

GUIA DE ARBITRAGEM E INSTRUÇÕES

2024

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 FIVB, Árbitros Internacionais e candidatos compreendam o significado e a importância do seu desempenho para o Voleibol moderno.

A Comissão de Arbitragem e Jogo da FIVB (RG&RC) solicita a todos os árbitros atuantes em eventos de Voleibol para estudarem completamente a Regra Oficial de Voleibol da FIVB (2022-2024), bem como este Guia de Arbitragem e Instruções, o Livro de Casos (*CASEBOOK*), e os materiais no website da FIVB para que o jogo aconteça de forma livre, evitando interrupções. A FIVB e o RG&RC acreditam que todos os seus Árbitros possam dominar, saber e aplicar as Regras Oficiais do Jogo; e portanto, não é necessário entrar em detalhes das regras. O principal objetivo deste documento é unificar, tanto quanto possível, os critérios de arbitragem e dar interpretação a algumas regras, assim como sua aplicação precisa na prática.

Em 2024 ainda temos de incentivar a arbitragem tranquila – ou seja, intervir o menos possível e facilitar o andamento da partida como entretenimento. 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 sustenta a aplicação de regras para criar uma diversidade de entretenimento assistido e desfrutado por milhões de pessoas em todo o mundo.

O bom árbitro ajuda neste contexto, ficando em segundo plano. O mau árbitro atrapalha este show por querer desempenhar um papel de liderança na partida “procurando” faltas. Ele/ela deve recompensar os jogadores e equipes por ações espetaculares e emocionantes dentro do espírito da Regra. Além disso, é essencial que o árbitro internacional mantenha uma excelente relação com os jogadores, treinadores, etc. E que o seu comportamento seja exemplar. No entanto, expressões negativas conscientes ou gestos incorretos para o adversário ou protesto contra a decisão dos árbitros ou palavras/ações desafiadoras feitas ao Delegado Técnico da FIVB são estritamente proibidas e devem ser sancionadas.

Durante a partida ele/ela tem que ser capaz de diferenciar entre expressões humanas normais de sentimentos que surgem sob o stress de uma partida e um real e consciente comportamento antidesportivo.

Ele/ela nunca deve punir tais expressões espontâneas de sentimentos para que assim as partidas sejam disputadas em uma boa atmosfera. Ele/ela deve permitir as expressões razoáveis e adequadas de sentimento das equipes, como levantar-se para torcer por excelentes ações de jogo ou para incentivar, etc. Contudo, expressões negativas conscientes ou gestos incorretos para o adversário ou algum protesto contra a decisão dos árbitros devem ser estritamente proibidos e sancionados.

Tradução: *Prof. Fabrício Feliciano (Membro da COBRAV)*

Revisão: *Anderson Caçador (Secretário COBRAV)*

Paulo Turci (Membro da COBRAV)

Vânia Magalhães (Apontadora Especial)

Formatação: *Prof. Marcelo de Castro Spada Ribeiro (Árbitro Nacional)*

ANÁLISE DAS REGRAS

Regra 1 – Área de jogo

1. Dois dias antes da competição, o Subcomitê de Arbitragem, como parte do Comitê de Controle, junto com os árbitros, deve verificar as dimensões, bem como a qualidade das linhas da quadra. Quando houver o sistema de desafio, as dimensões exatas da quadra tornam-se ainda mais importantes. Isto deve ser verificado antes da calibragem dos sistemas de câmeras. Se não há um Comitê de Controle e os árbitros percebem alguma irregularidade, eles devem informá-la para os organizadores e assegurar que tudo foi retificado. A verificação tem que se atentar particularmente:
 1. Se as linhas da quadra estão com exatamente 5cm de largura (nem mais nem menos).
 2. O comprimento das linhas e diagonais tem a mesma medida (12,73 m cada) em ambas as quadras.
 3. Que a cor das linhas contrasta com as cores da quadra e da zona livre.
2. Para eventos Oficiais, Mundiais e FIVB a medida de 6,5 m no fundo de quadra até as placas de publicidade deve ser rigidamente conferida (Regra 1.1), assim como exatamente 5m nas laterais (da mesa do apontador ou das placas de publicidade). Os bancos de reservas tem que estar posicionados um pouco mais a frente na quadra do que a mesa do apontador para garantir a medida correta de 5m da zona livre.
3. Antes da partida, o 1º árbitro tem que conferir se a superfície da quadra tem algum ponto molhado e qualquer irregularidade (abaulamento ou ondulações na superfície, adesivos de publicidade etc), o que deve ser corrigido.

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 isso deve ser corrigido.

O plano vertical da rede tem que ser perpendicular à superfície da quadra 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 as linhas laterais (diagrama 3), para que as quadras fiquem o mais idênticas possível. Antes do aquecimento oficial da partida, os árbitros devem conferir se as antenas e faixas laterais estão corretamente instaladas na rede.

2. Uma partida não deve começar se as malhas e/ou faixas da rede estiverem rasgadas (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) definida para isso. 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 a partida (e especialmente no início da cada set), os juízes de linha correspondentes (se houver) 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.
5. Antes do aquecimento oficial da partida, os árbitros devem verificar se os postes e a cadeira do árbitro não apresentam 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.

6. Equipamentos adicionais: bancos das equipes, mesa do apontador, tablets dos técnicos e de poste (no caso do sistema de tablet não for usado: 2 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 forem usados). Para Competições FIVB e Mundiais para Adultos, consultar o manual específico da competição para saber até qual número é aceito, pelo menos 8 toalhas absorventes (40 x 40 cm ou 40 x 80 cm) 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 pedidos de substituição.
7. O organizador também deve fornecer duas antenas reservas e uma rede de reposição 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 (placar eletrônico de mesa). Observação: mesmo se um placar eletrônico de mesa for 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 seis bolas perto da mesa do apontador (cinco bolas da partida, mais uma reserva). Se mais bolas precisarem ser usadas, elas serão colocadas em um carrinho de bolas atrás das placas de publicidade em ambas as zonas de saque.
2. O 2º árbitro recebe todas as bolas a serem usadas na partida. Antes do seu início, deve conferir se todas elas tem as mesmas características (cor, circunferência, peso e pressão).
3. Somente bolas homologadas pela FIVB podem ser usadas (marca e tipo conforme decidido para cada competição e determinados no regulamento específico) Os árbitros devem conferir isso, e se a logo da FIVB não constar nas bolas, eles/elas não podem começar a partida, a menos que recebam autorização do delegado técnico do jogo.
4. Sistema de **cinco** bolas - durante a partida (esquema normal).

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 estiver 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 pelo chão (não lançada), enquanto a bola estiver fora de jogo, de preferência, não do lado onde a mesa do apontador estiver localizada.
- 4.3 Se a bola estiver 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 estiver fora de jogo, os boleiros 1 ou 2, ou 4 ou 5, devem dar a bola ao sacador o mais rapidamente possível, a fim de que o saque possa ser realizado sem qualquer atraso.
- 4.5 Se medidas especiais são exigidas contra a infecção da COVID-19 ou para competições e Mundiais, o sistema de cinco bolas e o número de boleiros podem ser modificados/reduzidos, junto com o método de distribuição, recolhimento e sanitização. O Regulamento específico para cada competição explicará isso em detalhes.

Regra 4 – Equipes

1. A composição de uma equipe pode consistir em até 17 pessoas, incluindo até 12 jogadores, entre eles até dois Líberos, e até cinco oficiais da comissão técnica. Os cinco oficiais permitidos no banco são: o técnico, um máximo de dois assistentes técnicos, um médico e um terapeuta da equipe. Contudo, os cinco membros da comissão técnica são escolhidos pelo técnico, e devem estar listados na relação nominal da equipe.

Para Competições FIVB, Mundiais e Oficiais para Adultos, a única diferença é que até 14 jogadores podem ser registrados na súmula e atuarem na partida.

O chefe da equipe ou de delegação e o jornalista da equipe não podem sentar no banco ou atrás do mesmo na área de controle. Qualquer médico ou terapeuta da equipe que estiver em competições Oficiais, Mundiais ou FIVB tem que estar como parte da delegação oficial e credenciado previamente na FIVB.

Para a FIVB, Competições Mundiais e Oficiais, se ele não estiver incluído como membro no banco da equipe, ele só pode intervir se convidado 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 na rede. As regulamentações oficiais para cada evento serão encontradas no Boletim específico de cada competição. Os árbitros devem verificar antes da partida (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 participarem da sessão oficial de aquecimento em conjunto devem estar prioritariamente em seu próprio lado da área de jogo. SOMENTE cinco oficiais e os jogadores que estão relacionados na súmula podem participar de todo o aquecimento. Técnicos adicionais podem participar do aquecimento mas somente até o início do aquecimento oficial na rede. Por razões de segurança, é permitido ficar no lado adversário da área de jogo, mas perto da rede, sem atrapalhar os jogadores adversários e somente para prevenir acidentes com bolas que se desviam do seu curso normal.

2. Para competições Oficiais, Mundiais e FIVB, Regulamentações Específicas para cada competição serão determinadas, como 12/14 jogadores permitidos por equipe e se isso será determinado para cada partida. Jogadores devem usar o mesmo número em suas camisas em cada partida. Em casos onde mais de 12 jogadores irão jogar, o registro na súmula de dois Líberos é obrigatório. Deve-se verificar previamente no Boletim específico de cada competição qual sistema será utilizado.
3. Normalmente, em torneios ou competições internacionais oficiais, a identificação oficial dos jogadores deverá ter sido previamente checada pelo Comitê de Controle. Se, no entanto, há uma regulamentação específica restringindo a participação e não há um Comitê de Controle, o 1º árbitro, em acordo com esta regulamentação oficial, deve conferir a documentação dos jogadores. Jogadores excluídos por um documento oficial não podem jogar. Se há discrepâncias de opiniões, o 1º árbitro deve relatar a sua decisão na súmula ou através de um relatório. Durante partidas internacionais oficiais, ele/ela pode solicitá-la dos Membros do Comitê.
4. O técnico e o capitão da equipe (como cada um confere e assina a súmula ou a relação

nominal da súmula eletrônica) são responsáveis para identificar os jogadores registrados na súmula.

5. O 1º árbitro deve verificar os uniformes das equipes. Ele/ela deverá informar ao delegado técnico da partida sobre todas as irregularidades nos uniformes dos jogadores e membros da comissão técnica e seguir as instruções do DTP, evitando discussões com membros das equipes sobre qualquer irregularidade. Os uniformes também devem ter a mesma aparência. Sempre que possível, as camisas devem estar dentro dos calções e se não estiverem, é necessário, no momento apropriado, pedir aos jogadores de uma forma educada, para colocá-las para dentro dos calções - especialmente no início da partida e de cada set. Camisas curtas que não podem ser colocadas 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 seu início.

6. Se as duas equipes aparecem com uniformes da mesma cor, a equipe relacionada primeiro na tabela de jogos, deve trocar o seu uniforme. Os árbitros devem informar ao delegado técnico da partida e seguir a sua decisão.
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.

8. Antes da partida, no momento correto, os árbitros devem conferir cuidadosamente a numeração dos jogadores, com o objetivo de controlar se está de acordo com a relação nominal na súmula da partida. Neste sentido, qualquer discrepância pode ser descoberta antes do início da mesma. Caso isso aconteça depois, irá atrapalhar o fluxo normal do jogo. Isso requer (de acordo com o texto da regra 2022-24) que os jogadores usem o seu uniforme oficial de jogo em todo o protocolo e no aquecimento de rede (regra 7.2.3).

Regra 5 – Líderes das equipes

1. O 1º árbitro deve identificar o capitão e o técnico, e só eles poderão intervir durante a partida. Os árbitros devem saber durante toda a partida, quem são os capitães em quadra.
2. Durante a partida, o 2º árbitro deve checar se os jogadores reservas estão sentados no banco de reservas ou na área de aquecimento. Jogadores na área de aquecimento durante os sets não podem usar bolas, mas podem usar equipamentos para aquecimento (ex: elásticos).
3. Se o capitão em quadra solicitar uma explicação sobre interpretação das regras pelos árbitros, o 1º árbitro deve dar essa explicação, 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. O capitão em quadra tem o direito somente de solicitar aos árbitros uma explicação na aplicação ou interpretação das regras feita por eles, em nome dos seus companheiros de equipe.

4. O técnico não tem o direito de solicitar qualquer coisa aos membros da equipe de arbitragem, exceto as interrupções regulares da partida (tempos de descanso e substituições). Mas, se no placar, o número de interrupções regulamentares da partida utilizados e/ou a pontuação não estiverem indicados ou não estiverem corretos, ele pode consultar o apontador, quando a bola estiver fora de jogo.
5. Como parte das regras do jogo, o técnico não tem o direito de perturbar o jogo ou o trabalho dos oficiais (árbitros e juizes de linha). Não tem o direito de entrar na quadra. Todavia, não é recomendado ao 2º árbitro ignorar os técnicos quando eles se ecaminham respeitosamente, perguntando por alguma explicação sobre uma situação normal da partida. Quando isso é necessário, uma breve e clara resposta para o técnico pode prevenir futuros protestos e sanções. Isso é parte do conceito de uma “arbitragem tranquila” conduzindo a partida de voleibol com senso comum e uma boa atmosfera.
6. Quando os bancos das equipes estiverem atrás do 1º árbitro no novo modelo de quadra da FIVB, **o técnico não pode perturbar o 1º árbitro questionando as suas decisões, ou se aproximar da cadeira de arbitragem perguntando, reclamando por qualquer razão (o limite é a zona de substituição)**. Se isto acontecer, o 1º árbitro deverá sancionar o técnico imediatamente por conduta incorreta. Qualquer pergunta ou solicitação do técnico tem que ser diretamente ao 3º árbitro.

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

Se um rally for interrompido durante uma lesão, interferência externa ou qualquer outra razão, isso é considerado como um **rally incompleto**. Não é **permitido solicitar** qualquer interrupção regular na partida pelas duas equipes, exceto uma substituição forçada por uma lesão ou jogador sancionado durante uma interrupção forçada.

Regra 7 – Estrutura do jogo

1. A ordem de saque (formação eletrônica) deve ser conferida pelo 2º/3º árbitro e apontador, antes deste último lançar as informações (súmula eletrônica) ou escrever (súmula convencional). Ele/ela tem que conferir se os jogadores relacionados na ordem de saque correspondem com os jogadores registrados na súmula. Se não, a ordem de saque (ou formação eletrônica) tem que ser corrigida e uma outra deve ser solicitada pelo 2º/3º árbitro. Na ordem de saque qualquer alteração deve ser feita somente na posição, onde o(s) número(s) estiver (estiverem) incorreto(s). A ordem de saque deve permanecer no bolso do 2º árbitro a fim de ele ser capaz de verificar a formação atual das equipes, se necessário, ou em caso de uma solicitação, exceto no caso em que a súmula eletrônica e tablet no poste perto do 2º árbitro estiverem sendo utilizados.
2. Ao final de cada set, o 2º/3º árbitro imediatamente solicita aos técnicos a ordem de saque ou a formação eletrônica 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 aplicar a esta equipe uma sanção por retardamento. Isso também se aplica se a equipe não enviar as informações eletronicamente via tablet.

3. Se uma falta de posição é cometida, após o sinal manual para a falta de posição, o árbitro deve indicar os dois jogadores envolvidos. Se os jogadores faltosos não conseguirem corrigir as posições sozinhos, os árbitros devem corrigi-las e então a partida terá continuidade. 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 no tablet para o capitão em quadra, deverá ser coberta pelo 2º árbitro.

4. 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 que começou com falta de rotação, apenas um único ponto deve ser concedido à equipe receptora. (**Regra 7.7.1.1**). O rally seguinte somente deverá ser iniciado após a conferência de posição pelo 2º árbitro, verificando se os jogadores estão em suas posições corretas.

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. Assim, se a bola toca uma parte externa da rede, além das faixas laterais (ou na cadeira do 1º árbitro), ela tocou um "objeto estranho", o que deve ser apitado e assinalado por ambos os árbitros como "bola fora", e pelos juizes de linha movimentando a sua bandeira e apontando o local onde a bola tocou.

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 um oficial ou técnico, é "bola fora" (**Regra 8.4.2**). Exceção: O técnico penetra dentro do espaço de jogo da quadra e interfere no julgamento dos árbitros de bola dentro ou fora, (ver casebook 4.48).
 - 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 um "replay" (voltar o rally).
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 ou de barulho no momento do contato. A Comissão de Arbitragem da FIVB insiste que os árbitros devem permitir o contato com as pontas dos dedos 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 lançada envolve duas ações de jogo: primeira retenção e então lançamento da bola, enquanto jogar a bola significa que a bola rebate de um 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 bola. Durante um golpe de ataque, a "largada" é permitida, desde que a bola não seja conduzida ou lançada. A "largada" significa ataque da bola (completamente sobre a rede) executado, suavemente, com uma mão/dedos.
 O 1º árbitro deve observar atentamente as "largadas". Se a bola após este toque não é rebatida rapidamente, mas é acompanhada pela mão, é lançada, ou a sua direção é modificada mais de uma vez (**direcionar a bola**) 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 apitar esse bloqueio** como "bola retida" (Isso não deve ser exagerado).
6. Em 4 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 ou saltando próximo da rede para alcançar a bola a fim de levantá-la.
 - 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 conduzir 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, 2022-2024).

Regra 10 – Bola em direção à rede e

Regra 11 – Jogador na rede e interferência

1. A Regra (10.1.2) dá o direito de recuperar a bola da zona livre da equipe adversária. Durante a partida, os jogadores e técnicos, se estiverem na zona livre, devem realmente perceber e fazer o movimento apropriado, dando espaço para o jogador que irá recuperar a bola em sua quadra. Se a bola vai em direção à posição do 2º árbitro, este deve mover-se de uma maneira a fim de evitar a colisão e garantir ao jogador que ele possa ter a máxima condição de recuperar a bola. Enquanto dá o espaço necessário para o jogador, o 2º árbitro deve, se possível, evitar pular, correr e ficar de costas para a ação de jogo que está acontecendo. Além disso, o 2º árbitro **não deve mover-se em direção à bola ou do jogador que está tentando recuperá-la**. Assim como o jogador, o 2º árbitro deve ajustar a sua visão, para ver a bola, o jogador e a direção da bola recuperada.

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 termina quando o jogador, depois de uma aterrissagem segura, está pronto para fazer uma outra ação.

A ação de jogar a bola é qualquer ação de jogadores que estão perto dela e estão tentando jogá-la, mesmo que nenhum contato seja feito com a mesma. 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 esta 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 sua trajetória quando rebatida. A última situação deve ser considerada como um toque de rede.

Quando um jogador realiza um contato físico com um adversário enquanto ambos estão legitimamente competindo pela bola, isto não deve ser considerado automaticamente como uma falta. Se tal contato acidental força um adversário a cometer uma falta de

toque na rede, isto não deve ser considerado como uma falta de qualquer um deles. No entanto, se este contato é julgado pelo árbitro como consequência de uma tentativa deliberada de fazer o adversário cometer uma falta e/ou confundir ou distrair o árbitro, a jogada deve ser paralisada e um ponto atribuído a equipe não infratora. Então, uma sanção por má conduta deve ser aplicada para o jogador por seu comportamento, de acordo com a escala de sanção. Portanto, se julgado como algo deliberado a linha de base para esta sanção deve ser uma PENALIDADE (ou maior se o jogador já teve uma penalidade aplicada previamente).

Contato com a rede por cabelo do jogador: isto deve ser somente considerado como uma falta de rede se claramente afetar a habilidade do adversário em jogar a bola ou interromper a jogada. (exemplo: um(a) jogador(a) que prende o cabelo tipo “rabo de cavalo” e este enrosca-se na rede).

3. Se um jogador tocar 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 na 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 e juizes de linha 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 - 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 e interferindo na jogada, rompendo as cordas através de contato ou segurando-as, 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 de rede nas jogadas em toda a extensão da rede.
7. Um golpe de ataque iniciado no lado do atacante muitas vezes é finalizado um pouco além da rede devido a inércia da ação. Os árbitros são aconselhados que desde que a bola não seja conduzida ou lançada, e o contato tenha iniciado no lado do atacante, isto não deve ser considerado como uma falta.

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 da partida (sem substituição, sem sanção, etc.) para as Competições Mundiais, Oficiais e FIVB, uma duração de 15 segundos estará disponível para o saque após o término do rally anterior. Este será controlado por um cronômetro (serve clock) com um monitor visível em cada extremidade da área de jogo (próximo às placas de publicidade). O cronômetro (serve clock) tem que reiniciar aos 8 segundos no momento que o árbitro autorizar para o saque. Neste caso, quando o árbitro percebe que o sacador está retardando para tomar a sua posição na zona de saque, mesmo tendo já recebido a bola do boleiro, ele/ela tem que apitar para o saque **assim que o jogador pisar dentro da zona de saque** independentemente se o jogador está de costas para quadra ou não tenha alcançado ainda sua posição para o saque. O objetivo desta orientação é manter o ritmo da partida e diminuir seu tempo de duração. Muitas vezes alguns jogadores

utilizam de certos “rituais” que causam atrasos desnecessários na partida. Para “corrigir” estes maus hábitos, é necessário que **TODOS** os árbitros apliquem essas orientações rigorosamente desde o início de cada 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 de acordo com o pedido, seguindo as instruções recebidas pelo comitê de controle para o evento em específico.
3. O 1º árbitro e o juízes de linha correspondentes (se for o caso) 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 o seu movimento de saque fora da zona de saque mas, pelo menos, o pé fazendo o contato **final** com a quadra tem que estar completamente dentro da zona de saque no momento do salto para o saque.
4. Se o sacador não se aproxima normalmente da zona de saque ou não aceita a bola do booleiro, 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 acontecer 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, isso não pode ser considerado uma barreira. Os árbitros devem ser mais atentos e tomarem cuidado com as intenções das equipes de criar uma barreira, evitando **desde o começo da partida**, que as equipes abusem da regra de barreira com a desculpa de “estratégia de jogo”. Portanto, quando uma equipe está **CLARAMENTE AGRUPADA** com uma intenção de barreira, ou os jogadores estão com as suas mãos acima da altura da cabeça (eles podem, no entanto, proteger suas cabeças por razões de segurança, mas não podem levantar as suas mãos acima da cabeça), o árbitro pode indicar isso para a equipe sacadora, através do seu apito, para separar os jogadores, e se eles não o fizerem, o 1º árbitro **TEM QUE APITAR FALTA DE BARREIRA** após o saque. É necessário que **TODOS** os árbitros apliquem essa orientação desde o início da partida para reverter essa tendência que afeta o jogo limpo (fair play).
6. O saque não pode ser autorizado pelo 1º árbitro se a equipe não estiver com o número completo de jogadores (por exemplo, com cinco ou sete 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 golpe de ataque do jogador de fundo de quadra e do Líbero, é importante entender que a falta é cometida apenas se o golpe de ataque for concluído (quando 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:
 - 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, e daquela parte do espaço de jogo para continuar sua ação.

No entanto, se um jogador da equipe adversária estiver próximo 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 da 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. Então, é importante enfatizar que um bloqueio é permitido mas **NÃO UM ATAQUE** (ver ponto 4 abaixo).

2. Levantamentos e passes internos (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 coloca sua(s) mão(s) além da rede e golpeia a bola (ataque) ao invés de fazer uma ação de bloqueio, isto é uma falta (a expressão “além da rede” significa colocar as mãos acima da rede no espaço do adversário). A ação de ataque é caracterizada pelo movimento de cortada (**back swing**); o bloqueio não.
4. Durante um bloqueio a bola pode tocar qualquer parte do corpo. Se durante o bloqueio a bola toca o pé durante uma mesma ação, isto não é uma falta: ainda é um bloqueio!

Regra 15 – Interrupções regulares na partida (tempos de descanso e substituições)

Não é permitido solicitar qualquer tipo de interrupção regular na partida, se uma já tenha sido rejeitada e sancionada com uma advertência por retardamento antes do fim da próxima jogada ter sido completada. (ver pontos 7 e 8 abaixo e o texto da regra 15.2).

1. TD

- 1.1 Quando o técnico solicita um tempo de descanso, ele/ela **sempre** deve usar o sinal manual oficial. Se ele/ela só se levanta, pede oralmente ou pressiona a campainha, **ou solicita via tablet**, o árbitro deve ter certeza que ele/ela deseja o pedido de tempo de descanso, ser proativo, antes de conceder/recusar qualquer coisa. Se por alguma razão o pedido do TD for rejeitado, o 1º árbitro deve decidir se isto é uma intenção de retardar a partida e sancioná-la de acordo com as regras.
- 1.2 Se a equipe usa o tablet eletrônico para solicitar um tempo de descanso, o programa da súmula eletrônica e tablet automaticamente soará a campainha.
- 1.3 O tempo da súmula eletrônica pode ser ajustado para reduzir a duração do tempo de descanso, de acordo com as necessidades da competição.
- 1.4 Se a(s) equipe(s) desejam voltar para a quadra antes do fim oficial do tempo de descanso, os árbitros devem permitir, mas a partida não deve recomeçar até o fim do tempo oficial.

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 – fazer um sinal (cruzando os braços) para os jogadores executarem a troca através da linha lateral. (Se a substituição é realizada via tablet, não há necessidade de fazer o sinal manual, a menos que os jogadores forem lentos na troca na linha lateral).

Quando uma súmula manual está em uso, no caso de múltiplas substituições, o 2º árbitro aguardará o sinal manual do apontador, que a primeira substituição foi registrada e, em seguida, continuará com a substituição subsequente.

No caso de substituições enviada por tablet, o software impede as que são ilegais,

e o registro na súmula é feito 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, aceitar (ou rejeitar) aqueles dados que estão sendo recebidos pelo dispositivo eletrônico. Além disso, se o apontador anotar 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 Quando uma súmula manual está em uso, múltiplas substituições só podem ser realizadas 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, de fato, eles não estão em pares, mas há um pequeno atraso após a entrada do primeiro jogador na zona de substituição, quando o segundo jogador chega, é óbvio que ele/ela é parte da substituição, os árbitros, então, podem ser menos severos permitindo a substituição. O pequeno atraso do segundo (terceiro) jogador não pode causar nenhum atraso real na partida, ou seja, o próximo jogador deve estar na zona de substituição, quando o registro da substituição anterior já tiver sido feito.

Mais uma vez, quando o tablet estiver sendo utilizado, substituições múltiplas podem ser permitidas ao mesmo tempo, de modo que acelere a partida. Portanto, aos 2ºs árbitros, é permitido 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 na partida, 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. Ou se ele/ela entrar na zona de substituição por equívoco. Se nenhum atraso foi causado, o pedido de substituição deve ser rejeitado pelo 2º árbitro sem qualquer sanção. O 2º árbitro deve ser proativo e observar qualquer caso e realizar ações para evitar tais equívocos antes que os jogadores entrem na zona de substituição. Se o jogador não estiver pronto para uma substituição (perdeu ou estiver com a placa de substituição errada em sua mão - se em uso, estiver usando o agasalho, chegou com atraso na zona de substituição, etc.). O 2º árbitro deve parar os jogadores envolvidos antes que eles entrem na zona de substituição. No caso que um jogador entra na zona de substituição incorretamente, mas ele percebe seu erro e retorna o mais breve possível, esta solicitação não deve ser considerada como um situação a ser sancionada pelos árbitros. Concluindo, não devem impor qualquer sanção de retardamento, desde que como mencionado acima pequenos erros da equipe não prejudiquem o fluxo normal da partida.

3. No caso de uma lesão, os árbitros devem para a partida **SOMENTE** quando o jogador é acometido por uma lesão óbvia (ou sangramento) e há um claro perigo de uma lesão mais seria para ele/ela, companheiros de equipe ou jogadores da outra equipe. Quando um jogador está **seriamente** lesionado pelas razões citadas acima ele deve deixar a quadra e, primordialmente, uma substituição deve ser feita. Se isto não é possível, então uma substituição por lesão deve ser feita, livremente, pela equipe, saindo das considerações das “limitações de substituições”, usando qualquer jogador que **não esteja na quadra no momento da lesão**.

Os árbitros tem que diferenciar entre uma substituição ilegal (quando uma equipe faz

uma substituição ilegal, então a partida é reiniciada, e o 2º árbitro/apontador não percebeu isso, Regra 15.9) e uma **solicitação** para uma substituição ilegal, que no momento da solicitação, o apontador ou o 2º árbitro percebe que é ilegal (Regra 16.1.3), esta deve ser recusada e punida com uma sanção por retardamento.

4. Uma solicitação de substituição antes do início de um set é permitida e deve ser registrada na súmula. O técnico deve fazer a solicitação de substituição com o uso do sinal manual oficial, neste caso.
5. Os árbitros têm que estudar cuidadosamente e entender exatamente o conceito da regra sobre “solicitações indevidas” (Regra 15.11):
 - 5.1 O que significa “solicitação indevida”;
 - 5.2 Quais são os casos típicos;
 - 5.3 Qual procedimento deve ser seguido em tais casos;
 - 5.4 O que tem que ser feito, se a equipe repeti-la na mesma partida.

O 2º árbitro tem que assegurar que qualquer solicitação imprópria seja registrada na súmula no local reservado para este fim.

6. No caso de uma interrupção do rally, é impróprio solicitar qualquer interrupção regular na partida, exceto uma substituição forçada por um jogador que está lesionado ou sancionado, antes do próximo rally completo.
7. Antes do final do próximo rally completo, não é permitido solicitar qualquer tipo de interrupção regulamentar no jogo se a equipe já tenha tido uma solicitação rejeitada e sancionada por advertência de retardamento entre o rally completo e o início do próximo rally. Por exemplo, uma equipe solicita um tempo de descanso após o apito para o saque, mas o jogo foi paralisado e uma advertência por retardamento foi aplicada. A equipe agora não tem o direito de solicitar também qualquer tempo de descanso, ou uma substituição normal de um jogador (exceto uma substituição excepcional devido a uma lesão ou jogador sancionado) antes da partida reiniciar.
8. No caso de um rally interrompido, não é permitido solicitar qualquer tipo de interrupção regulamentar na partida, exceto uma substituição forçada devido a lesão ou jogador sancionado, antes do final do próximo rally completo (Regra 15.2).
9. Lesão, doença, expulsão ou jogadores desqualificados devem, em primeira instância, serem substituídos através de uma substituição legal. Se isto não é possível, a equipe tem o direito de realizar uma substituição EXCEPCIONAL, usando qualquer jogador que não está em quadra no momento da sanção.
10. Onde a área de jogo não tem o modelo tradicional, jogadores substitutos chegam ao lado e atrás do primeiro árbitro. Isto significa que o 3º árbitro tem que estar alerta para informar ao 1º árbitro, a fim de evitar confusões, desnecessariamente, entre o apito para o saque e substituições rejeitadas – dizendo “substituição à esquerda” ou “dupla substituição à direita”. O 1º árbitro deve ser capaz de “segurar” os jogadores substitutos na linha lateral até ouvir a frase “apontador pronto” do apontador.

Regra 16 – Retardamentos da partida

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 uma **solicitação imprópria** no caso de primeira ocorrência da equipe na partida:

- Solicitar um tempo de descanso após o 1º árbitro já ter apitado para o próximo saque ou durante uma jogada.

- Solicitar, na primeira vez, uma sétima substituição ou um terceiro tempo de descanso.
- Solicitar uma segunda substituição antes do fim de um próximo rally completo (exceto no caso de uma substituição forçada por um jogador lesionado/doente/sancionado).

Se a partida sofreu um atraso devido a uma solicitação indevida, isto deve ser considerado e registrado como um 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, que é descoberta antes do próximo saque.
- Repetir uma troca do Líbero com atraso (após o apito para o saque, mas antes do golpe do saque).
- Falhar na troca do Líbero quando este vai para a posição 4, criando um atraso na partida.

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

Embora seja aceitável que os jogadores mostrem para os enxugadores onde exatamente o piso deve ser enxugado, é de responsabilidade do 1º árbitro decidir sobre o pedido de secagem do piso dos jogadores, e perceber se eles estão, obviamente, atrasando a partida, e aplicar sanções por retardamento para estas ações, se necessário. A fim de evitar atrasos desnecessários na continuação da partida, quando da aplicação de uma sanção por retardamento, o 1º árbitro **não deve chamar o capitão em quadra** próximo à cadeira de arbitragem para informá-lo desta punição.

O número e o sistema de trabalho dos enxugadores rápidos podem ser modificados de evento para evento, de acordo com as orientações recebidas pela organização do mesmo.

3. Secagem do piso

O principal propósito do atual procedimento é assegurar a segurança dos jogadores e o fluxo normal da partida, evitando que os jogadores tenham que enxugar eles mesmos a quadra. Melhor que sejam jogadores de voleibol.

3.1 Enxugadores rápidos de quadra e equipamentos.

3.1.1 Enxugadores rápidos de quadra.

Dois enxugadores rápidos por quadra (quatro enxugadores rápidos no total). ER têm que estar bem treinados para as suas funções.

3.1.2 Equipamento dos enxugadores.

Oito ou mais toalhas absorventes (tamanho mínimo 40cm x 40cm, tamanho máximo 40cm x 80cm; quatro (2 – 2) tem que estar disponíveis e localizadas próximas à mesa técnica, e quatro (2 – 2) enxugadores sentados em pequenas cadeiras.

3.1.3 Localização dos ER

3.1.3.1 Dois enxugadores rápidos por quadra de jogo (quatro no total) em cada lado da mesa técnica, sentados em pequenas cadeiras (prontos para correr aos pontos molhados).

3.1.3.2 Enxugadores devem estar atentos para o fato de que eles não

devem obstruir qualquer placa de propaganda ao redor da área de jogo independente de sua localização, especialmente atrás da cadeira do 1º árbitro.

3.2 Como secar a quadra de jogo.

Para assegurar a continuidade da partida e parar com atrasos táticos, a FIVB tomou as seguintes decisões:

3.2.1 Durante “a bola fora de jogo” (entre as jogadas), se necessário:

- 3.2.1.1 Quando um enxugador rápido percebe um ponto molhado na quadra, ele espera o fim da jogada. Imediatamente após o árbitro apitar “bola fora de jogo”, o(s) enxugador(es) tem(têm) que correr até o ponto molhado.
- 3.2.1.2 Imediatamente após uma rápida secagem, o(s) enxugador(es) tem(têm) que retornar para a sua respectiva posição, saindo da quadra de jogo pelos caminhos mais rápidos.
- 3.2.1.3 A fim de sincronizar com o relógio de saque, o tempo gasto para secar a quadra não deve ser maior do que sete segundos entre o momento do fim da jogada através do apito do árbitro e o apito para o próximo saque. Nenhum atraso deve ser causado pelos enxugadores.
- 3.2.1.4 Os árbitros não devem se envolver no trabalho dos enxugadores. No entanto, eles têm a autoridade de regular o trabalho deles, somente no caso onde a partida está sendo prejudicada pelo trabalho do(s) enxugador(es), ou se eles não estão realizando o trabalho deles corretamente.
- 3.2.1.5 No caso de um ponto molhado que cause perigo aos jogadores, especialmente dentro da quadra, os jogadores e técnicos têm o direito de solicitar que os enxugadores o seque. No entanto, chamar os enxugadores para dentro da quadra ou para a zona livre sem razão, deve ser considerado como uma tentativa de atrasar a partida e tem que ser sancionada.

Se uma equipe impede o reinício da partida após um tempo de descanso com o pretexto de um grande ponto molhado no chão em frente ao seu banco de reservas, o 1º árbitro pode aplicar uma sanção por retardamento.

3.3 Responsabilidades dos Jogadores.

Se os jogadores, por sua própria conta e risco, secarem o piso com suas próprias toalhas, o 1º árbitro não esperará até que a secagem seja realizada e os jogadores estejam em suas posições na quadra. Se eles não estiverem em suas posições corretas no momento do golpe do saque, o árbitro correspondente apitará uma falta de posição.

Regra 18 – Intervalos e troca de quadra.

1. Durante os intervalos, outras bolas *que não sejam as bolas da partida*, podem ser utilizadas pelos jogadores para aquecimento na zona livre.
2. Durante os intervalos, todas as 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 entrega a bola para o primeiro sacador do set. Durante os tempos de descanso,

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.

3. Em algumas competições, as equipes não devem trocar de quadra, a fim de diminuir potenciais contaminações com a COVID-19.

Regra 19 – O jogador líbero.

1. No caso em que uma equipe que tenha dois Líberos, uma hora antes da partida, ou de acordo com o regulamento específico da competição, se diferente, o Líbero atuante deve ser registrado na primeira das duas linhas específicas para os Líberos.
2. Os dois Líberos podem usar uniforme com cor e design diferentes entre eles e do resto da equipe (Regra 19.2).
3. O Líbero pode atuar como capitão da equipe ou em quadra.
4. Uma troca ilegal do Líbero deve ser considerada da mesma forma como uma substituição ilegal.
5. Se o Líbero é declarado incapaz de jogar (machucado, doente, expulso, etc), o técnico pode redesignar como novo Líbero um dos jogadores que não esteja na quadra *no momento da redesignação* (exceto o jogador trocado).
6. 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 sem muita formalidade, onde o técnico/capitão em quadra está confirmando a decisão tomada, fazendo a comunicação à equipe de arbitragem.
7. Preste atenção para a diferença entre a substituição excepcional de um jogador lesionado e a redesignação de um Líbero lesionado.

Quando um jogador regular se lesionar, 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.

Jogadores expulsos ou desqualificados devem participar de uma substituição regular – no entanto, caso isso não seja possível, e a fim de não terminar o set, o técnico tem a opção (não obrigação) de escolher empregar uma substituição excepcional para o lugar do jogador expulso ou desqualificado. Qualquer jogador que tenha sido substituído através de uma substituição excepcional não pode mais jogar no restante da partida. Isto aplica-se também ao jogador expulso, se esta opção foi empregada. Mas está é uma decisão do técnico se emprega este procedimento ou não. (Ver Regra 15.8).

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.

8. Os árbitros devem ser capazes de identificar 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 possa continuar a partida, enquanto no segundo caso é a decisão da equipe (técnico ou, na sua ausência, do capitão em quadra) de que o Líbero não continuará a partida. Se o Líbero ficar **impossibilitado** de jogar e na interrupção da partida, um novo Líbero for redesignado sem qualquer atraso, ele/ela poderá 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 um rally completo, o novo Líbero redesignado terá o direito de trocar com qualquer jogador da linha de trás.

9. Em algumas competições, a equipe tem o direito de usar um Líbero ou Líberos diferentes em cada partida – neste caso, consultar o regulamento específico da competição.

Regra 20 – Requisitos de conduta e

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 com 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), 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 sancionatório. É crucial que os árbitros apliquem sua personalidade para manter sob controle as "condutas impróprias menores", a fim de evitar sanções no final da partida.
3. Implementação prática aos membros das equipes por conduta indevida, levando a sanções, decidida 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 da cadeira de arbitragem. Quando o jogador estiver perto do árbitro, o 1º árbitro mostra o cartão apropriado dizendo a razão pela qual está sendo sancionado. **Para competições Mundiais e Oficiais da FIVB, o tipo de sanção aplicada (e a razão do por que), o número do jogador e a equipe sancionada, deve ser informada para a TV e público através do sistema de som do ginásio, em caso de estar sendo utilizado.**

O 2º/3º 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/ela tem que informar ao 2º árbitro. O 2º árbitro, por sua vez, após primeiro verificar a informação do apontador, informa então ao 1º árbitro. O 1º árbitro deve então corrigir a sua decisão. Quando se está utilizando o 3º árbitro, sentado próximo ao apontador, esta comunicação será do apontador para o 3º árbitro e subsequentemente, via comunicador para o 1º árbitro. A partir deste ponto, com poucas adaptações, o

mecanismo torna-se o mesmo.

3.2 Membro da equipe que não está na quadra:

O 1º árbitro deve apitar, solicita ao capitão em quadra para dirigir-se à sua cadeira, ele diz ao capitão quem é o jogador ou membro da equipe sancionado e a razão pela qual ele está sendo sancionado. O capitão em quadra tem que informar ao membro da equipe para que ele tenha conhecimento que está sendo sancionado. É responsabilidade do 1º árbitro mostrar o(s) cartão(ões) apropriado(s) de forma clara, e qual membro da equipe está sendo sancionado.

3.3 Em tal situação tem que haver uma colaboração efetiva entre os árbitros e o apontador a fim de registrar a correta informação (membro da equipe e nível da sanção) na súmula.

3.4 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 ao técnico em questão sobre o tipo de sanção (para evitar a penalização dupla da equipe), o que deve ser seguido formalmente mostrando os cartões (cartão vermelho e amarelo juntos para expulsão e separados para desqualificação) no início do set seguinte.

3.5 Jogadores desqualificados ou expulsos devem deixar imediatamente a área de jogo para os seus vestiários durante a duração da sanção.

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 correr atrás de pequenas faltas individuais.

Regra 22 – Arbitragem e procedimentos.

1. Para informar às equipes exatamente a natureza da falta apitada pelos árbitros (ao 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, desde 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, deve olhar um para o outro para confirmar sua decisão depois de cada ação jogada.

Regra 23 – Primeiro árbitro

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

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, e 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 se necessário de inverter a decisão de seus colegas). Para eventos

de alto nível da FIVB o sistema de desafio automaticamente decide a bola dentro/fora.

- Durante a partida, o 1º árbitro deve olhar frequentemente para o 2º árbitro, que está na sua frente (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, ou ver qualquer pedido de interrupção regular realizado no último instante).
2. A questão de quando a bola "fora" for tocada anteriormente pela equipe receptora (por exemplo pelo bloqueador da equipe receptora, etc) , 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 do juiz de linha e 2º árbitro (no caso de um toque de bloqueio sutil perto do 2º árbitro) ou outros membros da 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, por exemplo, se o apontador teve tempo suficiente para conferir a legalidade de um pedido de substituição e registrá-lo. Se o 1º árbitro falha ao não dar tempo suficiente aos seus colegas de arbitragem para que possam fazer o trabalho deles, o apontador e o 2º árbitro não serão capazes de seguir para a fase seguinte da partida, causando potenciais possibilidades de erro aos membros da equipe de arbitragem. Se o 1º árbitro falha ao não dar o tempo necessário para o controle e administração das ações, o 2º árbitro deve paralisar a continuação da partida, apitando.
 4. O 1º árbitro pode alterar qualquer decisão de seus auxiliares ou sua própria. Se ele tomou uma decisão (apitou) e depois vê que seus auxiliares (2º árbitro, juízes de linha ou apontador) tiveram, por exemplo, uma decisão diferente:
 - Se ele/ela está certo de sua decisão, ele/ela deve mantê-la;
 - Se ele/ela viu que estava errado, ele/ela deve mudar a sua decisão;
 - Se ele/ela percebe que faltas foram cometidas simultaneamente pelas equipes (jogadores), ele/ela deve sinalizar que a jogada deverá ser repetida;
 - Se ele/ela considerar que a decisão do 2º árbitro, por exemplo, foi errada, ele/ela deve mudá-la. Por exemplo, se o 2º árbitro marcou uma falta de posição da equipe receptora, mas o 1º árbitro imediatamente ou após o protesto do capitão em quadra percebeu que a posição estava correta, ele/ela não deve aceitar a decisão do 2º árbitro, e deverá repetir a jogada.
 5. Se o 1º árbitro percebe que um dos seus auxiliares não sabe realizar o seu trabalho, ou não está agindo corretamente, ele deve substituí-lo.
 6. Apenas o 1º árbitro pode aplicar sanções por conduta indevida e "por retardamento". O 2º árbitro, o apontador e os juízes de linha não tem esse direito. Se os outros oficiais, observarem qualquer irregularidade, devem sinalizar e ir ao 1º árbitro e informá-lo dos fatos. É o 1º árbitro e só ele, que aplica sanções.
 7. O 1º árbitro mantém o olhar no voo da bola e contato com jogador(es) ou equipamentos e objetos. Consequentemente, ele/ela analisa a regularidade do voleio na bola. No momento do golpe na bola, ele olha diretamente o atacante e a bola e pode ver com a 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 as situações de jogo próximas à 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. O 2º árbitro deve também controlar falta dos jogadores de defesa e bloqueios, além disso, tentativa de bloqueio do jogador Líbero. (Para marcar essas faltas não há prioridade entre o 1º e o 2º árbitro, ambos os árbitros podem apitá-las).

3. O 2º árbitro também deve verificar com cuidado, antes e durante a partida, se os jogadores estão na posição correta, com base na ordem de saque inicial das equipes (isto se não estiver sendo usado o tablet no poste). O 2º árbitro é auxiliado pelo apontador que pode dizer a ele quais jogadores estão na posição 1 (sacador). Tendo como base essa informação, girando a ordem de saque no sentido horário em sua mão, o 2º árbitro pode confirmar com exatidão a ordem de rotação (posição) das equipes. Quando da verificação das posições, ele/ela deve ficar na posição II na sua esquerda, ou posição IV à sua direita, respectivamente.

Se houver alguma discrepância entre a posição dos jogadores e o que está indicado na ordem de saque, o 2º árbitro deve chamar o capitão em quadra ou o técnico para confirmar a posição correta dos jogadores.

4. Esta regra foi modificada nesta atual edição com a intenção de dar aos jogadores uma grande oportunidade de alcançar as suas posições de jogo após o golpe de saque. Consequentemente, os parâmetros de controle foram alterados com respeito às linhas laterais e centrais. Devido a essa razão, a RG&RC **insiste** que a aplicação desta regra do jogo **DEVE SER** exatamente como está descrito no texto da Regra 7.4 e 7.5, sem dar mais vantagens do que estas já garantem para os jogadores alcançarem as suas posições. Nenhuma “tolerância” será permitida.
5. Quando o 2º árbitro marca (apita) uma falta de posição da equipe que está recebendo o saque, imediatamente após, ele/ela deverá indicar a falta de posição utilizando o sinal manual oficial e indicar exatamente os jogadores faltosos. Se os jogadores da equipe faltosa não conseguem retificar as suas posições sozinhos, o 2º árbitro retifica a posição dos jogadores e então o próximo rally deverá ser jogado.
6. O 2º árbitro deve ter atenção ao fato, de que a zona livre deve estar livre de qualquer obstáculo que possa causar uma lesão aos membros da equipe (garrafas de água, Kit de primeiro socorros, etc).
7. Durante TD, o 2º árbitro não deve ficar em uma posição estática. O 2º árbitro pode movimentar-se a fim de:
 - Para as equipes, para ter a certeza que elas moveram-se para perto dos bancos de reservas;
 - 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;
 - Conferir a formação das equipes, contando atentamente a quantidade de jogadores, se os seis jogadores de cada equipe retornaram para a 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 pode pedir aos jogadores para mudar o comportamento pedindo para eles se acalmarem. Se a situação continua, ele deve informar ao 1º árbitro, que deve imediatamente advertir ou sancionar o(s) jogador(es) dependendo da gravidade do comportamento.

OBSERVAÇÃO IMPORTANTE: A primeira falta que ocorre tem que ser marcada. O fato do 1º árbitro e do 2º árbitro terem diferentes áreas de responsabilidades faz disso algo muito importante, que cada árbitro apite a falta imediatamente. Ao apito de um dos árbitros, a jogada termina, e o outro árbitro tem que abster-se de apitar a fim de evitar confusão para os jogadores e público.

Árbitro reserva.

As seguintes atividades estão sob a responsabilidade do árbitro reserva:

1. Substituir o 2º árbitro em caso de ausência, 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 placas de substituição (se estiverem em uso), antes da partida e entre os sets. Conferir o funcionamento dos tablets posicionados nos bancos de reserva.
3. Verificar a operação das campainhas antes e entre os sets, se elas têm algum problema.
4. Auxiliar o 2º árbitro em manter a zona livre limpa.
5. Controlar os jogadores substitutos na área de aquecimento e no banco de reservas.
6. Trazer ao 2º árbitro as bolas do jogo, 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.

Obrigações e responsabilidade do 3º árbitro, se em uso.

O 3º árbitro combina algumas responsabilidades do 2º árbitro do layout de quadra tradicional com algumas do árbitro reserva. Isto significa atuar como um intermediário entre as equipes e o 1º árbitro para facilitar a comunicação e confirmar os pedidos de desafios.

1. O 3º árbitro posiciona-se na mesma técnica sentado ao lado do apontador.
2. O 3º árbitro é instruído para mover-se desta posição até a zona livre, mas somente se algo precisar ser esclarecido ou para acalmar as contestações, *atuando como um facilitador*, lidando com protestos e desafios que não podem ser resolvidos pelo 1º ou 2º árbitros devido à posição deles em quadra.
3. O 3º árbitro deve ter o mesmo nível de competência do 1º e 2º árbitros.
4. Ele/ela substituirá o 2º árbitro no caso de ausência, ou no caso em que o 2º árbitro estiver incapaz de cumprir com as suas funções.
5. Então o 3º árbitro tem um tripla função – reserva, algumas funções do 2º árbitro e suas próprias funções e responsabilidades.
6. O 3º árbitro deve conferir atentamente, antes e durante a partida, se o sacador está na posição correta de acordo com a ordem de rotação, com base na ordem de saque das equipes. Nesta avaliação, o 3º árbitro estará controlando o trabalho do apontador e do seu/sua assistente, quem pode dizer a ele/ela qual jogador tem que estar na posição 1 (sacador).
7. Ele/ela não deve, oralmente ou fisicamente, direcionar qualquer um dos jogadores para indicar suas posições. Assim, estas informações serão mostradas no placar eletrônico de mesa.

8. Se há alguma discrepância entre as posições dos jogadores e o que está indicado na ordem de saque, o 2º árbitro deve chamar o capitão em quadra a fim de confirmar a posição correta dos jogadores.
9. O 1º árbitro está em comunicação com ambos o 2º árbitro e o 3º árbitro, então podem estar avaliando qualquer situação. Se existe a necessidade de explicar ou resolver alguma confusão com os técnicos das equipes, o 3º árbitro deve levantar-se da mesa técnica e se aproximar do técnico *para oferecer* ajuda a fim de resolver a problema, ajudando assim os outros árbitros. **Lembrem-se o técnico não tem o direito de falar ou perturbar o 1º árbitro!**
10. Imediatamente após, o 3º árbitro retornará para a sua cadeira na mesa de controle.
11. Para substituição, um alerta verbal para o 1º árbitro será o máximo necessário – o 3º árbitro, na maioria das vezes, não precisará entrar na zona livre a fim de supervisionar.
12. Para troca do Líbero ilegais ou “escondidas”, pode ser necessário a atuação do 3º árbitro, mas na maioria dos casos isso será resolvido pelo 1º árbitro.

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 estes se relacionam com o processo de Desafio/processo de substituição podem ser vistos nos manuais específicos da competição.

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, "toque na rede", "toque na antena", "falta na linha de saque", "falta na linha de ataque", "tocar o bloqueio", "penetração da linha 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"**.

Se, com base nas imagens disponíveis, for impossível chegar a alguma conclusão acima mencionada, o árbitro de desafio deve informar ao 1º árbitro a impossibilidade técnica de decidir este desafio e, portanto, a decisão prévia realizada pelo 1º árbitro permanecerá como válida.

4. Se um árbitro interrompe uma jogada apitando uma falta que, posteriormente, foi desafiada e provada 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 tocou 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 ser anulada e o rally repetido pelo 1º árbitro.
5. O árbitro de desafio não deve estar sob influência das opiniões do operador de Desafio,

exceto opiniões sobre as câmeras com melhor visão para avaliação, ou o tempo limite ao avaliar uma imagem na tela. 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.

6. De acordo com o regulamento de Desafio em vigor, qualquer momento jogado dentro da duração completa de um rally pode ser desafiado. O árbitro de desafio deverá instruir claramente o operador de Desafio como encontrar o momento solicitado. Se durante algumas imagens estudadas no processo de revisão outra falta, até mesmo se não estiver especificada dentre os lances que podem ser desafiados (anterior ao desafio), for encontrada, então esta falta anterior tem de ser comunicada pelo árbitro de desafio como a decisão da jogada.
7. O árbitro de desafio informa ao 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 altere a avaliação do árbitro de desafio em casos de falta na linha de saque ou falta na linha de ataque, a não ser que ele/ela tenha absoluta certeza que o árbitro de desafio cometeu um erro.
8. Quando uma falta é desafiada pelo técnico, mas por uma jogada que ocorreu fracionariamente após a bola estar fora de jogo, esta informação deve ser dada a ambos os árbitros e a legenda apropriada deve ser mostrada na tela.

Em alguns casos, pode haver uma pequena diferença de tempo entre uma falta de jogo onde as equipes solicitam um video-check e o momento que a bola está fora de jogo (a bola toca o piso, toca um objeto estranho, etc). Portanto, é altamente recomendado que os árbitros (árbitro de desafio) mostrem ambas as imagens do vídeo solicitado e o momento em que a bola está fora de jogo, com a tela dividida, e explicando a falta desta forma para todos os participantes objetivamente.

9. A versão atual da regulamentação para desafio 2023 diz que: onde há uma dúvida, durante a análise de uma solicitação de desafio, a equipe de desafio deve usar todas as imagens de TV disponíveis para garantir que a decisão seja o mais justa possível. O 1º árbitro deve ser o comandante de todo o processo de desafio, e onde ele/ela vê erros – exemplo: exibição de imagens erradas, interpretação equivocada, o 1º árbitro deve solicitar uma outra revisão, incluindo ângulos diferentes de imagens e outras fontes. Alterar a decisão do árbitro de desafio deve ser a última opção, mas isso faz parte da autoridade do 1º árbitro.

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 devem saber **como preencher uma súmula (manual e eletrônica)**; e, se necessário, devem ser capazes de fazer o trabalho de um apontador.
2. O apontador:
 1. O apontador deve verificar – depois de receber as ordem de saque antes do início de cada set – que os números na ordem de saque possam ser encontrados na relação nominal na súmula (se não, ele deve informar 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 não ser que o apontador indique que a substituição é ilegal, o 2º árbitro autoriza a substituição dos jogadores.

4. Quando o processo de substituição está completo, o apontador faz o sinal manual de "OK" ou o comando de voz "apontador pronto". Então o apontador tem que conferir se o jogador que está realizando o saque está correto de acordo com a ordem de rotação.
5. O apontador tem de olhar para o jogador substituto na zona de substituição e comparar o número na sua camisa com o número da placa de substituição, verificando na súmula na linha "jogadores iniciais e "substitutos". 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". O apontador tem que registrar na súmula, na seção sanções, a sanção aplicada. É dever do 2º árbitro acompanhar o trabalho da apontador quando do registro de uma sanção.
6. 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. O apontador deve, no entanto, usar o mesmo processo para cada substituição.
7. Se a substituição é legal, o apontador procede o registro da substituição, então mostra que o registro foi realizado na súmula levantando os dois braços. **Lembre-se que isso se aplica para todas as substituições.**
8. Nos eventos em que a substituição é feita usando o tablet, juntamente com a súmula eletrônica, o uso de placas não se faz necessário. Neste caso 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. Isso ainda significa que todo o processo para os árbitros são os mesmos independente do uso da tecnologia. 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 caso onde a substituição deve ser feita manualmente devido ao atraso no envio da informação. Como a substituição também pode coincidir com a troca do Líbero, deve-se tomar um cuidado extra. No final de todas as substituições é obrigatório o sinal de OK por parte do apontador antes do jogo reiniciar-se. Se o sistema de comunicação sem fio estiver sendo utilizado o apontador simplesmente informa aos árbitros, via sistema comunicação sem fio, dizendo a eles: "OK, apontador pronto", e o 2º árbitro "OK", também de forma somente verbal. Se o sistema não funcionar adequadamente ou, devido ao grande barulho não puder ser ouvido, ele/ela é ainda obrigado a mostrar as duas mãos, sinal manual OK.
9. 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, o apontador deve escrever, ou permitir que o capitão da equipe escreva a observação na súmula.
10. 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 se tornar incapaz de continuar o seu trabalho, ele atuará como o substituto para o apontador.
2. Suas responsabilidades são:
 - 2.1 Completar a ficha de controle de 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 o placar eletrônico de mesa não estiver em uso, deve ficar responsável pelo controle do placar manual na mesa do apontador.
- 2.3 Conferir se o placar eletrônico está correto, se não estiver deve corrigi-lo.
- 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 Repassar ao Delegado da Partida, 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.
- 2.6 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 É responsável pelo relógio que controla o tempo para o saque, quando este estiver sendo utilizado.

Regra 27 – Juízes de linha (somente quando o sistema de desafio não estiver em uso).

1. O trabalho dos juízes de linha é muito importante, especialmente durante as partidas internacionais de alto nível. Todos os árbitros internacionais e candidatos têm que estar familiarizados com o trabalho dos juizes de linha, para o caso de serem designados como juizes de linha durante jogos internacionais.
 - 1.1 Devem estar presentes na área de jogo, 60 minutos antes do início da partida.
 - 1.2 É necessário sinalizar:
 - Bolas “dentro” ou “fora” perto da linha que está sobre sua responsabilidade.
 - Faltas no saque que estão descritas na Regra 12.4.3
 - 1.3 Se a bola tocar a antena, passar por cima dela, ou passar por fora dela, em direção à quadra do oponente, o juiz de linha **que está voltado para a direção da bola**, deve sinalizar essa falta.
 - 1.4 As faltas devem ser sinalizadas claramente, para garantir que o 1º árbitro possa vê-las.
2. Os juízes de linha devem descansar entre as jogadas.
3. 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 dos painéis de publicidade. Se isso não for possível durante os intervalos de sets, eles devem ficar 2 a 2 no espaço atrás dos 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 sinais, 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 o final do rally (ou falta) pelo apito, indicará o lado para quem vai sacar, indicará a natureza da falta, e 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 para "toques" (se o toque não é claro) ou "4 toques" ainda é esperado, se não houver comunicadores sem fio. 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** (exemplo: falta de toque na rede, ataque ilegal do jogador de defesa etc). 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.
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 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 a 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. Por exemplo: se um jogador da equipe que está do seu lado direito tocou na rede, e ele/ela apita essa falta, os sinais manuais não devem ser realizados através da rede do lado da outra equipe, mas o árbitro deve- se mover e realizar os sinais do lado onde a falta foi cometida. O sinal não deve ser realizado quando o árbitro está se movimentando – o 2º árbitro deve parar, e sinalizar de frente para a quadra.
10. Os árbitros devem apitar rapidamente, com certeza na sinalização das faltas, tendo tomado em consideração os 2 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 (árbitros) com a bandeira (juiz de linha) da bola fora:
 - 11.1. Para todas as bolas que caem "diretamente fora" depois de um ataque ou de um bloqueio pela equipe adversária, o sinal manual/bandeira de bola fora deve ser realizado.
 - 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 Oficiais devem mostrar somente o sinal/bandeira de “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(es).
- 11.5. Se a bola é atacada, e tornou-se fora do lado do oponente, por que ela tocou o piso, ou tocou o técnico dentro da zona livre ou outra pessoa que não está no jogo, o sinal manual/bandeira é “fora”.
12. Quando um golpe de ataque é completado quando a bola vem de um passe com a ponta dos dedos (ação de levantamento) do Líbero em sua zona de frente, o 1º árbitro tem que usar o sinal manual nº21 (golpe de ataque faltoso) e indicar 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 manuais dos juízes de linha, se não forem corretamente feitos, ele pode 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, o sinal manual é de “duplo contato”.
 - 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 DA PARTIDA

As seguintes informações podem estar sujeitas a alterações, dependendo da competição, e para a segurança dos participantes.

1. Antes da partida

- 1.1 Os árbitros devem estar presentes com seus uniformes de arbitragem pelo menos 60 minutos antes do horário programado do início de cada partida.
- 1.2 O 1º, 2º, desafio, 3º 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. Se há o álcool teste, todos os árbitros deverão estar na área de competição após o álcool teste para conferir a área de jogo e equipamentos necessários para a partida.
- 1.3 Se o 1º árbitro não chegou em tempo hábil, o 2º árbitro deve começar os procedimentos da partida, depois de solicitar autorização ao Delegado Técnico da mesma.
- 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.

2. Durante a partida:

2.1 REPLAY

Durante Mundiais, Competições Oficiais e da FIVB, a emissora detentora dos direitos de transmissão 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, que dá um sinal luminoso para um ligeiro atraso de tempo ou para um replay instantâneo de uma ação anterior.

Para evitar, quando o apito para o próximo saque já tiver sido autorizado, mas a repetição ainda estiver em andamento, é recomendado ao 1º árbitro para verificar no telão instalado para o público (se houver).

2.2 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.

0'00 - 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 (ordem de saque), vão diretamente para a quadra de jogo.

ÁRBITROS: 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.

0'00 - 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, 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 se 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 intervalos, o 2º árbitro comunica aos jogadores para ficarem perto do banco.

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 juízes 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 a partida 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 as principais competições da FIVB, o protocolo de jogo será organizado por uma equipe especial de **Apresentação Esportiva**.

Para eventos onde isto não está previsto, deverá se seguir o protocolo de jogo internacional.

Duas alternativas (protocolo A e B) são oferecidas dependendo se o aquecimento das equipes antes da partida acontece em uma quadra apropriada de aquecimento, com bolas e rede disponíveis: alternativa A; se não alternativa B.

O Protocolo de Jogo pode variar em diferentes competições. Portanto é altamente recomendável que os árbitros estudem-no cuidadosamente antes do respectivo evento e acompanhe-o durante os jogos.

- A. Para competições oficiais, mundiais ou FIVB, a qual as equipes tem pelo menos 40 minutos de aquecimento antes do início da partida, com uma quadra de aquecimento com rede no mesmo complexo esportivo da partida.**
- B. Para competições oficiais, mundiais ou FIVB, a qual o comitê organizador não pode disponibilizar quadras de aquecimento separadas para as equipes antes da partida, no mesmo complexo esportivo da partida.**

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 da partida.

Comentários da arbitragem

Uma breve instrução é realizada após a partida na sala da arbitragem, para fornecer um rápido feedback sobre o desempenho dos árbitros na partida anterior que será analisada. 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 sobre erros e bons desempenhos; para igualar a qualidade técnica da arbitragem ao mais alto nível.

Informação sobre escalas

Normalmente as escalas para as partidas serão comunicadas ao 1º e 2º e 3º árbitros, árbitro desafio e árbitro reserva:

1. uma noite antes da partida. Álcool teste (se for utilizado):

O 1º, 2º, 3º, árbitro reserva e de desafio, apontadores e juízes de linha, devem ser submetidos ao atual teste de álcool realizado em um sistema aleatório, conduzido por um médico nomeado e na presença de um membro do subcomitê de arbitragem.

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 a 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.