "diretamente para 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 piso fora da quadra de jogo, mas toca em um bloqueador ou outro jogador da equipe defensora, os oficiais devem mostrar apenas o sinal manual/bandeira de "bola tocada".
 - 11.3. Se a bola, depois que uma equipe tenha jogado com o 1º, 2º ou 3º toque, for fora do seu próprio lado da quadra (por exemplo: toca o piso fora da quadra de jogo, toca um objeto fora da quadra, o teto ou uma pessoa fora do jogo, painel de propaganda, etc.), o sinal manual é "bola tocada".
 - 11.4. Se, após um golpe de ataque, a bola for arremessada contra o bordo superior da rede e depois cair "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 tocar o bloqueio e depois vai para fora do lado do atacante, o sinal manual é "bola fora" e o 1º árbitro deve indicar o(s) bloqueador(es).
 - 11.5 Se a bola for golpeada e sair do lado adversário, porque atingiu ou foi tocada pelo técnico dentro da zona livre ou por outra pessoa que não está em jogo, o sinal de manual/bandeira é "fora".
12. Quando um golpe de ataque é completado quando a bola é proveniente de um passe ponta de dedo (ação de levantamento) do Líbero em sua zona de ataque, o 1º árbitro deve usar o sinal manual número 21 (falta de golpe de ataque) e apontar o Líbero.
13. Os sinais dos juízes de linha com a bandeira são muito importantes do ponto de vista dos participantes e do público. O 1º árbitro deve verificar os sinais dos juízes de linha com a bandeira, e se não estiverem corretos, ele/ela deve corrigi-los.
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, ou outro jogador toca na bola, a falta é "QUATRO TOQUES" e o sinal manual é de "quatro toques".

PROGRAMA DE TRABALHO

- **Chegada antes do torneio**

Os árbitros devem chegar à cidade-sede da competição, conforme indicado em sua escala. Eles devem levar seus uniformes oficiais consigo.
- **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 da quadra.
- **Comentários sobre arbitragem**

Após a partida, é realizada uma breve instrução na sala da arbitragem para fornecer um breve feedback, no qual o desempenho dos árbitros em jogos anteriores será analisado. Sempre que possível, os árbitros devem se autoavaliar em que pontos se saíram bem e onde podem melhorar.

Se um tópico geral importante for levantado, no dia seguinte poderá ocorrer uma reunião com os membros do Subcomitê de Arbitragem e todos os árbitros da competição.
- **Informação sobre escalas**

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

 - na noite anterior à partida
- **Comportamento**

Os árbitros responsáveis pela condução das partidas durante a competição devem demonstrar uma conduta exemplar durante toda competição, desde a chegada até a partida da(s) cidade(s) onde a competição será realizada.

Eles devem respeitar rigorosamente o horário 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 ou o Coordenador de Arbitragem¹⁶ está devidamente autorizado a suspender da função, e até mesmo desqualificar, dependendo da falta, qualquer membro da equipe de arbitragem cuja conduta não esteja de acordo com o padrão esperado deles.

Comissão das Regras do Jogo e de Arbitragem da FIVB

¹⁶ No texto original consta Referee Coach, o qual foi traduzido como Coordenador de Arbitragem.

Handwriting practice lines (ruled paper) consisting of 30 horizontal lines.



**VÔLEI
BRASIL**

CONFEDERAÇÃO BRASILEIRA DE VOLEIBOL



COBRAV