

COBRAV

GUIA DE ARBITRAGEM 2026



MENSAGEM PARA 2025-26

Os critérios para a avaliação do levantamento com as pontas dos dedos (voleio) no Vôlei de Praia são, há anos, um dos principais destaques destas Diretrizes, exigindo atenção sistemática por parte de todos os nossos árbitros.

O nível da competição aumentou, em grande parte devido ao levantamento com salto dos jogadores masculinos, o que certamente deverá ser seguido também pelas mulheres. Este elemento do jogo adicionou uma dimensão realmente inovadora e atraente, por isso precisamos encontrar o equilíbrio entre os aspectos técnicos e também este outro elemento que torna o jogo mais emocionante.

Assim, nós, como árbitros (árbitros e treinadores de árbitros), devemos entender o nosso papel em contribuir para o desenvolvimento deste novo produto no Vôlei de Praia. Esta é realmente uma característica forte e, portanto, se o jogo for interrompido por uma interpretação que restringe os atletas ou que um torcedor não entende, torna-se desorientador e confuso. Portanto, é nossa responsabilidade sermos capazes de encontrar esse equilíbrio.

Outro aspecto que requer forte atenção e foco é o ritmo do jogo, pois este é um outro aspecto crítico para que o Vôlei de Praia continue atrativo. Exceto em circunstâncias especiais, o tempo entre os rallies deve ser de 12 segundos, com os árbitros estabelecendo criteriosamente o ritmo adequado. A relação do árbitro em quadra com os atletas é vital para este e outros aspectos, como o gerenciamento da disciplina, com nosso forte incentivo aos árbitros para conduzir **o jogo com autoridade**, ou seja: evitando questionamentos excessivos pelos atletas que levem à interrupção do ritmo, etc., **mas abster-se do autoritarismo**. Autoridade está ligado à liderança, postura, comando; visa levar os participantes do jogo a perceber e respeitar o código de regras, julgando sua legitimidade e avançando no estabelecimento do bem maior. Autoritarismo, ao contrário, é a imposição de algo pela força. Lembre-se de que **o árbitro** fica em segundo plano, mas ao mesmo tempo **atua para promover o jogo da melhor maneira, e dessa forma o jogo é atraente para um público mais amplo**. Queremos que o jogo seja popular. Fazer um show atraente é a maneira de fazer isso.

Ainda assim, é necessária atenção à implementação precisa dos novos protocolos de Assistência Médica, uma vez que foram introduzidas alterações detalhadas importantes em 2023 e 2024 em relação às feitas em 2019-20. Refere-se a uma nova escala no uso do RIT por um determinado jogador durante uma partida, e outros.

A partir de 2014, além das diretrizes e instruções, este documento também inclui todos os protocolos relevantes (ou seja, Protocolo Oficial de Jogo; Protocolo de Desistência e Falta; (novo) Protocolo de Marcação de Bola; (novo) Protocolo de Assistência Médica; Protocolo de Protesto; e Comunicação Verbal do 1º Árbitro com o Público).

Espera-se que sua atualização ano após ano, com o objetivo de refletir os vários desenvolvimentos de regras e arbitragem, seja informativa e desafiadora. Deve ser lido em conjunto com a Edição **2025-2028** das Regras Oficiais do Voleibol de Praia, que inclui alterações que também aqui tiveram impacto, e o Livro de Casos. Tudo isso junto, como um pacote, forma a base de nossas referências oficiais.

Uma nova era na FIVB incentiva ao nosso departamento colocar o Vôlei de Praia mais próximo e que se torne mais integrado na estrutura organizacional geral, impulsionados pela “inovação”. Também foi percebido que o jogo precisa se adaptar melhor aos desejos das diversas partes interessadas, com ênfase na TV; portanto nossos oficiais (Delegados de Arbitragem, Árbitros e etc...) devem compreender o seu papel extremamente importante no marketing do Voleibol e do Voleibol de Praia.

Em conjunto com isso, a Federação Internacional tem investido fortemente para trazer novas e modernas tecnologias para auxiliar os árbitros com as melhores condições possíveis. Estas condições incluem a "súmula eletrônica", a "comunicação dos árbitros através do microfone sem fio" e o "sistema de desafio através do vídeo" - todas são excelentes ferramentas para ajudar os nossos árbitros a atuarem em nosso desporto no mais alto nível possível de competência. O desafio aqui é que os árbitros precisam entender que, se a tecnologia está lá é para apoiá-los, seu compromisso pessoal e experiência existente é também vital. Abraçar esta nova abordagem requer um espírito de progresso e responsabilidade. A Tecnologia só vai ajudar se você souber como usá-la.

Os árbitros devem prestar especial atenção aos vários destaques relevantes sobre os critérios para a aplicação do Regulamento do Jogo, mantendo tanto a consistência como os critérios universais em todos os momentos. A qualidade de arbitrar nestas áreas particulares é o fator chave na comunicação bem-sucedida de todas as partes nos critérios e nos objetivos definido pela FIVB (jogadores, árbitros, espectadores, televisão, mídia e promotores).

É com este espírito que nós fortemente recomendamos que você leia atentamente este documento e compreenda as principais áreas de ênfase que foram adicionadas neste ano em particular, e possa aplicar o espírito e o significado destas áreas durante a sua atuação.

Boa sorte em **2025 -26.**

José Casanova
FIVB Beach Voleibol Comissário de Arbitragem

Tradução:
Maria Amélia Villas-Bôas (Membro da Comissão de Arbitragem da FIVB)

CONTEXTO PARA ARBITRAR

Os Árbitros aplicam as regras do jogo. Apitar em eventos de Vôlei de Praia requer uma atenção constante a qualquer alteração e / ou interpretação das regras oficiais de Voleibol de Praia. Para a correta aplicação das regras, os árbitros devem conhecê-las perfeitamente e aplicá-las decisivamente e corretamente dentro do contexto do jogo.

As regras devem refletir as demandas do desenvolvimento do esporte. Quando elas são formuladas e/ou modificadas, os seguintes fatores devem, naturalmente, ser levados em consideração:

- Técnica e desenvolvimento tático;
- Espetacularidade;
- Publicidade, marketing e promoção;
- Requisitos financeiros;
- As mudanças culturais, recreativas e sociais.

Os ÁRBITROS devem ser capazes de tomar decisões corretas com autoridade sempre que surgir uma situação que não está especificamente esclarecida nas regras. Os ÁRBITROS ali presentes devem ter um conhecimento completo das orientações teóricas da arbitragem e das funções gerais das regras, que são:

- Definir as características do jogo;
- Definir as técnicas adequadas;
- Permitir que se jogue com segurança e em condições justas;
- Incentivar a esportividade;
- Incentivar o alto desempenho e a espetacularidade;
- Permitir que um jogo possa ser comercializado e bem promovido

Isto irá permitir que os ÁRBITROS trabalhem com muito mais precisão e possam seguir o "espírito das regras".

DESEMPENHO DOS OFICIAIS

O Delegado de Arbitragem da FIVB é responsável por todas as questões de arbitragem e deve relatar para o Delegado Técnico da FIVB. O Delegado de Arbitragem da FIVB vai trabalhar para instruir, facilitar o trabalho e fornecer comentários aos oficiais que estarão trabalhando nas diversas áreas.

Os ÁRBITROS também trabalham em estreita coordenação com o Gerente de Arbitragem de um determinado evento. Junto com a TV anfitriã emissora, Promotor e outros Oficiais, os ÁRBITROS devem assegurar que a produção e necessidades organizacionais da televisão são cumpridas. Isto incluem protocolo de jogo, replays de televisão, fotógrafo oficial e as posições das câmeras de TV no campo de jogo.

Apesar do Vôlei de Praia ser uma modalidade do Voleibol, existe diferenças numéricas fundamentais no jogo, na técnica dos jogadores, no formato dos jogos e na natureza das condições, as quais guiam as diferenças nas regras entre estes dois jogos. Portanto, existem técnicas de arbitragem, interpretações, protocolos e situações que são diferentes. Os ÁRBITROS devem entender isto claramente.

Em conclusão, os ÁRBITROS não tem só que desempenhar as suas funções e dirigir o jogo de acordo com as regras e seu espírito, mas seu desempenho na arbitragem está também governado por fatores contribuintes, como a saúde (física e mental), fatores legais (leis de saúde e segurança, testes de drogas e Código de Ética dos Árbitros) e fatores sociais que não são puramente de natureza técnica. Os ÁRBITROS devem sempre lembrar que eles não estão somente para arbitrar, eles são também um professor, promotor e administrador e podem ser obrigados a auxiliar o Delegado de Arbitragem se solicitado. Eles, desta forma tem uma responsabilidade delegada para agir de acordo com os melhores interesses da FIVB e seus diversos públicos. Os ÁRBITROS devem estar cuidadosamente cientes desses fatores, realizando suas funções, seguindo as considerações éticas tanto dentro como fora da quadra e dirigindo ao mesmo tempo o jogo de acordo com as regras.

1. ÁREA DE JOGO

1. Um dia antes da competição, os Delegados da FIVB, com a ajuda dos ÁRBITROS, devem confirmar que as dimensões bem como a qualidade e segurança das linhas da quadra e todos os outros equipamentos esportivos, atendem aos requisitos da FIVB.

2. Antes do início de cada sessão diária os ÁRBITROS devem verificar que:

2.1 A rede é perpendicular a quadra e as dimensões das linhas da quadra e zona livre são precisas.

Nota: Em uma quadra quadrada (8m x 8m para um lado), o comprimento de cada diagonal curta deve ser igual a (11,31 metros).

2.2 A área de jogo, as condições da areia e os equipamentos esportivos são seguros para os jogadores e oficiais.

Nota: As linhas da quadra devem estar devidamente protegidas e não apresentar perigo para a os jogadores. Ganchos de metal expostos, dispositivos de fixação ou pregos para fixar as linhas no chão não são aceitáveis.

Nota: O relevante Delegado(s) da FIVB tomarão a decisão final se temperaturas e / ou condições climáticas desfavoráveis tornar inseguro o jogo.

3. Antes de cada jogo oficial, os ÁRBITROS devem durante o tempo de aquecimento, inspecionar a quadra e a área de zona livre verificando sua simetria, sua segurança e condição geral.

Nota: Durante o jogo, o SEGUNDO ÁRBITRO deve prestar atenção no fato, de que a zona livre deve estar sempre livre de qualquer obstáculo que possa causar uma lesão a um membro da equipe (garrafas de bebidas, tripés da câmera de televisão, ancinhos para nivelar a areia, etc.)

4. A quadra de jogo é mantida pelos niveladores de areia que são responsáveis por nivelar a quadra durante o jogo, entre os sets, e entre as partidas. Seis niveladores de areia serão utilizados e se posicionarão fora da zona livre conforme o diagrama 6 nas Regras. Dois niveladores de areia trabalham a área sob a rede, dois trabalham a área em torno das linhas da quadra, e dois trabalham a área de recepção do saque e área de saque.

Nota: O principal objetivo deste procedimento é o seguinte:

- garantir que a areia é nivelada dentro da quadra e a área de saque - a areia tende a se tornar esburacada na área de recepção e irregular perto da rede;
- garantir condições seguras e iguais a qualquer equipe;
- preparar a areia para permitir bons julgamentos da arbitragem - uma área plana existente em torno de toda a fronteira das linhas tanto dentro como fora das linhas da quadra irá facilitar o trabalho dos JUÍZES DE LINHA e dos ÁRBITROS ao avaliar o "dentro" e "fora" das bolas.

Nota: O SEGUNDO ÁRBITRO é o responsável por verificar que isso é feito corretamente pelos niveladores de areia e junto com os JUÍZES DE LINHA, eles devem continuamente monitorar durante a partida as condições das linhas e da quadra de jogo, assegurando que ambas as quadras estão em iguais condições.

Nota: Mesmo princípio se aplica para os procedimentos de molhar a quadra, o que ainda exige a prévia autorização do relevante Delegado (s) da FIVB.

2. REDE E POSTES

Os ÁRBITROS devem verificar que:

1. A altura da rede deve estar como a Regra 2.1.
Nota: Antes de cada partida, depois da areia ser nivelada, o SEGUNDO ÁRBITRO deve verificar a altura da rede antes do sorteio. O primeiro árbitro permanece perto do segundo árbitro durante esta verificação para supervisionar a medição.
2. A rede, os postes e a cadeira do árbitro estão devidamente acolchoados, para o jogador não ter nenhum risco de lesão causada por superfícies duras expostas ou cortantes.
Nota: Se os ÁRBITROS sentem que o equipamento não está de acordo com as regras, devem imediatamente informar ao relevante Delegado(s) da FIVB ou ao Gerente de Quadra para garantir que o problema seja corrigido.
3. O comprimento da rede é de 8,5 m e a distância entre a linha lateral, medida pelo lado de fora de cada linha e o respectivo poste é entre 0,7 e 1 m.
Nota: Para as Competições Mundiais e Oficiais da FIVB, o ÁRBITRO deve assegurar que a rede atende a todos os requisitos de acordo com os Regulamentos de marketing da FIVB.
Nota: durante o jogo (e especialmente no início de cada set), o JUÍZ DE LINHA correspondente (s) deve verificar se as faixas laterais estão exatamente perpendiculares à superfície de jogo e colocadas diretamente acima de cada linha lateral; e se as antenas estão fixadas na borda externa de cada faixa lateral e em lados opostos. Se este não for o caso, elas devem ser reajustadas imediatamente.
4. O equipamento deve ser especificado nas Regras 2.1-2.6. Apenas equipamento aprovado pela FIVB é utilizado para Competições Mundiais e Oficiais da FIVB.
Nota: Equipamentos adicionais: bancos das equipes, mesa do APONTADOR, a cadeira do PRIMEIRO ÁRBITRO, uma haste para medir a altura da rede, um manômetro de controle da pressão das bolas de jogo, uma bomba, um conjunto de plaquetas numeradas 1 e 2, um placar de mesa, um conjunto de quatro bandeiras para os JUÍZES DE LINHA, pelo menos dois ancinhos para nivelamento, toalhas para os boleiros, uma caixa para gelo, um kit de primeiros socorros, uma trena de medição de no mínimo 20m. Um placar e um sistema de molhar a quadra são obrigatórios para as Competições Mundiais Oficiais da FIVB.
Nota: O organizador deve fornecer também equipamento de reposição, bem como guarda-sol e caixas de gelo, além de água nas áreas da equipe. Durante todo o jogo, o SEGUNDO ÁRBITRO é responsável por monitorar que a água esteja sempre disponível para os jogadores.

3. BOLAS

1. A Mikasa BV 550 C, (67 centímetros de circunferência: ± 1 cm) é a bola exclusiva e oficial para as Competições Mundiais e Oficiais da FIVB.
Nota: Para as Competições Mundiais e Oficiais da FIVB, as bolas homologadas pela FIVB são fornecidas pela Mikasa aos organizadores da competição, e controladas para a competição pelos Delegado(s) da FIVB designados, além de checadas pelos ÁRBITROS do jogo.
2. O SEGUNDO ÁRBITRO toma posse das cinco bolas do jogo antes do jogo e verifica se todas elas têm características idênticas (cor, circunferência, peso e pressão). Juntamente com o

PRIMEIRO ÁRBITRO, ele / ela seleciona as quatro bolas de jogo e a bola reserva. O SEGUNDO ÁRBITRO então, é responsável por elas durante todo o jogo e vai ajudar a retornar as bolas para o gerente da quadra quando a partida termina.

Nota: Os jogadores não têm o direito de decidir quais as bolas que serão usadas em sua partida.

3. Um conjunto reserva de cinco bolas devem estar disponíveis em caso de chuva. No caso das bolas de jogo ficarem excessivamente pesadas, o SEGUNDO ÁRBITRO é o responsável para coordenar o processo de substituição das cinco bolas de jogo entre os sets.
4. Um sistema de quatro bolas será aplicado nas Competições Mundiais e Oficiais da FIVB. Seis boleiros serão utilizados e colocados na zona livre conforme a Figura 6 nas Regras. Antes do início da partida, os boleiros das posições 2 e 5, mais 1 boeiro da posição 1 ou 4, o que estiver do lado da equipe receptora, receberão cada um uma bola do SEGUNDO ÁRBITRO. O mesmo se aplica no caso de um terceiro set ser jogado. Durante a partida, quando a bola está fora de jogo:
 - 4.1 Se a bola está fora da quadra, ela será recuperada pelo boeiro mais próximo que imediatamente rola para o boeiro que apenas passou sua bola para o jogador que sacou.
 - 4.2 Se a bola está na quadra, o boeiro mais próximo de preferência das posições 3 e 6 deve imediatamente recuperar a bola e rolar para o boeiro que apenas passou sua bola para o jogador que sacou.
 - 4.3 No momento em que a bola estiver fora de jogo, para que o saque possa ser efetuado sem qualquer atraso o boeiro mais próximo do ponto na quadra onde o jogador vai sacar sairá da quadra, e deve dar a bola nas mãos do sacador assim que pisar fora da quadra. As instruções específicas aos boleiros a este respeito devem ser passadas e enfatizadas na clínica prática.

4. TIMES

1. Os ÁRBITROS devem verificar que apenas os dois jogadores de cada equipe indicado na súmula participem do jogo.

Nota: Em cada equipe, um desses jogadores será o capitão da equipe e os ÁRBITROS devem verificar que esteja registrado na súmula antes da partida.
2. Os ÁRBITROS devem verificar que os jogadores de ambos os times estão presentes para participar do jogo. Em caso de um jogador ou uma equipe estar ausente, o SEGUNDO ÁRBITRO é o responsável para informar ao relevante Delegado(s) da FIVB a fim de tentar encontrar os jogadores / equipe perdida.
3. Para as Competições Mundiais e Oficiais da FIVB, a ajuda externa ou instrução pela Comissão Técnica não é permitido durante o jogo. No entanto os treinadores podem participar do aquecimento de sua respectiva equipe dentro da quadra até o início do protocolo oficial do jogo. Onde aplicável, após a confirmação dada pelo Delegado de Arbitragem, é possível para os treinadores ficarem na quadra até imediatamente antes do início do sorteio.

Nota: Os treinadores não podem estar dentro da área de jogo durante a partida. Se uma equipe reclama que o adversário está recebendo ajuda externa ou se os ÁRBITROS veem claramente qualquer treinador de uma equipe passando alguma instrução durante uma

partida, devem imediatamente passar essa informação para o relevante Delegado(s) da FIVB.

Os ÁRBITROS podem ser solicitados pelo Supervisor Técnico da FIVB para formalmente registrar as circunstâncias do incidente.

Nota: Os treinadores estão permitidos em todos os eventos de grupos de idade e nas fases 1 e 2 das Copas Continentais.

4. As equipes possuem áreas de descanso designadas e devem usar a mesma área durante todo o jogo.

Nota: Caso haja alguma questão em relação a destinação da área de descanso, será decidido por sorteio (conforme a Regra 4.4).

5. Uniformes dos jogadores devem cumprir com os regulamentos do torneio.

Nota: Os uniformes são verificados antes do torneio, mas o PRIMEIRO ÁRBITRO deve verificar que os jogadores sempre têm os uniformes de jogo, especialmente shorts /sukinis, que cumpram com os Regulamentos do torneio (incluindo as dimensões de patrocínio, o número de logotipos, acessórios e tatuagens temporárias).

Nota: O PRIMEIRO ÁRBITRO deve observar a necessidade de verificar uniformes com mensagens religiosa, racial ou política e etc., para que eles cumpram com os Regulamentos do COI.

6. O PRIMEIRO ÁRBITRO deve verificar que os jogadores usem o número correto (1 ou 2) correspondente ao seu nome registrado na súmula.

Nota: No caso de uniformes de jogo e de designação de cadeiras, a Regra 4.4, aplica-se (ou seja: sorteio).

Nota: Se os jogadores são encontrados incorretamente vestidos com os uniformes errados (números 1 e 2) antes, durante ou depois de um jogo, isso será corrigido mudando os uniformes ou súmula e ou jogador sacador, conforme apropriado. Nenhuma penalidade é aplicável.

7. O PRIMEIRO ÁRBITRO pode autorizar os jogadores a usar calçado (meias / sapatos).

Nota: O uso de calçado é adequado em função das condições de areia ou por causar ferimentos, mas os jogadores devem receber a autorização do primeiro árbitro antes de usar meias / sapatos.

8. Os jogadores são livres para usar manga comprida/legging à sua preferência, não estando seus parceiros obrigados a fazê-lo. Nenhuma disposição adicional, incluindo temperatura mínima, etc., deve ser definida como pré-condição.

Nota: Se ambos os jogadores da equipe optarem por usar manga comprida/leggings no mesmo jogo, então o uniforme deve ser do mesmo estilo e cor.

Nota: Os regulamentos gerais de marketing da competição em questão devem ser respeitados em termos de logotipo do fabricante, espaço/tamanho do patrocinador, etc.

Nota: Os jogadores podem usar óculos e lentes de contato em seu próprio risco.

9. Regra 4.5.3 afirma que as "Luvas de Compressão" (dispositivos de proteção acolchoada para lesão) podem ser usadas para a proteção ou apoio. Para as Competições Mundiais e Oficiais da FIVB da categoria adulto, estes dispositivos devem ser da mesma cor de uma parte do uniforme". Cores pretas, brancas ou neutras também podem ser usadas.

Nota: As mangas de antebraço não devem ter acolchoamento ou recurso de superfície projetado para dar uma vantagem e fornecer controle adicional com a bola. As roupas íntimas visíveis não devem ser mais compridas que os shorts.

Nota: Apenas um jogador pode usar, mas se ambos os jogadores usarem, eles devem usar a mesma cor.

10. Os jogadores devem usar uniformes aprovados a partir do momento que entram até que eles saiam da área de jogo.

11. Os jogadores não podem usar objetos proibidos, o que pode lhes dar uma vantagem artificial ou causar lesões a si mesmos ou a outros jogadores.

Nota: Os jogadores podem usar óculos e lentes de contato em seu próprio risco.

5. LÍDER DA EQUIPE (CAPITÃES)

1. Apenas o capitão pode falar com os ÁRBITROS, enquanto a bola estiver fora de jogo, desde que seja feito de acordo com a Regra 5.1.2. Os jogadores não têm o direito de questionar os julgamentos do árbitro, o que inclui, mas não é limitado, as ações de jogadores de efetuar um levantamento com a ponta dos dedos. O capitão da equipe (s) só pode perguntar sobre a aplicação ou interpretação de uma regra.

Nota: os ÁRBITROS devem em todos os tempos ter plena consciência de quem são os capitães.

Nota: a explicação dos ÁRBITROS, quando necessário, deve ser clara e concisa, deve usar a correta Terminologia Técnica do Inglês que pode conforme o caso ser acompanhada pelos sinais manuais. Nenhum atraso mais deve ser permitido e os jogadores são convidados a retomar imediatamente o jogo.

2. Os Capitães da equipe têm o direito de protestar formalmente sobre a aplicação ou interpretação dos árbitros das regras antes, durante ou depois de uma partida. No entanto, é imprópria para o PRIMEIRO ÁRBITRO aceitar um Protesto que envolva ações de jogo ou má conduta a menos que haja um desafio na possível má interpretação das Regras do Jogo. Apenas os três critérios seguintes devem ser considerados na avaliação para um Protesto ser aceito como válido ou não e portanto, capaz de potencial consideração:

2.1 O ÁRBITRO interpretou mal ou não aplicou corretamente as regras / regulamentos, ou não assumiu as consequências de suas decisões.

2.2 Caso ocorra um erro de pontuação (rotação ou resultado do jogo).

2.3 Um aspecto técnico das condições do jogo (temperatura, luz, etc.)

Nota: Para as Competições Mundiais e Oficiais da FIVB, os ÁRBITROS devem estar familiarizados com todos os aspectos do "Protocolo de Protesto" (ver Protocolo de Protesto), especialmente o uso de dois níveis de protesto durante o jogo (Nível 1 - resolvidas no momento do protesto; Nível 2 - resolvido após o jogo).

3. O capitão deve assinar a súmula e representar sua equipe no sorteio.

6. FORMATO DO JOGO

1. Os ÁRBITROS devem julgar as faltas e aplicar as sanções de acordo com as Regras Oficiais de Vôlei de Praia.
2. Se duas ou mais faltas são cometidas sucessivamente, somente a primeira é considerada. Por esta razão, é muito importante que os ÁRBITROS apitem imediatamente ao ver uma falta. Se ambos os ÁRBITROS apitarem, parando o jogo, o primeiro apito será considerado.
3. Se dois adversários cometem duas ou mais faltas simultaneamente, uma dupla falta é cometida e o rali é repetido.
4. Se houver qualquer dúvida sobre a ordem das faltas, é uma boa técnica de arbitrar, discutir ou esclarecer rapidamente, informações com seus colegas oficiais.
5. Na pontuação de Pontos Corridos (Rally Point System), o primeiro e o segundo sets são jogados até 21 pontos, sendo necessário uma vantagem de dois pontos. Não há ponto limite. O terceiro set, se necessário, será jogado até 15 pontos, com dois pontos de vantagem se necessário, sem ponto limite.
6. Uma equipe que é declarada ausente perderá o jogo com uma pontuação de 0-21, 0-21 e 0-2 como resultado do jogo, (Regra 6.4.1 e 6.4.2).
7. Na pontuação de pontos corridos (RPS) um ponto é adquirido a cada rali ganho ou de uma penalidade (má conduta ou retardamento).
8. Uma equipe que é declarada INCOMPLETA irá reter qualquer ponto ganho ou set vencido, já a equipe adversária será premiada com os pontos necessários para vencer o set e o jogo (Regra 6.4.3).

Nota: Para Competições Mundiais e Oficiais da FIVB, sempre que o formato Pool Play de jogar for utilizado, a regra 6.4 pode sofrer modificações como indicado no Regulamento Específico da Competição emitido pela FIVB no devido tempo, que institui a modalidade a ser seguido para o tratamento padrão dos casos de equipe faltosa e incompleta.

7. ESTRUTURA DO JOGO

1. O sorteio é realizado antes do aquecimento, e não antes do apontador chegar na quadra e estar pronto para registrar os resultados do sorteio na súmula.
Nota: Após o sorteio o capitão deve assinar a súmula para confirmar os detalhes registrados especialmente que o número (1 ou 2) corresponde ao nome do jogador. Eles devem também confirmar sua ordem de saque e o lado da quadra o mais rápido possível.
2. Depois do sorteio, o SEGUNDO ÁRBITRO deve passar todas as informações relevantes para o Apontador.
Nota: O mesmo deve ser aplicado se caso ele/ela for obrigado a realizar o sorteio entre o 2º e o 3º set (Regra 23.2.9). Neste caso, ele/ela deve então passar todas as informações relevantes também para o PRIMEIRO ÁRBITRO.
3. É importante que os ÁRBITROS mantenham o tempo de protocolo geral (especialmente o de aquecimento), designado para que a equipe, para que o torneio não se prolongue durante o dia. Este protocolo deve ser confirmado na Reunião Técnica. Os ÁRBITROS devem estar seguros deste tempo designado e garantir que não haja atrasos.

Nota: Os ÁRBITROS devem estudar bem o protocolo oficial do jogo (ver páginas 21 e 22), especialmente a duração do protocolo e os momentos-chaves dentro dele para os oficiais do jogo.

4. É importante seguir o protocolo para evitar confusão se um WO (forfeit) ocorre por causa de uma equipe não estar presente na quadra. Um ÁRBITRO não deve assumir que uma equipe não estará presente com base em uma ausência anterior da mesma equipe em outro jogo (forfeit). Tenha certeza de que a súmula foi concluída antes de alguém assiná-la. Notifique os relevantes Delegado(s) da FIVB, no caso de uma possível desistência. (O sorteio deve ser realizado; os jogadores presentes devem ser avisados do início do tempo oficial de aquecimento e do término pelo apito do árbitro. Em seguida, um apito indicará a equipe para iniciar a partida. Se neste momento uma equipe está incompleta, ela é considerada desistente).

Nota: O PRIMEIRO ÁRBITRO deve seguir as instruções do respectivo Delegado(s) da FIVB especialmente em circunstâncias excepcionais mantendo todos os oficiais e jogadores cientes da situação. Os ÁRBITROS em todos os momentos devem seguir o procedimento, conforme definido no "Protocolo de Ausência e Desistência" (ver páginas 23 a 25).

5. Uma equipe só pode jogar com dois jogadores, nem mais, nem menos. Portanto, não há nenhuma substituição de jogadores (Regras 7.3.1, 15.2.2).

6. Os jogadores podem posicionar-se em qualquer lugar dentro de sua quadra, respectivamente. Portanto, não há nenhuma falta de posição no momento que o sacador efetua o saque.

Nota: O SEGUNDO ÁRBITRO pode, no momento do saque observar ambas as equipes, a fim de auxiliar o PRIMEIRO ÁRBITRO, mas deve fazê-lo de uma forma que garanta que ele observará principalmente a equipe que irá receber.

7. Se o jogador incorreto efetua o saque, a equipe só pode ser penalizada com a perda do serviço (ou dos pontos marcados), se eles antes do seu serviço tenham sido corretamente notificados pelo apontador, SEGUNDO ÁRBITRO ou PRIMEIRO ÁRBITRO; uma vez que eles estão incorretos de acordo com a ordem de serviço.

Nota: Se o procedimento correto para notificar um sacador errado não for efetuado (por exemplo: a notificação tardia ou notificação incorreta pelo APONTADOR), a ordem de serviço é apenas corrigida com a equipe (s) mantendo seu ponto, e um novo serviço será efetuado.

8. SITUAÇÕES DE JOGO

1. A bola está em jogo desde o momento do contato do sacador com a bola após o apito do primeiro ÁRBITRO autorizando o serviço.

2. A bola está fora de jogo (morta) no momento que o ÁRBITRO apita. Os ÁRBITROS devem apitar no momento da falta (por exemplo: de "bola-dentro" ou "fora").

3. Os ÁRBITROS devem lembrar que a marca da bola poderá estar completamente fora da linha, mas a bola será "dentro" se a bola tocar a linha da quadra, que foi ligeiramente levantada por um monte de areia (Regra 8.3).

Nota: Os ÁRBITROS devem estar cientes de que a linha pode mover devido a bola que caiu perto dela. Isso não deve influenciar a decisão, que se baseia no contato real com a linha.

Nota: Além do que é estabelecido no “Protocolo de Marca de Bola” (se estiver em implementação), os capitães da equipe não tem o direito de insistir com os ÁRBITROS para que seja feita uma revisão da marca da bola na areia, e só quando exista uma dúvida significativa sobre se a bola está dentro ou fora, o PRIMEIRO ÁRBITRO pode decidir rever a marca da bola em estrita conformidade com o "Protocolo da Marca da Bola" (ver páginas 26 a 28).

5. A bola é "fora" quando cruza completamente o espaço inferior sob a rede, mas isso é sinalizado pelo ÁRBITRO apontando para a linha central imaginária. (Gráfico 9/22).

Nota: o SEGUNDO ÁRBITRO é responsável por marcar a bola que foi recuperada completamente no lado do oponente sob a rede (Regra 23.3.2.6).

9. AÇÕES DE JOGO

1. Em uma ação de jogo, os jogadores têm o direito de tocar a bola além da zona livre (exceto o saque). A bola pode ser recuperada, portanto de qualquer ponto fora da zona livre e sobre a mesa do apontador em sua extensão completa.

Nota: Com exceção da Regra 10.1.2, isso limita os jogadores a recuperar a bola fora de sua própria zona livre e sobre a mesa do apontador, incluindo a parte da mesa do apontador no lado do adversário da rede.

2. A equipe tem direito a um máximo de três toques para devolver a bola sobre a rede. Se dois jogadores tocam simultaneamente na bola é contado como dois toques (exceto no bloqueio), e qualquer jogador pode tocar na bola para o terceiro toque.

3. Se o contato simultâneo de adversários ocorre sobre a rede e a bola continua em jogo, a equipe que recebe a bola tem mais três toques.

4. Se a bola vai para fora após o contato simultâneo, é falta da equipe do lado oposto. Se este simultâneo contato faz com que a bola toque diretamente a antena, haverá um replay (repetição).

Nota: Esta situação deve ser analisada muito cuidadosamente, já que o contato simultâneo sobre a rede não é uma falta e, após este contato, a bola pode cair fora da quadra ou tocar a antena.

5. Se o contato simultâneo de adversários ocorre sobre a rede e ambos os adversários seguram a bola, mesmo que o contato seja completado por cima da quadra adversária, o jogo continua após essa ação.

6. Dentro da área de jogo, não é permitido ao jogador apoiar-se em um companheiro de equipe ou qualquer outra estrutura / objeto, a fim de alcançar a bola (Regra 9.1.3).

7. A bola pode ser tocada com qualquer parte do corpo (exceto ao sacar).

8. Um jogador não pode golpear a bola duas vezes consecutivamente (exceções, ver Regras: 9.2.2.2, 9.2.2.3, 14.2 e 14.4.2).

Nota: Os ÁRBITROS devem marcar apenas o que for um contato duplo óbvio onde puderem ver que o jogador tocou na bola duas vezes de forma clara consecutiva – incluindo uma bola tocada entre as mãos durante uma mesma ação – além disso, eles nunca devem marcar toques duplos com base na rotação da bola.

9. A bola deve ser tocada, não carregada ou lançada. Pode ser devolvida em qualquer direção.

Exceções: veja as regras 9.2.2.1 e 9.2.2.2

10. Durante a ação dos jogadores para efetuar um levantamento com a ponta dos dedos, a bola deve ser tocada com um movimento rápido. Não deve haver qualquer movimento significativo da bola para baixo, enquanto ela está na mão do jogador e a bola não pode visivelmente descansar na mão do jogador.

Nota: Tecnicamente em TODAS as ações do levantamento com a ponta dos dedos, a bola descansa e também se move para baixo enquanto está em contato com a mão do jogador. É a rapidez desta ação que determinará se o "movimento para baixo", ou o "comprimento do contato" é visível com significância, e conseqüentemente uma falta.

Nota: ÁRBITROS devem buscar consistência na aplicação das regras em relação à duração do contato e/ou aos contatos duplos, e tentar manter critérios uniformes no manuseio da bola em geral, não apenas durante o jogo, mas também de um dia para o outro e de um torneio para o outro.

10. Na ação defensiva de um ataque violento, o contato com a bola pode ser estendido momentaneamente com os dedos, incluindo quando jogado por cima com os dedos, mas não por baixo com os dedos (na posição bandeja). A boa indicação de que o ataque foi violento é o tempo que o jogador defensivo teve para reagir e jogar a bola. Se o jogador de defesa teve tempo para tomar uma decisão ou de reagir alterando, sua técnica de como tocar a bola, ela provavelmente não foi um ataque violento. **No entanto os árbitros devem ter 100% de certeza antes de soprar o apito para marcar esta falta.**

Nota: Isto pode ser aplicado ao segundo toque de uma equipe, se o contato do bloqueio foi leve e a bola continuou a ser um ataque violento, ou para a ação defensiva (primeiro contato da equipe), após a bola ter sido bloqueada.

Nota: Um ataque violento realizado pelo jogador ofensivo pode ocorrer a partir de uma posição de pé sobre o chão. Não é necessário que eles pulem e cortem a bola em todas as circunstâncias. Os ÁRBITROS devem ser consistentes na aplicação dos critérios do ataque violento, compreendendo claramente a natureza do ataque, uma vez que passa sobre a rede, depois entra em contato com um bloqueio ou com a rede etc.

11. Podem haver contatos consecutivos, desde que seja uma tentativa de jogar a bola quando ela é o primeiro contato de uma equipe. A exceção a isso é a ação de jogar com a ponta dos dedos.

Exceção: ataque violento (Regra 9.2.2.1).

10. BOLA NA REDE

1. A Regra 10.1.2 dá o direito de jogar a bola da zona livre da equipe adversária, desde que cruze o plano vertical da rede parcial ou totalmente fora do espaço de cruzamento durante o primeiro toque do time, exceto para o saque. O SEGUNDO ÁRBITRO e os JUÍZES DE LINHA devem entender bem esta regra! Durante a partida, eles devem praticamente reconhecer e fazer o movimento apropriado para dar espaço para o jogador que irá devolver a bola para sua quadra! Se a bola atravessa o plano vertical da rede, dentro do espaço de cruzamento, para a zona livre do adversário e é tocada pelo jogador na tentativa de retornar esta bola, os ÁRBITROS devem apitar a falta no momento do contato e sinalizar "fora". Se a bola cruzar o plano vertical da rede parcial ou totalmente fora do espaço de cruzamento durante o saque, ou durante o segundo ou terceiro toque do time, o ÁRBITRO do lado da falta deve apitar.

Nota: Por fora das antenas é definida como a passagem completamente fora ou parcialmente fora (ou seja: por cima) das antenas. A bola que passa entre qualquer das cordas ou cabos que ligam a rede com o poste sem tocar em nenhum deles continuará legalmente em jogo, ou seja: ela é considerada parte do espaço externo.

2. O jogo pode continuar após a bola ser dirigida para a rede, desde que ela esteja dentro dos limites de três toques da equipe e os contatos na rede seja entre as antenas sem tocá-las.

11. JOGADOR NA REDE

1. Um jogador pode entrar no espaço do adversário, quadra, e / ou zona livre, desde que isso não interfira no jogo do adversário (Regra 11.2).
2. Interferência embaixo da rede é principalmente responsabilidade do SEGUNDO ÁRBITRO de julgar. Contato por jogadores nem sempre é interferência. Se o contato é incidental e não interferiu na habilidade do jogador para alcançar a bola; não houve falta.
3. No entanto, a interferência pode ser penalizada se o contato não é físico, mas apenas ameaçador. O jogador pode estar no caminho do jogador que efetuará uma jogada com a bola, fazendo com que o jogador tenha que passar ao redor dele para alcançar a bola.

Nota: A interferência pode ser penalizada se a habilidade do jogador for impedida para jogar o próximo ou o subsequente toque na bola.

4. Uma falta de interferência pode ser penalizada independentemente da posição do jogador na quadra de jogo ou na zona livre. O ÁRBITRO pode, em alguns casos ver claramente que o jogador alterou deliberadamente e substancialmente sua posição, a fim de interferir com outros jogadores que tentam jogar a bola. Trata-se de uma falta.
5. Chamamos a atenção para a regra relativa ao contato do jogador com a rede "O contato com a rede por um jogador entre as antenas, durante a ação de jogar a bola, é uma falta. A ação de jogar a bola inclui (entre outros) o salto, a batida (ou tentativa) e a aterrissagem".

6. Qualquer jogador próximo à bola enquanto está sendo jogada e quem está tentando jogá-la, é considerado na ação de jogar a bola, mesmo se nenhum contato for feito com ela. Deve ser dada atenção para as seguintes situações:

- a) Se um jogador (a) está em sua posição jogando em sua quadra e uma bola é dirigida a partir do lado oposto na rede, fazendo com que a rede toque no jogador (a) (Regra 11.3.3), nenhuma falta é cometida por ele / ela.
- b) Contatos acidentais da rede com os jogadores causados por uma alteração significativa da sua forma normal, devido ao vento não deve ser considerado como falta e jogo deve continuar.
- c) O contato acidental dos cabelos com a rede não deve ser considerado uma falta a menos que seja claro que afetou a capacidade do adversário de jogar a bola ou interrompeu o rali (por exemplo, um rabo de cavalo fica preso, emaranhado na rede).

7. Sempre que um jogador interferir no jogo do adversário:

- a) utilizando a rede entre as antenas como um suporte ou auxílio de estabilização,
- b) criando uma vantagem injusta sobre o adversário, tocando a rede,
- c) fazendo ações que impedem uma tentativa legítima de um adversário jogar a bola,
- d) pegar / segurar a net. Então isso vai ser apitado como: **Falta na rede**, se a ação é uma "interferência no contato na rede", ou **Interferência**, se a ação envolver "interferência por estar no espaço e quadra do adversário".

8. Os árbitros devem ter atenção para o fato de que os cabos de ligação da rede além do 8.00/8.50 m de comprimento não pertencem à rede. Isto também se aplica aos postes, bem como a parte da rede que está fora das antenas (no caso de uma rede de 8.50m). Assim, se um jogador toca uma parte externa da rede (Bordo superior fora das antenas, cabos, postes, etc.), isso não deve ser considerado como uma falta, a menos que interfira no jogo do adversário ou é usado como suporte para o jogador bater na bola.

9. Um jogador que deliberadamente alcança e contata a bola através da rede quando a bola está no lado do oponente causando ao adversário o fato de não ter como jogar a bola vai ser penalizado. Por outro lado, uma bola que bate no jogador através da rede quando o jogador não tentou deliberadamente entrar em contato com a bola não será penalizado (por exemplo: eles tinham um potencial para jogar a bola ou estavam em uma posição existente). Veja 7. b) e c) acima.

Nota: A primeira situação acima é penalizada como um toque na rede, já que o jogador deliberadamente é considerado o causador do toque na rede, e não a bola que causou o toque na rede.

10. Por conta da qualidade das equipes participantes, o jogo perto da rede é de fundamental importância e portanto os árbitros devem estar particularmente atentos, especialmente nos casos em que a bola esfrega contra as mãos dos bloqueadores ".

Nota: Isto é igualmente importante para a jogada quando a bola depois de bater no bloqueio é enviada para fora da quadra ou quando a bola depois de bater no bloqueio permanece em jogo, como neste caso contaria como o primeiro toque da equipe.

11. A fim de facilitar o trabalho colaborativo dos dois árbitros, a divisão do trabalho deverá ser da seguinte forma: O PRIMEIRO ÁRBITRO irá - depois de avaliar o contato de atacar/bloquear acima da rede – principalmente (mas não exclusivamente) - deve concentrar-se em olhar para ao longo de toda a rede (bordo branco superior ao bordo branco inferior) no lado da rede dos atacantes e o SEGUNDO ÁRBITRO irá se concentrar principalmente (mas não exclusivamente) em olhar para todo o comprimento do lado dos bloqueadores na rede.

12. SAQUE

1. Uma vez que uma equipe tenha determinado a sua ordem de serviço, ela deve ser mantida durante todo o set. O APONTADOR ASSISTENTE deve segurar uma plaqueta numerada (1 ou 2) para indicar o sacador correto. Ele / ela deve corrigir qualquer sacador incorreto antes do apito para o saque e o golpe do saque. Portanto, uma falta de ordem de saque nunca deve ocorrer a não ser que um jogador insista em servir fora de ordem. Isto caracteriza a falta de ordem de saque e deve ser penalizada.

Nota: Se o procedimento correto para notificar um erro na ordem de saque não foi realizado (ex: notificação tardia ou notificação incorreta pelo APONTADOR) a ordem de saque é meramente corrigida com a equipe (s) mantendo seus pontos, e um novo saque efetuado.

Nota: Este procedimento só se aplica se o sacador errado é da equipe que deve legalmente servir. Se o time errado saca (qualquer jogador), o jogo deve parar e ser reiniciado sem os pontos marcados. Isto geralmente ocorrerá no início do jogo.

2. O sacador não tem que iniciar a sua aproximação (corrida) para o saque na zona de saque. No momento de golpear a bola no saque ou no momento de saltar para um saque em suspensão, o sacador não deve estar em contato com qualquer parte da quadra (incluído o final das linhas de fundo) ou o solo fora da zona de serviço. O pé do sacador não pode estar embaixo da linha. Após o saque, eles podem pisar ou cair fora da zona de saque, ou cair dentro da quadra.

Nota: Não é necessário que o sacador esteja na zona de saque para que ele / ela receba a bola. Não é necessário que o sacador esteja na zona de saque quando o PRIMEIRO ÁRBITRO apita para o saque - mas o bom senso deve prevalecer e as equipes devem estar prontas.

Nota: Se o sacador se deslocar para a zona de saque imediatamente após o término do rali, e o tempo entre o fim do rali anterior e o apito para o próximo saque não demorar mais de 12 segundos, o árbitro poderá consentir uma eventual rotina do jogador para a preparação do saque, se este for parte dos 12 segundos entre os ralies. No entanto, se o sacador iniciar qualquer rotina anterior (isto é, limpar os óculos, falar com o parceiro, alisar a areia, fixar linhas, etc.) antes de começar a caminhar para a zona de saque, o árbitro deve certificar-se de que o sacador aceita a bola tão logo ela/ele chegue perto da zona de saque.

Recusar a bola ou ignorar o boleiro em tais casos, será imediatamente sancionado como um retardamento.

3. OS ÁRBITROS devem entender que a linha pode mover porque um jogador chutou / empurrou a areia. Portanto, quando a linha mover, necessariamente não é uma falta.

Nota: O PRIMEIRO ÁRBITRO deve ser conservador na marcação de uma falta com o pé, confiando principalmente na sinalização desta falta pelo JUIZ DE LINHA.

4. Um jogador tem apenas uma tentativa de saque, uma vez que a bola foi solta para iniciar o saque (Regras 12.4.6, 12.4.7).

Nota: Muitos jogadores vão soltar a bola de sua (s) mão (s) antes do lançamento para o serviço. O PRIMEIRO ÁRBITRO deve entender claramente e cuidadosamente a intenção do jogador.

5. Uma bola proveniente do saque tocando a rede, não é uma falta.

6. O primeiro árbitro deve prestar atenção para a formação de barreira durante a execução do saque, e advertir (avisar) um time através do capitão do jogo, se ele/ela suspeitar que está deliberadamente realizando uma barreira .

13. ATAQUE

1. A mão aberta "falanges ou ponta" para dirigir a bola para a quadra adversária com os dedos é uma falta. A bola cutucada com as pontas dos dedos ou com as juntas (nós) é permitida.

Nota: Em caso de contato com as pontas dos dedos, os dedos ao contatar a bola devem estar juntos e rígidos.

Nota: Devemos tomar cuidado quando um jogador encosta na bola primeiro com os dedos e depois empurra a bola para dentro do bloqueio, causando uma "bola presa" sobre a rede. Esse primeiro contato é uma falta e deve ser penalizado. Se ambas as equipes contatam a bola ao mesmo tempo, provocando uma bola presa (sobre a rede), isto não é uma falta e o jogo deve continuar.

2. Um golpe de ataque iniciado no lado do atacante geralmente é finalizado logo além da rede. Desde que a bola não seja carregada ou lançada e o contato seja iniciado no lado do atacante, isso não deve ser considerado como uma falta. Além disso, quando dois jogadores disputam a bola na rede e o contato é estendido, o contato final pode, na prática, também ocorrer além do plano da rede (ou seja, sobre a quadra adversária). A menos que isso se torne uma segunda ação deliberada, mais uma vez, isso não deve ser penalizado.

3. Um adversário não pode completar um golpe de ataque em um saque, enquanto a bola estiver completamente acima do bordo superior da rede. Isto é uma falta.

4. Um jogador pode completar um golpe de ataque usando um toque de voleio (ponta dos dedos) (desde que tenha uma trajetória perpendicular à linha dos ombros), para frente ou para trás.

Nota: O ÁRBITRO deve considerar a linha dos ombros do jogador desde a fase inicial do contato com a bola. Os jogadores devem estabelecer a sua posição de ombro antes do contato ser efetuado.

14. BLOQUEIO

1. O bloqueio é a ação dos jogadores próximos à rede para interceptar a bola vinda da quadra adversária alcançando acima do bordo superior da rede (Regra 14.1.1).
2. O toque do bloqueio é contado como um toque da equipe.
3. Qualquer jogador, incluindo aquele que tocou a bola no bloqueio, pode executar o primeiro toque após o bloqueio (R.14.4.2). Este seria o segundo toque da equipe porque o toque do bloqueio é contado como um toque da equipe (R.14.4.1).

Nota: É ilegal bloquear um saque.

15. INTERRUPÇÕES

1. Uma interrupção é o tempo entre um rali completo e o apito do árbitro para o próximo saque, e as interrupções regulares dos jogos são apenas os tempos de descanso.
Nota: Durante todas as interrupções regulares (incluindo Tempo Técnico e intervalos de sets), os jogadores devem ir para as áreas designadas aos jogadores.
2. Cada equipe tem direito no máximo a um tempo de descanso por set. A duração do tempo de descanso é de 30 segundos, o que não pode ser diminuído.

Nota: O ÁRBITRO deve iniciar a contagem do tempo de descanso a partir do momento do apito acompanhado do sinal de tempo de descanso.

Nota: Os seguintes passos devem ser seguidos em circunstâncias normais na cronometragem do Tempo de Descanso:

15 segundos para deixar a quadra (iniciar a cronometragem acima)

30 segundos de tempo de descanso para os jogadores em cadeiras designadas

SEGUNDO ÁRBITRO apita aos 45 segundos e sinaliza para os jogadores para voltarem para a quadra

SEGUNDO ÁRBITRO incentiva ativamente os jogadores a voltar para a quadra 15 segundos para retornar a quadra de jogo e se preparar para sacar ou para recepcionar

O tempo total decorrido não DEVE exceder 1 minuto.

3. Capitão da equipe pode pedir um tempo de descanso, enquanto a bola estiver fora de jogo e antes do apito para o serviço. Os jogadores devem usar o sinal manual adequado ao solicitar um tempo de descanso. Se o capitão não mostrar o sinal manual para um tempo de descanso, o ÁRBITRO pode ignorar seu pedido e continuar o jogo imediatamente.

4. Os ARBITROS não aceitarão um pedido de tempo de descanso pedido pelo não capitão. Este é um pedido impróprio. Ele deve ser rejeitado sem sanção a menos que seja repetido. Portanto, se não foi repetido, não há retardamento ou penalidade a ser aplicada.

Nota: No entanto, não há regra que diz que não pode haver um pedido legítimo do capitão durante a mesma interrupção. Assim, os ÁRBITROS podem aceitar um pedido de tempo de descanso do capitão.

5. Não é permitido solicitar qualquer interrupção regular do jogo depois de ter um pedido rejeitado e sancionado por um retardamento durante a mesma interrupção (ou seja, antes do final do próximo rali completo).

Nota: Pedidos impróprios que afetam ou atrasam o jogo devem ser sancionados por retardamentos. Os ÁRBITROS devem estudar cuidadosamente a regra e entender o que significa "pedido impróprio" (ver Regra 15.5).

6. Nos sets um e dois um tempo técnico (TTO) ocorrerá quando a soma dos pontos for 21 pontos.

Nota: O APONTADOR ASSISTENTE inicia e termina o TTO com a utilização do sinal sonoro / campainha, com as equipes então, seguindo o mesmo procedimento para um tempo de descanso. No caso de não haver um sinal sonoro/campainha disponível, o SEGUNDO ÁRBITRO inicia e termina a contagem do tempo de descanso, de acordo com 15.2 acima.

Nota: No final do TTO, assim que as equipes começam a caminhar de volta para a quadra, o SEGUNDO ÁRBITRO apita e sinaliza troca de quadra.

16. RETARDAMENTOS

1. Exemplos de retardar o jogo são:

(A) Prolongar os 12 segundos entre os ralis sem autorização;

(B) A tentativa de diminuir o ritmo da partida;

(C) As discussões com os oficiais sobre as decisões envolvendo ações de jogo ou má conduta;

(D) Discussões prolongadas pelos capitães da equipe com os oficiais sobre a interpretação e / ou aplicação das regras, ou recusando-se a continuar o jogo depois dos árbitros terem dado a sua explicação.

(E) Prolongar o tempo de descanso ou a troca de quadra;

(F) Repetir solicitações indevidas no mesmo set;

(G) Repetir os pedidos para saber o número de tempo de descanso usado.

Nota: Muitas táticas diferentes de retardamento estão sendo usadas por jogadores durante a tentativa de diminuir o ritmo da partida. Os ÁRBITROS são obrigados a identificar cuidadosamente estas tentativas enquanto monitoram o ritmo constante que deve ser implementado entre os ralis. Os ÁRBITROS devem ser consistente na aplicação da advertência / penalização para os tipos similares de táticas de retardamento.

3. ÁRBITROS devem insistir que os jogadores entre os ralis se movam diretamente a sua posição para o saque ou recepção. O tempo entre os ralis deverá ser de 12 segundos. No entanto, este pode ser estendido para 15 segundos com a permissão do Delegado Técnico, no caso de extremas condições climáticas tais como umidade ou calor terem sido oficialmente declaradas. O tempo entre os ralis pode ser reduzido se as duas equipes estão prontas.

Nota: O PRIMEIRO ÁRBITRO só irá permitir um atraso entre os ralis, se em não permitir isso representaria substancial risco, perigo ou ameaça para a segurança do jogador ou diminuiria a imagem / apresentação da partida. A regra de 12 segundos não se aplica especialmente para os jogadores que atrasam o tempo entre os ralis e sim para os que alteram as linhas, os que se comunicam excessivamente com seu parceiro, para o uso de toalhas, limpeza de óculos, etc.

Nota: Os jogadores geralmente devem seguir diretamente para sacar, mas se quiserem usar uma toalha, limpar os óculos, etc... devem fazê-lo imediatamente no final do rali, de modo que eles iniciem a preparação para sacar / receber em torno de 8 segundos do limite.

Nota: O PRIMEIRO ÁRBITRO deve, inicialmente, no caso de pequenos atrasos entre os ralis advertir verbalmente (indicando as equipes para voltarem, reiniciando o jogo), mas se acontecerem contínuos retardamentos, neste caso a equipe deve ser sancionada.

Nota: Uma toalha para limpeza de óculos de sol deverá estar pendurada na corda conectada ao poste de cada lado da quadra (ao lado do PRIMEIRO e do SEGUNDO ÁRBITROS) para uso rápido, somente se necessário, a fim de evitar atrasos durante a partida. Os jogadores têm o direito de usar essas toalhas ao passarem por baixo da rede, sem qualquer atraso. Toalhas para limpeza de óculos de sol não serão fornecidas pelos Juízes de Linha e/ou Árbitros aos jogadores. Se um jogador se aproximar do banco da equipe ou de um boleiro para limpar seus óculos de sol, a ação será sancionada como um atraso. Novas toalhas limpas estarão disponíveis para cada partida.

4. Os ÁRBITROS devem rejeitar qualquer tentativa dos Capitães de equipe para discutir as decisões envolvendo ações de jogo ou má conduta.

Nota: No caso de jogadores insistirem o PRIMEIRO ÁRBITRO deverá imediatamente sancionar a equipe por retardamento.

4. Ao explicar sua interpretação e / ou aplicação de uma regra a um capitão da equipe, os ÁRBITROS devem ser claro e conciso, usar a correta Terminologia Técnica do Inglês, a qual pode vir acompanhada por sinais manuais.

Nota: Não deve ser permitido mais nenhum atraso e os jogadores imediatamente são solicitados a continuar o jogo. No caso deles discordarem da explicação, eles têm, no entanto o direito de iniciar um Protocolo de Protesto, o que eles devem fazer imediatamente.

5. O primeiro retardamento por um membro da equipe na partida é sancionado com uma advertência por retardamento.

Nota: antes do início de qualquer eventual set seguinte, depois do apontador ter completado a súmula com a informação relevante passada pelo SEGUNDO ÁRBITRO, ele / ela deve garantir então

que o APONTADOR anulou com um X o quadrado de advertência na seção de sanções por retardamento para essa equipe no referido set.

6. O segundo retardamento e os subsequentes, de qualquer tipo, por qualquer membro da mesma equipe na partida será sancionado como uma Penalidade de Retardamento.

Nota: O SEGUNDO ÁRBITRO deve informar ao PRIMEIRO ÁRBITRO no caso de uma Advertência por Retardamento ter sido já emitido para essa equipe.

7. Regra 15.4.4 afirma: "A primeira solicitação indevida por uma equipe na partida que não afetar ou retardar o jogo deve ser rejeitada, sem qualquer outra consequência", mas deve ser registrada na súmula sem nenhuma outra consequência.

Nota: Não há nada escrito na regra sobre os acontecimentos anteriores antes da solicitação indevida. Se um pedido for inadequado pela primeira vez por uma equipe, ele deve ser considerado como uma "solicitação indevida"; não importa, se a equipe previamente recebeu uma sanção por retardamento. Assim, depois de DW ou DP, uma "solicitação indevida" ainda pode acontecer - e ser registrada na súmula.

17. INTERRUPÇÕES EXCEPCIONAIS DO JOGO

1. De acordo com a regra 17.1 das Regras Oficiais de Vôlei de Praia, se ocorrer um acidente grave durante a jogada e um jogador estiver sangrando ou ele / ela pode agravar sua condição se o jogo continuar, o Árbitro deve apitar imediatamente para interromper o jogo. O rali é então repetido.

2. Após um jogador ficar machucado / doente, assim que a jogada terminar, o 2º árbitro deve verificar se o jogador precisa de assistência médica.

a) Se o jogador estiver sangrando e o sangramento for pequeno e puder ser interrompido com facilidade, isso deve ser tratado sem demora, sem a necessidade de um "tempo médico" ser implementado. Se o sangramento for mais significativo, deve ser tratado como requerendo assistência médica. Nesse caso o 1º árbitro deve autorizar um "tempo médico"

(consulte o protocolo de "Tempo Médico" (MTO).

b) Caso a lesão / doença não envolva sangramento e seja menor e possa ser facilmente resolvida, ela deve ser tratada sem demora, sem a necessidade de assistência médica ser envolvida. No entanto, se for necessária assistência médica e a equipe tiver um tempo de descanso disponível, ou a jogada que acabou de terminar levar a um tempo técnico ou a um intervalo de set, o tratamento poderá ser fornecido sem retardar o jogo. Caso contrário, lesões/doenças por qualquer lesão sem sangue (incluindo lesões traumáticas, não traumáticas e sem contato que não sejam relacionadas ao sangue, doença relacionada a condições climáticas severas oficialmente declaradas; ou uso de banheiros, devem ser tratadas como um "Interrupção de recuperação" e resolvida com o mínimo de atraso possível após iniciada pelo 1º árbitro, com o tempo de recuperação não demorando mais do que o absolutamente necessário (por exemplo, taping). (consulte o protocolo de "Interrupção de Recuperação" (RIT)).

3. Os árbitros devem estar cientes das circunstâncias que levaram à lesão/doença, pois são responsáveis por estabelecer sua natureza e extensão (se menor ou significativa).
 4. O jogador lesionado / doente tem o direito de escolher a assistência médica entre a equipe médica oficial designado pelo torneio ou a sua equipe médica pessoal devidamente credenciada.
 5. Sob todas as circunstâncias acima, a equipe médica oficial será solicitada a comparecer a quadra de jogo, pois ela será responsável em supervisionar o tratamento e informar ao 1º árbitro quando o tratamento tiver sido concluído, a menos que o jogador se declare pronto para retomar o jogo antes da chegada da equipe médica oficial na quadra. Um "MTO" ou um "RIT", conforme aplicável, deve ser, em qualquer caso, atribuído a esse jogador.
 6. Quando o tratamento estiver concluído ou se nenhum tratamento puder ser fornecido nesse curto período de tempo, o jogo deve recomeçar ou a equipe relevante é declarada incompleta para o set ou a partida, conforme aplicável.
 7. Com exceção dos casos de sangramento (consulte o protocolo "Tempo Médico" (MTO), a decisão de um jogador estar clinicamente apto ou não a retomar após uma lesão / doença depende inteiramente do jogador. Mesmo se a equipe médica oficial aconselhar o jogador a não continuar, a decisão final de retomar ou não cabe ao jogador. Esta condição é coberta no "Compromisso dos Jogadores" assinado. No entanto, em casos extremos, o médico da competição pode se opor ao retorno de um jogador lesionado / doente.
 8. No primeiro caso acima, os árbitros devem registrar na "seção de observações" da súmula que o jogador especificamente solicitou a continuação da partida, sob orientação contrária da equipe médica oficial. A assinatura relevante pós-partida do capitão verificará esta declaração.
 9. A duração da assistência médica deve ser cronometrada eletronicamente a partir do momento em que o apontador pressionar o botão relevante na súmula eletrônica, com o cronômetro sendo exibido no placar. O tempo começa com o apito do 1º árbitro depois que ele / ela autoriza o "MTO" ou o "RIT", terminando quando a campainha do placar sinalizar o fim dos 5 minutos máximos autorizados, ou com o apito do 1º árbitro imediatamente após o tratamento ser declarado completo pela equipe médica oficial, ou se nenhum tratamento puder ser fornecido, ou quando o jogador declarar que está pronto para retomar o jogo.
- Nota: Caso não seja utilizada uma súmula eletrônica, a assistência médica deve ser cronometrada manualmente pelo apontador oficial.
10. É possível que o mesmo jogador sofra "Tempo Médico" com "Interrupção de Recuperação" na mesma partida. (consulte os protocolos "Assistência Médica").
 11. A Assistência Médica pode, em qualquer caso, ser fornecida aos jogadores em interrupções regulares do jogo (TO, TTO, intervalos de sets) sem retardar o jogo.
 12. No caso de um jogador atrasar a sequência normal do jogo enquanto estiver usando os banheiros, uma "Interrupção de Recuperação" será atribuída a esse jogador, com a partida sendo retomada assim que o jogador voltar à quadra.

Nota: Os organizadores são obrigados a fornecer dois banheiros exclusivos para os atletas (um para mulheres e outro para homens) – portáteis, se não for possível usar uma instalação existente - a uma distância máxima de 100 metros de qualquer uma das quadras de competição. Os árbitros são obrigados a relatar esse aspecto na verificação das quadras quando da homologação antes do início do torneio.

13. Para poder oferecer tratamento rápido durante as partidas, a equipe médica deve estar sentada na área da quadra durante as partidas.

Nota: É necessário que a equipe médica oficial (primeiros socorros, médico e fisioterapeuta) esteja na área da quadra em todos os locais que tenham quadra, permitindo resposta rápida e qualificada à assistência médica do atleta durante os jogos.

14. Para qualquer caso de desistência por lesão relacionados a “condições climáticas severas” ou “uso de banheiros”, o 1º árbitro tentará determinar se isso é devido à exaustão pelo calor e / ou desidratação. Se este for o caso, o jogador lesionado / doente deverá ser perguntado “Você sofreu vômitos e / ou diarreia durante os últimos cinco dias?” Esta informação é então relatada ao Delegado de Arbitragem para os fins relevantes (BVB-45 Resultados de Monitoramento do Stress por calor).

15. Sempre que ocorrer uma desistência devido a lesão / doença, inclusive antes do início da partida, a equipe médica oficial e o Delegado Médico da FIVB (se houver um designado para o evento) devem estar presentes.

16. No caso de um atleta receber uma “Interrupção de Recuperação” ou desistir de uma partida devido a uma lesão / doença alegada, imediatamente após a administração da súmula relevante, ele / ela receberá uma cópia do formulário BVB / 49 pelos árbitros da partida. O acompanhamento do procedimento em questão é de responsabilidade do jogador lesionado / doente. (consulte os regulamentos esportivos de vôlei de praia da FIVB).

Nota: Nas Competições Mundiais e Oficiais da FIVB, são permitidas no máximo duas "Interrupções de Recuperação" devido a lesões não traumáticas e sem contato que não sejam relacionadas ao sangue, doença relacionada a condições climáticas severas oficialmente declaradas; ou uso de banheiros, são permitidos por atleta dentro de um período contínuo de 12 meses. (consulte o Manual de Operações Esportivas de Vôlei de Praia da FIVB).

17. O Delegado Técnico da FIVB, com base no índice WBGT e em consulta com o Médico Oficial do torneio ou o Delegado Médico da FIVB (se presente) e o Delegado de Arbitragem da FIVB, podem aplicar medidas excepcionais, tais como:

- Aumentar o tempo entre os rallies de 12 s para 15 s; e se necessário
- Permitir que os atletas bebam água nas trocas de quadras
- Atribuir um tempo técnico extra quando a soma dos pontos marcados pelas equipes for igual a 42 pontos

Quando qualquer uma das medidas acima é aplicada, o torneio é oficialmente considerado sob condições climáticas severas.

Nota: Somente quando um torneio é oficialmente declarado sob condições climáticas severas, o 1º árbitro pode autorizar “Interrupção de Recuperação” devido a uma suspeita de doença do atleta em relação a condições climáticas severas.

18. O Delegado Técnico da FIVB, em consulta com o Comitê Organizador, também pode decidir interromper uma partida / torneio se a temperatura, a luz ou as condições climáticas apresentarem um perigo para os jogadores ou não permitir que as condições normais de jogo sejam mantidas.

19. O 1º árbitro tem a responsabilidade de julgar todas as áreas de interferência externa, incluindo membros do corpo auxiliar, espectadores e outros objetos / pessoas (Regras 17.2 e 17.3).

18. INTERVALOS E TROCA DE QUADRA

1. Em RPS (Sistema de Ponto Contínuo), a cada 7 pontos jogados, as equipes trocam imediatamente (5 pontos no 3º set). Se as equipes não trocam em um múltiplo de 7 (5 no 3º set), eles devem mudar o mais cedo possível quando a bola estiver fora de jogo. Não há falta ou dedução de pontos e o jogo continua como se as equipes tivessem trocado no momento correto.

Nota: Os pontos são registrados na súmula no Quadrado de Troca de Quadra com a pontuação real, mesmo que não seja um múltiplo de 7 (ou 5 no 3º set).

2. Um intervalo é o tempo entre os sets.

Nota: Durante os intervalos do jogo, os jogadores devem ir para as suas áreas designadas.

3. Não há intervalo durante a troca de quadra. As equipes devem trocar de quadra sob a rede imediatamente, mas não antes do apito do ÁRBITRO autorizando a troca de quadra. Neste caso, caso o jogador precise usar a toalha, ele deve ir para a mais próxima, cruzando imediatamente sob a rede. A exceção seria se, no momento da troca, o jogador estivesse na zona livre, com o ÁRBITRO permitindo que o jogador cruzasse imediatamente de sua posição para evitar atrasos, ou se um evento de força maior ou condição médica previamente comprovada impedir a troca por baixo.

Nota: No caso de um ÁRBITRO propositadamente parar antes de apitar para a troca de quadra e um jogador troca de quadra antes do apito, a sua equipe será sancionada por retardamento. No entanto, os ÁRBITROS devem manter um ritmo constante entre os ralis e também na troca de lado.

4. Intervalos tem duração de 1 minuto. Durante o intervalo entre o segundo e o decisivo set o PRIMEIRO ÁRBITRO, realiza um novo sorteio (Regra 7.1).

Nota: No intervalo entre o 1º e 2º set o PRIMEIRO ÁRBITRO deve permanecer na cadeira de ÁRBITROS.

5. Se necessário for, o SEGUNDO ÁRBITRO pode realizar o sorteio entre o 2º e 3º set (Regra 23.2.9).

19. REQUISITOS DE CONDUTA

1. É da responsabilidade dos participantes conhecer as regras oficiais do Voleibol de Praia e cumpri-las.

2. Os participantes devem evitar ações ou atitudes que possam influenciar as decisões dos ÁRBITROS ou ainda encobrir faltas cometidas por sua equipe (Regra 19.1.3).

Nota: Isto inclui encobrir intencionalmente uma marca de bola na areia depois dos ÁRBITROS terem apitado para parar o jogo (ver 8.4.4). Além disso, no caso de um jogador "pedir uma falta" durante o jogo, tentando assim influenciar os ÁRBITROS, o jogador estará sujeito a receber uma apropriada advertência / sanção, dependendo das circunstâncias.

3. ÁRBITROS não são policiais, mas os condutores da partida. Reações normais e emocionais em resposta às decisões não necessariamente mostram desrespeito às decisões dos oficiais. Os ÁRBITROS devem julgar essas respostas emocionais no contexto de manutenção de um nível adequado de comportamento, da apresentação do jogo (apelo do espectador do jogo) e equidade em penalidades aplicadas. É, no entanto, também muito importante lembrar que de acordo com a regra 19.2 os participantes devem se comportar com respeito e cortesia, não só para com os árbitros, mas também para com os outros oficiais, seu/sua companheiro de equipe, os adversários e os espectadores.

Nota: Os ÁRBITROS devem penalizar mais ativamente casos de má conduta que não são claramente aceitáveis e normais nas comunicações entre um oficial e um jogador. Isto inclui gestos, tom de voz, abuso de equipamentos (especialmente bola e rede) e longas discussões com oficiais. Se necessário, os ÁRBITROS são capacitados para utilizar a penalização de Conduta Rude (cartão vermelho) sem advertência prévia.

Nota: Os casos de jogadores que abusam excessivamente dos equipamentos da partida são considerados Conduta Rude.

Nota: Para as Competições Mundiais e Oficiais da FIVB, uma taxa de sanção é aplicada sempre que os jogadores abusarem de equipamentos ou dos oficiais e também sobre o abuso dos jogadores ao pessoal de quadra levando a uma penalidade ou a uma sanção mais grave pelo árbitro. Por favor, consulte a "Tabela de Honorários de Sanções de Má Conduta da FIVB - diretrizes de implementação".

20. MÁ CONDUTA E SUAS SANÇÕES

1. É importante que os ÁRBITROS compreendam a escala de sanção por má conduta e apliquem as regras corretamente (Regra 20). Isto é especialmente importante no RPS uma vez que a má conduta ou a penalidade por retardamento pode levar a aplicações complexas das regras e seu efeito resultante na súmula.

2. Regra 20.1 trata de "má conduta secundária" que não está sujeito a sanções. É dever do PRIMEIRO ÁRBITRO prevenir a equipe de se aproximar do nível de sanção, o que pode ser feito em duas etapas: a primeira fase, emitindo uma advertência verbal por meio do capitão da equipe (tanto para a reação individual ou coletiva). Não há placas, não há registro na súmula. A segunda etapa por uma Advertência Formal através da utilização de um cartão amarelo mostrado ao relevante jogador (pode ser novamente uma reação coletiva e, neste caso, o cartão deve ser mostrado para o capitão). Esta Advertência Formal não é uma sanção, mas um símbolo de que o membro da equipe (e, por extensão, a equipe) atingiu o nível de sanção para o jogo. Não tem nenhuma consequência imediata, mas é registrada na súmula.

Nota: Se por qualquer motivo o PRIMEIRO ÁRBITRO atingir diretamente ao nível de sanção (ou seja: um jogador que está sendo penalizado por uma conduta rude devido ter atravessado a rede para rever uma marca de bola), então a equipe teria atingido o nível de sanção para o resto da partida. Por conseguinte, depois de uma Advertência Formal ou qualquer sanção por má conduta ter sido registrado na súmula, o SEGUNDO ÁRBITRO deve assegurar que o apontador em seguida, feche com um X o quadrado (s) da Advertência Formal que deixou aberto para a equipe neste set. O mesmo procedimento é aplicado, antes do início de outro eventual set que podem seguir.

3. Regra 20.2, fala sobre "má conduta levando a sanções". De acordo com esta regra, rude, ofensiva e comportamento agressivo é seriamente sancionado. Elas são aplicadas e registradas na súmula de acordo com uma escala.

4. Sanções de má conduta são cumulativas somente dentro de um set individual. Um jogador pode receber, contudo até dois cartões vermelhos por conduta grosseira em um set individual (Regra 20.3.1).

Nota: Conduta Grosseira, conduta Ofensiva e Agressão não necessitam de sanção anterior.

Nota: É muito importante que, respectivamente, o APONTADOR e os ÁRBITROS registrem com precisão e sigam a sequência de qualquer má conduta menor ocorrida no jogo e todas as sanções de má conduta ocorridas no set, a fim de aplicar devidamente as respectivas consequências em caso de repetição respectivamente no mesmo jogo ou set (ver pontos 2 a 4 acima).

Nota: Ao aplicar uma sanção, o 1º árbitro deve deixar claro quem é o jogador infrator e que ele/ela reconheça a sanção. Isto pode ser feito pelo árbitro simplesmente indicando o número enquanto estabeleça a comunicação visual com o jogador. Somente em circunstâncias muito especiais o jogador deve ser chamado até a cadeira do árbitro, ou seja: sanção ocorrida entre os sets, infração mais grave, implementação de uma penalidade para jogadores de qualquer equipe na mesma interrupção do jogo, onde ambos os adversários deverão ser chamados até a cadeira do árbitro com o primeiro cartão vermelho sendo mostrado ao jogador da equipe sacadora.

5. Um jogador que cruza a rede para rever uma marca de bola deve ser penalizado pelo PRIMEIRO ÁRBITRO. No entanto, esta penalidade não será refletida na "escala de taxas de sanção por má conduta". O mesmo se aplica ao caso de penalidade a um jogador por repetição de falta menor na equipe. Para ambos os casos, as opções de 1 a 5 para sanções de taxas monetárias não devem ser selecionadas no menu da caixa relevante na súmula eletrônica, com uma observação manual escrita esclarecendo o motivo da penalidade.

Nota: Os ÁRBITROS devem também prestar atenção especial para os deliberados chutes na bola na conclusão de um rali. Os ÁRBITROS devem distinguir claramente entre os vários delitos (e apropriadamente sancionar), tendo em conta as circunstâncias, como a intenção, grau de premeditação e ação de força dos jogadores.

21. EQUIPE DE ARBITRAGEM E PROCEDIMENTOS

1. É muito importante que os ÁRBITROS sinalizem o final de um rali somente se duas condições são cumpridas:

1.1. Eles têm certeza de que uma falta foi cometida ou há uma interferência externa.

1.2. Eles identificaram a sua natureza.

2. Para informar as equipes exatamente a natureza da falta apitada pelos ÁRBITROS (para a TV, público, espectadores, etc.), os ÁRBITROS devem usar a sinalização oficial (ver Regras de 21.2 e 29.1). Só estes sinais manuais e não outros (nacional, sinal manual particular ou maneira de execução diferente) podem ser usados!

3. De acordo com as regras do jogo, a primeira falta que ocorre deve ser penalizada. O fato de que o PRIMEIRO e o SEGUNDO ÁRBITROS têm diferentes áreas de responsabilidade torna muito importante que cada ÁRBITRO apita a falta imediatamente. No apito de um dos ÁRBITROS, o rali termina (ver Regra 8.2 - Bola fora de jogo). Depois de um apito do PRIMEIRO ÁRBITRO, o SEGUNDO ÁRBITRO também não tem o direito de soprar seu apito, porque o rali termina com o primeiro apito dos ÁRBITROS. Se os dois ÁRBITROS apitarem um após o outro - para faltas diferentes - eles causam confusão para os jogadores, público, etc.

4. Devido à aceleração do jogo, os problemas podem surgir mostrando erros de arbitragem. Para evitar isso, a equipe de Arbitragem deve colaborar muito estreitamente, depois de cada ação jogada eles devem olhar um para o outro para confirmar a sua decisão. Boa comunicação e cooperação entre os ÁRBITROS é vital. A boa equipe é aquela que constantemente se comunica e mostra apoio um para o outro da decisão. Esta atitude constrói a confiança na equipe de arbitragem e promove um desempenho verdadeiramente profissional.

22. PRIMEIRO ÁRBITRO

1. ÁRBITROS devem sempre cooperar com os seus companheiros. Eles devem permitir-lhes trabalhar dentro sua área de responsabilidade e respeitar as suas decisões. No entanto, se eles acham que um oficial cometeu um erro, eles têm a autoridade para corrigir a marcação. Se um oficial não pode executar no nível desejado, o PRIMEIRO ÁRBITRO tem autoridade para substituir este oficial.

2. Muitos problemas podem ser evitados por uma boa comunicação com todos os oficiais antes e durante a partida.

Nota: Isto se aplica especialmente para o protocolo da marca de bola, protestos e quatro toques.

Nota: Isso também se aplica quando os árbitros não tem certeza das habilidades de seu auxiliar da equipe.

3. É importante para os ÁRBITROS ter todos os seus equipamentos para conduzir a partida:

a) Conjunto pessoal de cartões amarelo e vermelho.

Nota: Os ÁRBITROS devem lembrar que nem todos os torneios fornecem um conjunto de cartões em todas as quadras presos no poste na frente da cadeira do PRIMEIRO ÁRBITRO.

b) Moeda para realizar o sorteio

c) Apito

Nota: É uma boa ideia para ambos os ÁRBITROS terem sempre um apito extra.

d) Relógio que exibe os segundos e que está definido com a hora correta.

4. Os ÁRBITROS devem estar com a saúde física e mental excelente. Os ÁRBITROS devem preparar-se e estar prontos para officiar e repousar, ingerir alimentos / líquidos quando for o caso, durante os dias de jogo.

5. Os ÁRBITROS devem assumir a responsabilidade por suas decisões e as decisões de seus auxiliares oficiais.

Nota: PRIMEIRO ÁRBITRO pode pedir aos seus auxiliares oficiais para repetir a sua sinalização ou para explicar suas decisões.

6. O PRIMEIRO ÁRBITRO deve aceitar protestos (se solicitado corretamente sob as regras / regulamentos).

Nota: Para as Competições Mundiais e Oficiais da FIVB, o PRIMEIRO ÁRBITRO deve aplicar cuidadosamente o "Protocolo de Protesto da FIVB", especialmente observando os deveres do PRIMEIRO ÁRBITRO antes do início de um Protocolo de Protesto (ver Protesto de Protocolo).

7. O PRIMEIRO ÁRBITRO deve controlar a conduta / ações de todos os oficiais do jogo após a conclusão da partida, garantindo uma transição suave para o próximo jogo com o mínimo de interação com todos os participantes.

8. Nas Competições Mundiais e Oficiais da FIVB (obrigatório na Quadra Central para os Campeonatos Mundiais da FIVB e recomendado no Volleyball World Beach Pro Tour Elite e Pro Tour Finais) ao PRIMEIRO ÁRBITRO é fornecido um microfone de lapela sem fio equipado com um botão liga/desliga permitindo que ele esclareça para os espectadores suas decisões. O objetivo é esclarecer a implementação das Regras do Jogo e permitir que o público entenda melhor e identifique quaisquer

decisões controversas ou relevantes. Para obter mais orientações, consulte a “Comunicação Verbal do Primeiro Árbitro com o Protocolo de Audiência”.

9. Nos casos em que os jogos serão televisionados / filmados, todos os oficiais do jogo devem interagir com a TV apropriada / pessoal da filmagem, dando especial atenção à conformidade com os regulamentos da FIVB e o protocolo de reprise.

Nota: Para as Competições Mundiais e Oficiais da FIVB, a emissora anfitriã pode pedir um "atraso na repetição (reprise)", se as instalações necessárias são feitas e aprovadas pelo Comitê Organizador e pelos relevantes Delegados da FIVB. A instalação necessária consiste de um fone de ouvido ou um gerente que liga o PRIMEIRO ÁRBITRO ao representante da emissora anfitriã, sinalizando para um replay instantâneo de uma ação anterior. À voz "TV stop" ou a "plaqueta vermelha", o PRIMEIRO ÁRBITRO segura o início do próximo rali estendendo o seu braço do lado da equipe que recebe com a palma da mão virada para frente e os dedos apontando para cima. À voz "TV go" ou a "plaqueta verde", o PRIMEIRO ÁRBITRO imediatamente descarta o sinal anterior e inicia o sinal e apita para o serviço.

2.3. SEGUNDO ÁRBITRO

1. SEGUNDO ÁRBITRO deve ser da mesma competência que o PRIMEIRO ÁRBITRO. Se por algum motivo o PRIMEIRO ÁRBITRO é incapaz de continuar a trabalhar, o SEGUNDO ÁRBITRO pode substituí-lo como PRIMEIRO ÁRBITRO.

2. Boa comunicação e cooperação com o PRIMEIRO ÁRBITRO é obrigatória. Se, por algum motivo, o SEGUNDO ÁRBITRO discorda da decisão do PRIMEIRO ÁRBITRO, ele não deve mostrar isso para os jogadores e espectadores, mas deve continuar arbitrando e mostrar apoio para as decisões do PRIMEIRO ÁRBITRO.

Nota: A posição de trabalho do SEGUNDO ÁRBITRO é importante para que ele seja capaz de se comunicar / colaborar com o PRIMEIRO ÁRBITRO.

3. O SEGUNDO ÁRBITRO é responsável por ter o mesmo equipamento do PRIMEIRO ÁRBITRO (mesmo conjunto pessoal de cartões vermelhos e amarelos). Como SEGUNDO ÁRBITRO, eles não têm autoridade para sancionar os jogadores, mas se por algum motivo eles tenham que assumir as funções do PRIMEIRO ÁRBITRO, eles devem estar preparados com todo o equipamento pessoal necessário.

Nota: É importante ter uma moeda para realizar o sorteio se aplicável.

4. O SEGUNDO ÁRBITRO deve supervisionar o trabalho dos apontadores, certificando-se que eles tenham concluído seu trabalho antes de deixar o jogo começar. Novamente boa comunicação é essencial entre esses oficiais.

Nota: Durante todo o jogo espera-se que o SEGUNDO ÁRBITRO saiba o resultado certo. Existem várias técnicas diferentes que podem ser utilizados no RPS (rali ponto contínuo) pelo SEGUNDO ÁRBITRO para acompanhar o placar.

5. Durante o jogo perto da rede, o SEGUNDO ÁRBITRO deve se concentrar em controlar o toque ilegal em toda a rede, principalmente, (mas não exclusivamente) do lado dos bloqueadores e com a antena do seu lado da quadra, e as penetrações ilegais sob a rede.

Nota: Atenção deve ser dada para a mudança da regra relativa ao toque na rede por um jogador.

6. As funções e direitos do SEGUNDO ÁRBITRO são claramente estipulados e os ÁRBITROS devem estudar bem as "responsabilidades" do SEGUNDO ÁRBITRO. Chamamos a atenção para as novas funções que foram adicionadas para o trabalho do SEGUNDO ÁRBITRO, com ênfase de ser responsável por:

6.1. Verificar a altura da rede antes do sorteio:

6.2. As cinco (5) bolas do jogo antes, durante e depois do jogo, incluindo a coordenação do processo de substituição das cinco (5) bolas entre os sets, caso as bolas fiquem excessivamente pesadas em função das condições de chuva.

6.3. Monitorar que a água estará sempre disponível para os jogadores durante a partida.

7. Quanto às novas responsabilidades, o SEGUNDO ÁRBITRO também deve "decidir, apitar e sinalizar as faltas" durante a partida (ver Regra 23.3.2):

7.1. O contato da bola com a areia quando o PRIMEIRO ÁRBITRO não está em boa posição para ver o contato;

7.2. A bola recuperada completamente no lado do adversário por baixo da rede;

7.3. Realizar o sorteio entre os 2º e 3º set, se aplicável. Ele / ela deve passar todas as informações relevantes para o APONTADOR (Regra 23.2.9) e o PRIMEIRO ÁRBITRO.

7.4. Verificar e assinar a súmula ao final da partida.

24. ÁRBITRO DE DESAFIO:

1. Para FIVB, Competições Mundiais e Oficiais, um ÁRBITRO DE DESAFIO será designado sempre que o Sistema de Desafio de Vídeo (VCS) estiver em uso;

2. Dependendo da configuração do VCS, um ÁRBITRO ASSISTENTE DE DESAFIO pode ser necessário para auxiliar na facilitação das operações;

3. O ÁRBITRO DE DESAFIO deve usar um uniforme oficial de árbitro durante o desempenho das funções;

4. O ÁRBITRO DE DESAFIO deve revisar as observações de desafio e assinar a súmula no final da partida.

25. ÁRBITRO RESERVA:

1. Para as Competições Mundiais e Oficiais da FIVB, um ÁRBITRO RESERVA será escalado para todas as partidas televisionadas, e sempre que o Sistema de Desafio de Vídeo (VCS) estiver em uso. O ÁRBITRO RESERVA substitui o SEGUNDO ÁRBITRO em caso de ausência ou em caso de que ele / ela seja incapaz de continuar o seu trabalho ou em caso de que o SEGUNDO ÁRBITRO passar a ser o PRIMEIRO ÁRBITRO.

2. Além do exposto, as seguintes funções originalmente atribuídas ao SEGUNDO ÁRBITRO, são realizadas pelo ÁRBITRO RESERVA:

2.1. Auxiliar o SEGUNDO ÁRBITRO a manter a zona livre, incluindo a verificação antes do jogo e controle durante todo o jogo, que a água está sempre disponível para os jogadores e os OFICIAIS da partida.

2.2. Tomar posse das cinco (5) bolas de jogo antes da partida, e verificar que todas elas têm características idênticas (cor, circunferência, peso e pressão) e depois monitorá-las durante todo o jogo, e quando necessário e aplicável recolher as bolas da quadra ou retornar as bolas para a quadra através do SEGUNDO ÁRBITRO.

2.3. Tomar posse de um conjunto reserva de cinco (5) bolas que devem estar disponíveis em caso de condições de chuva. No caso das bolas ficarem excessivamente pesadas, o ÁRBITRO RESERVA é responsável por coordenar o processo de substituição das cinco (5) bolas de jogo entre os sets.

2.4. Acompanhar qualquer jogador que pediu para usar o banheiro, antes ou durante o jogo.

2.5. Ajudar o SEGUNDO ÁRBITRO a chamar qualquer Oficial que pode ser exigido sua presença na quadra (Gerente de Quadra; Equipe Médica Oficial; Médico Delegado da FIVB; Delegado da Arbitragem da FIVB; Supervisor Técnico da FIVB, etc.);

2.6. Auxiliar o SEGUNDO ÁRBITRO no monitoramento das condições de segurança da zona livre durante o jogo.

2.7. Auxiliar o PRIMEIRO ÁRBITRO na orientação do trabalho dos niveladores de areia.

2.8. Caso o Sistema de Desafio de Vídeo (VCS) esteja em uso, sua responsabilidade principal é supervisionar o APONTADOR no preenchimento do processo do Sistema de Desafio na súmula eletrônica.

26. APONTADOR

1. O APONTADOR é esperado estar perto da quadra de jogo, pelo menos, 15 minutos antes do horário previsto para o início da partida. O primeiro e segundo ÁRBITROS irão se reunir com eles neste momento.

Nota: Para as Competições Mundiais e Oficiais da FIVB um teste aleatório de álcool será aplicado. No caso de ser selecionado o APONTADOR deve estar presente na sala de teste de álcool, de uniforme, 45 minutos antes da hora de início da partida.

2. 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. Eles devem trabalhar em estreita colaboração com o SEGUNDO ÁRBITRO, e se por algum motivo o APONTADOR não está pronto para começar, eles devem certificar-se que o SEGUNDO ÁRBITRO é imediatamente informado do fato. O SEGUNDO ÁRBITRO não deve permitir que o jogo seja iniciado até que o apontador tenha terminado seu trabalho.

3. O APONTADOR deve informar ao SEGUNDO ÁRBITRO se eles precisam de assinaturas ou qualquer outra informação para a súmula que ainda não tenha sido especialmente fornecida.

Nota: O sistema Rali de pontuação coloca uma grande pressão sobre os apontadores para completar o registro de cada rali e os pontos resultantes. Se por qualquer motivo o APONTADOR fica para trás em sua pontuação, ele/ela deve imediatamente informar aos árbitros.

Nota: Isto se aplica antes do jogo em relação à equipe que saca, a ordem de saque e o lado da quadra, e no final da partida para assinatura pós- jogo do capitão.

4. É muito importante que os APONTADORES tenham plena consciência da escala de sanções por má conduta e retardamento e suas implicações nos procedimentos para preencher a súmula. (Consulte as "Instruções para Preenchimento de Súmula da FIVB").

Nota: o APONTADOR deve lembrar ao SEGUNDO ÁRBITRO em qualquer momento:

- Uma equipe esgotou sua primeira e única "Advertência Formal" no jogo;
- Um determinado jogador já foi sancionado uma vez, ou duas vezes, por "conduta Rude" nesse mesmo set;
- Um determinado jogador já foi sancionado uma vez por "Conduta Ofensiva", em um mesmo jogo;
- Um "Advertência de Retardamento" já foi emitida para a equipe no jogo.

5. Sistema de jogo "Pool" também coloca uma grande pressão sobre os APONTADORES para completar os registros do resultado final na súmula, uma vez que um único ponto adicionado ou subtraído de um determinado jogo no Pool terá um efeito sobre a relação de pontos que podem alterar as posições das equipes no pool, comprometendo a hipóteses de se qualificar para a próxima rodada do torneio.

Nota: Os APONTADORES devem verificar cuidadosamente todos os quadrados / seções relevantes da súmula (por exemplo: quadrado da ordem de saque, linha de pontos da equipe) durante o preenchimento da Seção de Resultados. Para mais orientações sobre como preencher a súmula, por favor, consulte as "Instruções para Preenchimento da Súmula da FIVB" (FIVB Voleibol de Praia- Manual do Delegado de Arbitragem – Anexo 2).

27. APONTADOR ASSISTENTE

1. O APONTADOR ASSISTENTE deve chegar perto da quadra de jogo, pelo menos, 15 minutos antes do início programado da partida. O primeiro e segundo ÁRBITROS irão se reunir com eles neste momento.

Nota: Para as Competições Mundiais e Oficiais FIVB um teste aleatório de álcool será aplicado. No caso de ser selecionado o APONTADOR ASSISTENTE deve estar presente na sala de teste de álcool, de uniforme, 45 minutos antes do horário do jogo começar.

2. O APONTADOR ASSISTENTE deve ser da mesma competência do APONTADOR e trabalhar em estreita coordenação com ele / ela. Se, por algum motivo, o APONTADOR é incapaz de continuar a trabalhar, ele / ela assumirá as respectivas funções.

3. O APONTADOR ASSISTENTE senta ao lado do APONTADOR sendo responsável pelas seguintes funções:

a) opera o placar manual na mesa do APONTADOR, verificando se todos os placares no estádio mostram os resultados corretos para o público e, se não, corrige;

b) opera as plaquetas número 1 e 2 para indicar o sacador correto em coordenação com o APONTADOR. Ele / ela deve sempre seguir a informação verbal recebida do APONTADOR;

Nota: Ele / ela deve segurar a plaqueta numerada até o saque ser efetuado.

Nota: É de boa técnica que o APONTADOR ASSISTENTE siga uma folha de controle individual, que ele / ela toda vez possa checar a informação recebida do APONTADOR.

c) inicia e encerra a contagem do tempo técnico com o uso de uma sirene / sino.

d) preencha o “BVB-51” (versão PMB) para registro do número de requisições mal sucedidas do BMP por uma determinada equipe, informando ao SEGUNDO ÁRBITRO quando uma equipe não tem mais requisições do PMB para o set.

4. Se o sacador errado está se dirigindo em direção à zona de saque ou está em posse da bola para servir, o APONTADOR ASSISTENTE deve informar ao SEGUNDO ÁRBITRO e ao jogador (s) para corrigir o erro.

5. Se o sacador errado contata a bola, o APONTADOR ASSISTENTE deve soar uma campainha / sino (ou outro equipamento fornecido) para indicar que uma falta na ordem de saque ocorreu.

28. JUIZ DE LINHA:

1. Para jogos da FIVB, Competições Mundiais e Oficiais, apenas dois JUÍZES DE LINHA devem ser usados.

2. Os JUÍZES DE LINHA, quando possível são esperados perto da quadra de jogo pelo menos 15 minutos antes do início programado da partida. O PRIMEIRO e o SEGUNDO ÁRBITRO se reunirão com eles nesse momento.

Nota: Para as Competições Mundiais e Oficiais da FIVB um teste aleatório de álcool será aplicado. No

caso de ser selecionado o JUÍZ DE LINHA deve estar presente na sala de testes de álcool, uniformizado, 45 minutos antes da hora do jogo começar.

3. Os organizadores devem fornecer cada JUÍZ DE LINHA com uniforme, bandeira. A cor das bandeiras deve ser vermelha ou amarela.

4. Quando dois juízes de linha são usados, eles ficam nos cantos ou corner da quadra mais próximos à mão direita de cada árbitro, diagonalmente a 1 a 2 m do corner. Cada um deles controla tanto a linha final quanto a linha lateral do seu lado.

5. O trabalho do JUÍZ DE LINHA é muito importante, especialmente durante as partidas internacionais de alto nível. Além de marcar "bola dentro" ou "fora", bem como outras faltas que são responsáveis, o JUÍZ DE LINHA deve prestar muita atenção para o toque no bloqueio, porque isso conta como o primeiro toque de uma equipe. Os JUÍZES DE LINHA devem indicar sempre aos ÁRBITROS com o uso de um sinal de bandeira um toque do bloqueio durante o rali (para uma possível falta de quatro toques).

6. As faltas devem ser sinalizadas de forma clara, para garantir além de qualquer dúvida que o PRIMEIRO ÁRBITRO as veja.

7. Se a bola toca a antena, cruza por cima dela, ou fora passando para a quadra do adversário, o JUÍZ DE LINHA com a melhor visão da trajetória da bola (principalmente no lado da quadra de jogo que recebe a bola), deve sinalizar a falta.

8. Para qualquer contato com os 80 centímetros de topo da antena por qualquer jogador durante seu / sua ação de jogar a bola ou interferir com o jogo, o JUÍZ DE LINHA mais próximo da linha lateral daquele lado da quadra de jogo onde o jogador comete a falta deve sinalizar.

9. O JUÍZ DE LINHA deve entender claramente a definição da bola para fora (ou seja: passar completamente por fora ou sobre as antenas) e entender suas várias consequências em sua sinalização (quando sinalizar, a sinalização apropriada para cada circunstância, etc.). Há muitas circunstâncias diferentes, susceptíveis que podem ocorrer.

Note: Relevância para o ajuste da Regra 8.4.4, aprovada pelo 39º Congresso Mundial da FIVB, estabelecendo que se a bola cruzar o plano vertical da rede parcial ou totalmente fora do espaço de cruzamento durante o saque, ou durante o segundo ou terceiro toque do time, a bola está “fora”.

10. Um JUÍZ DE LINHA pode ser convidado a participar de um protocolo de marca da bola, para a(s) linha(s) que ele/ela controla. O JUÍZ DE LINHA deve indicar a marca correta da bola na areia e quaisquer outros fatos, quando solicitado pelos ÁRBITROS.

11. No momento do saque o JUIZ DE LINHA do lado da equipe sacadora se posiciona em linha com a linha de fundo, e então quando o sacador bate na bola, rapidamente se move em linha com a respectiva linha lateral (e antena). O JUIZ DE LINHA do lado da equipe receptora fica a 45º graus em relação à quadra até que seja capaz de estabelecer a trajetória da bola, e então se move em linha com a linha relevante. Para o aspecto de eventual falta do sacador pisar fora do prolongamento da linha lateral, o 1º e 2º árbitros ficam encarregados de vigiar seus respectivos lados.

Nota: Para o caso em que um sacador do lado oposto da quadra está sacando próximo à extensão da linha lateral, o juiz de linha deve ajudar o árbitro relevante posicionando-se em linha com a linha lateral relevante enquanto o saque está sendo executado.

29. SINAIS OFICIAIS

1. É obrigatório que os auxiliares utilizem os sinais oficiais de acordo com a aplicação correta das normas e os seguintes diagramas 9 e 10 (respectivamente 1-25 e 1-5).

Nota: O uso de quaisquer outros sinais deve ser evitado, mas, em qualquer caso, devem ser utilizados apenas quando é absolutamente necessário para ser compreendido pelos membros da equipe.

2. Quando nenhum sinal manual oficial puder claramente ser utilizado, os ÁRBITROS podem apontar para o objeto esclarecendo a decisão. Por exemplo, faltas de pé, como sacar fora da extensão da linha lateral e toque apoiado.

3. Os oficiais devem ser claros e precisos na administração da sequência ao apitar e sinalizar. Os sinais são separados e devem seguir a mesma ordem a cada vez que são feitos.

4. A exceção do parágrafo 2 acima é a autorização para o saque uma vez que o PRIMEIRO ÁRBITRO apita e sinaliza ao mesmo tempo.

5. No caso do PRIMEIRO ÁRBITRO interromper o rali, após apitar ele / ela deve, então, indicar, em ordem:

- a) A equipe que irá efetuar o saque,
- b) A natureza da falta, usando o sinal manual oficial,
- c) O jogador (s) faltoso (se necessário).

Nota: O PRIMEIRO ÁRBITRO, para os casos em que a falta que leva ao fim do ponto é óbvia, ou seja: bola DENTRO/FORA (bola caindo dentro/fora de forma clara e direta); Bloqueio (bola fora após desvio claro do bloqueio); defesa (bola fora após desvio claro de uma ação defensiva); saque que não ultrapassa a rede (ou seja, não passa pelo espaço de cruzamento), deve-se apitar, mas com volume reduzido, seguido do sinal apropriado para a falta.

Nota: situações que podem ser claras para qualquer um dos itens acima, mas que coexistem, por exemplo, com disputas na rede, levando a uma possível chamada do SEGUNDO ÁRBITRO, ou seja: falta na rede, interferência, etc., devem ser apitadas normalmente.

Nota: Não é mais necessário que o SEGUNDO ÁRBITRO repita os sinais manuais do PRIMEIRO ÁRBITRO.

6. No caso do SEGUNDO ÁRBITRO marcar a falta, após o apito ele / ela deve, então, indicar:

- a) A natureza da falta pela sinalização manual oficial no lado onde a falta foi cometida,
- b) O jogador faltoso (se necessário),
- c) A equipe a servir, seguindo a sinalização do primeiro árbitro.

Nota: Neste caso, o PRIMEIRO ÁRBITRO não mostra nem a natureza da falta nem o jogador faltoso, mas somente a equipe que saca.

Nota: Quando o SEGUNDO ÁRBITRO apita uma falta (por exemplo, toque na rede por um jogador), ele / ela deve ter o cuidado de mostrar o sinal manual com a mão do lado onde a falta foi cometida (Regra 27.1). Por exemplo: se um jogador da equipe que está em seu / sua direita tocou a rede, e ele / ela apitou esta falta, o sinal manual não deve ser mostrado através da rede do lado do outro time, mas o ÁRBITRO deve trocar de lado, de modo que o sinal manual é indicado do lado da equipe que cometeu a falta.

Nota: Quando o SEGUNDO ÁRBITRO sinalizar troca de quadra, não será copiado pelo PRIMEIRO ÁRBITRO. No entanto, se o SEGUNDO ÁRBITRO não apitar e sinalizar para trocar de quadra, então o PRIMEIRO ÁRBITRO pode fazê-lo. Neste caso, o SEGUNDO ÁRBITRO não deve copiar o PRIMEIRO ÁRBITRO.

Nota: TO e TTO serão apitados e sinalizados pelo SEGUNDO ÁRBITRO. O PRIMEIRO ÁRBITRO não copia o sinal. No entanto, se o SEGUNDO ÁRBITRO não apitar e sinalizar, o mesmo princípio acima se aplicará. O fim do set e o final de jogo devem ser apitados e sinalizados pelo PRIMEIRO ÁRBITRO. Não deve ser copiado pelo SEGUNDO ÁRBITRO.

Nota: O SEGUNDO ÁRBITRO mantém a capacidade de assistir o PRIMEIRO ÁRBITRO com sinalizações na frente do peito durante o rali ou no fim do rali.

7. No caso de um “Rally repetido/falta dupla”:

Embora ambos os ÁRBITROS possam apitar este incidente e indicar por sinal o replay (por exemplo, bola rolando para a quadra, jogador lesionado durante um rali, etc.), normalmente permanece a tarefa do PRIMEIRO ÁRBITRO indicar o lado a sacar. O SEGUNDO ÁRBITRO só copiará o sinal do PRIMEIRO ÁRBITRO para a equipe a sacar se ele realmente apitou a paralisação do jogo.

8. No caso de ambos os ÁRBITROS apitarem ao mesmo tempo para interromper o jogo, mas por motivos diferentes:

Aqui cada ÁRBITRO indicará a natureza da falta – mas desta vez porque o PRIMEIRO ÁRBITRO deve decidir qual curso de ação seguir depois disso, SOMENTE o PRIMEIRO ÁRBITRO indicará o sinal de “falta dupla” e indicará a próxima equipe a servir.

Nota: Para os casos em que o saque é executado antes do apito, apenas o PRIMEIRO ÁRBITRO sinaliza o replay seguido pela equipe a sacar a seguir.

9. Os ÁRBITROS e os JUÍZES DE LINHA devem prestar atenção para a correta aplicação e uso da sinalização manual/ bandeira:

a) Para todas as bolas que caem “diretamente fora”, depois de um ataque ou de um bloqueio pela equipa adversária, o sinal manual / bandeira que deve ser usado é “bola fora” (número 15 / JL 2).

b) Se a bola de um golpe de ataque cruza a rede e toca o solo fora da quadra de jogo, mas um bloqueador ou outro jogador da equipe receptora toca, os oficiais devem mostrar apenas o sinal / bandeira de “bola tocada” (número 24 / JL 3).

c) Se uma bola, depois que uma equipe tenha jogado com o primeiro, segundo ou terceiro toque, está fora do seu lado, os oficiais devem sinalizar "bola tocada" sinal manual / bandeira (número 24 / JL 3).

d) Se, após um ataque a bola bater no bordo superior da rede, e depois disso vai "para fora" do lado do atacante sem tocar o bloqueio do adversário, os ÁRBITROS devem mostrar "bola fora" (número 15); mas imediatamente depois, o atacante deve ser indicado (para que todo mundo entenda que a bola não foi tocada pelos bloqueadores). Se, no mesmo caso, a bola toca no bloqueio e depois voa para fora do lado do atacante, o PRIMEIRO ÁRBITRO deve mostrar o sinal manual de "bola fora" (número 15) e indicar o bloqueador (s).

Nota: Os sinais com a bandeira dos JUÍZES DE LINHA são também muito importantes do ponto de vista dos participantes e do público. O PRIMEIRO ÁRBITRO deve verificar se os sinais com a bandeira dos JUÍZES DE LINHA estão corretos. Se eles não são devidamente feitos, ele / ela pode corrigi-los.

Google Tradutor para empresas:Google Translator ToolkitTradutor de sitesGlobal Market Finder

