

## INTRODUÇÃO

Estas Directivas e Instruções são válidas para todas as competições mundiais da FIVB. Em virtude da importância destes acontecimentos todos os árbitros devem estar preparados para cumprir os seus deveres na melhor condição física e psicológica. É muito importante que todos os árbitros internacionais da FIVB entendam o significado e importância das suas performances no Voleibol moderno.

A Comissão de Arbitragem da FIVB apela para que todos os árbitros estudem cuidadosamente as Regras Oficiais (edição 2013-2016), bem como estas Directivas de Arbitragem e Instruções de forma a tornarem o jogo vivo ao evitarem interrupções.

Embora este documento tenha sido preparado e destinado aos árbitros internacionais, todos os árbitros das diferentes Federações Nacionais devem ler e estudar o seu conteúdo, devendo mesmo discutir este documento com os árbitros internacionais dos seus países.

Assim sendo, o Conselho de Arbitragem entendeu ser de primordial importância a divulgação do mesmo, remetendo para documentos próprios todos os pontos que tenham de ser tratados de forma diferente nos nossos campeonatos nacionais

\*\*\*

Não é totalmente correcto dizer que arbitrar consiste apenas na condução do jogo usando as Regras do Jogo como base para todas as decisões, uma vez que arbitrar não deve ser um acto mecânico ou automático da aplicação das referidas Regras. É necessário um elevado grau de competência. Essa competência é adquirida através da experiência pessoal pela participação em eventos de voleibol ao longo dos anos, com o árbitro a compreender que não é um estranho mas sim parte integrante do jogo. Deste modo, não pode levar a cabo as suas tarefas apenas procurando a todo tempo as faltas das equipas, jogadores, técnicos ou seus comportamentos e aplicando as sanções correspondentes. Esta seria uma maneira muito incorrecta de arbitrar. Pelo contrário, o árbitro deve ser um especialista e um amigo que trabalha no jogo com os jogadores. Só se for absolutamente necessário deverá ter uma decisão punitiva.

Nunca deve ser a principal figura do jogo, devendo manter-se em segundo plano, intervindo apenas quando necessário. Este tipo de comportamento é particularmente necessário no voleibol de hoje. O voleibol moderno e os objectivos da FIVB necessitam de um voleibol espectacular, produzindo um espectáculo excelente para a assistência e, através da comunicação social, para milhões de apaixonados. O elevado nível actual do voleibol não é jogado apenas para satisfação dos jogadores num recinto pequeno e sem assistência, mas transmitidos para todo o mundo. Os espectadores não ouvirão o apito do árbitro sempre que este o utiliza, mas verão um excelente espectáculo com jogadores e equipas a disputar cada jogada para atingirem a vitória.



## **Cap. 1 - DIRECTIVAS DE ARBITRAGEM E INSTRUÇÕES 2015**

---

Um bom árbitro ajuda o jogo ao manter-se em segundo plano. O mau árbitro dificulta o espectáculo ao querer ter um papel principal no jogo, indo contra o indicado pela FIVB. O árbitro, dentro do espírito das Regras, deve recompensar os jogadores e as equipas nas acções espectaculares e emocionantes. É ainda essencial que o árbitro tenha uma relação excelente com os jogadores, treinadores, etc., e que o seu comportamento seja exemplar.

Durante o jogo, o árbitro deve saber distinguir entre expressões de sentimentos normais e humanos tidos sob a pressão do jogo e comportamentos reais e conscientes de anti-desportivismo. Nunca deverá punir essas expressões espontâneas dos sentimentos para que os jogos se efectuem numa boa atmosfera; as expressões correctas e razoáveis dos sentimentos das equipas devem ser permitidas, tais como ficar de pé para aplaudir excelentes jogadas ou para encorajar, etc. No entanto, expressões negativas e conscientes ou gestos incorrectos para com o adversário ou o protesto contra uma decisão do árbitro são estritamente proibidas e são sancionáveis.

## **ANÁLISE DAS REGRAS**

### **REGRA 1 - ÁREA DE JOGO**

1. Dois dias antes da competição, o Subcomité de Arbitragem, como parte do Comité de Controlo deve verificar as dimensões, bem como a qualidade das linhas das marcações. Se não houver Comité de Controlo, os árbitros devem verificar se as dimensões estão de acordo com as Regras, pelo menos um dia antes da competição se iniciar. Se forem notadas irregularidades devem as mesmas ser imediatamente comunicadas aos organizadores e posteriormente verificada a sua rectificação. As verificações devem observar particularmente:
  - 1.1 Se as linhas têm exactamente 5 cm de largura (nem mais nem menos).
  - 1.2 O comprimento das linhas e diagonais (12.73 m cada) em ambos os campos.
  - 1.3 Que a cor das linhas seja distinta das cores do terreno de jogo e da zona livre.
  - 1.4 No caso uma competição que não seja Mundial, ou Oficial FIVB, se houver outras linhas ou campos de jogo na área de jogo, as linhas de marcação do terreno de jogo devem ser de cor diferente de todas as outras.
2. A linha central pertence a ambos os lados do campo. (Regra 1.3.3).
3. Nas competições Mundiais, e Competições Oficiais FIVB a zona livre atrás da linha de fundo do campo deve medir só 6.5 metros.
4. Os jogadores na acção de jogar a bola têm o direito de o fazer para além da sua zona livre (excepto no serviço). Assim, uma bola pode ser recuperada de qualquer local fora da sua zona livre. A situação e o julgamento são diferentes quando se trata da zona livre do adversário (Regra 10.1.2).

### **REGRA 2 - REDE E POSTES**

1. Devido à elasticidade da rede, o 1º árbitro deverá verificar se a mesma está devidamente tensa. Atirando uma bola à rede, ele poderá ver se ela ressalta correctamente. Se a rede estiver esticada, a bola é devolvida correctamente, não devendo o material de que é feita a rede ser demasiado elástico (por exemplo borracha).

Se a rede não estiver tensa não pode ser utilizada.

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

As varetas têm de ser colocadas em lados opostos da rede por cima das linhas laterais. (D.3 das Regras)

2. Um jogo não deve ser disputado se a malha da rede estiver rasgada (ver também Regra 10.3.2)

3. O 2º árbitro deve medir a altura da rede antes do sorteio, através de uma vara marcada (de preferência metálica), concebida para esse fim e pertencendo ao equipamento auxiliar do recinto de jogo requerido. Na vara de medição deverão estar assinaladas as alturas de 243/245 cm, e 224/226 cm, respectivamente para homens e senhoras. O 1º árbitro permanece junto ao 2º árbitro durante esta verificação para supervisionar a altura da rede.
4. Durante o jogo (e especialmente no início de cada set), os juízes de linha devem verificar se as bandas laterais estão exactamente perpendiculares às linhas laterais e se as varetas estão do lado de fora de cada banda lateral. Se não for o caso, deverão reajustá-las imediatamente.
5. Antes do jogo (antes do período oficial de aquecimento), e durante o jogo, os árbitros deverão verificar se os postes e a plataforma do 1º árbitro não apresentam perigo para os jogadores (por ex: partes salientes à volta das roldanas e cabos a fixar os postes, etc.).
6. Equipamento adicional: bancos para as equipas, mesa do marcador, dois sinais sonoros com lâmpadas vermelhas ou amarelas (junto de cada treinador) para assinalar as interrupções regulamentares (tempos, substituições excepcionais ou substituição causada pela discrepância entre a ficha de formação e os jogadores em campo), plataforma do 1º árbitro, vara para medir a altura da rede, manómetro para verificar a pressão das bolas para o jogo, uma bomba, um termómetro, um higrómetro, um expositor para 5 bolas, marcador manual, placas numeradas (1-18) e para Competições FIVB e Mundiais (1-20) para as substituições, 6 rodos para limpar o chão (de 1 metro de largura), pelo menos 8 toalhas absorventes (40x40cm ou 40x80cm) para os auxiliares de limpeza rápidos, duas cadeiras em cada área de penalização e um colete para Libero. No caso de Mundiais, e Competições Oficiais FIVB deverá ser instalada uma buzina na mesa do marcador para assinalar as faltas de rotação, faltas do Libero, "Tempos Técnicos" e pedidos de substituição.
7. O organizador deve fazer diligências no sentido de ter duas varetas e uma rede de reserva debaixo da mesa do marcador.
8. Nos jogos internacionais é obrigatório um quadro de marcação electrónico, bem como um marcador manual na mesa de marcação.

### **REGRA 3 - BOLA**

1. É necessário um expositor de bolas (em metal) para guardar as 5 bolas junto da mesa do marcador (5 bolas em jogo).
2. O 2º árbitro toma posse das 5 bolas de jogo e verifica se todas têm características idênticas (cor, circunferência, peso e pressão interior). O 2º árbitro é o responsável por estas bolas ao longo de todo o jogo e verificará se são devolvidas ao responsável pelo campo no final do jogo.
3. Só podem ser usadas bolas de marca e de tipo aprovado pela FIVB (marca e modelo são decididos para cada competição). Os árbitros devem verificar isto, e se o logotipo da FIVB não estiver impresso nas bolas, não devem iniciar o jogo.
4. Sistema das 5 bolas - durante o jogo:

Seis apanha-bolas deverão ser colocados na zona livre como indica o diagrama 10 das Regras:

Antes do começo do jogo, os apanha-bolas das posições 1,2,4 e 5, receberão uma bola entregue pelo 2º árbitro, que dará a quinta bola ao jogador para o primeiro serviço do jogo e para o do set decisivo.

Durante o jogo, quando a bola não estiver a ser jogada:

- 4.1 Se a bola estiver fora do campo será recuperada pelo apanha-bolas que estiver mais próximo e imediatamente enviada ao apanha-bolas que tiver acabado de entregar a sua bola ao jogador que vai servir.
- 4.2 As bolas são movimentadas entre os apanha-bolas rolando pelo chão (não deve ser atirada), enquanto a bola não estiver em jogo, preferentemente pelo lado contrário à mesa de marcação.
- 4.3 Se a bola estiver no campo, o jogador que estiver mais perto dela deverá imediatamente enviá-la para fora do campo, pela linha mais próxima.
- 4.4 Quando a bola não está em jogo, os apanha-bolas número 1 ou 2 ou 4 ou 5 devem dá-la, o mais rápido possível, ao jogador que vai servir de forma que o serviço possa ser executado sem qualquer demora.

#### **REGRA 4 - EQUIPAS**

1. Para os Mundiais e Competições Oficiais FIVB (a não ser que esteja especificado nas regras da competição), a composição oficial da equipa é por 17 elementos, compreendendo, no máximo 12 jogadores normais que poderão incluir entre eles até 2 Liberos, e até 5 técnicos. Os 5 técnicos são o treinador, um máximo de dois treinadores adjuntos, um médico (credenciado pela FIVB) e um terapeuta. (nota: o médico e o terapeuta da equipa tem de ser antecipadamente credenciados pela FIVB).

Os árbitros devem verificar antes do jogo (durante o protocolo oficial) o número de elementos autorizados a sentar-se no banco ou a permanecer em cada área de aquecimento.

Dado que só aos elementos da equipa é permitido sentarem-se no banco durante o jogo e participar na sessão de aquecimento (excepto o terapeuta, que se não estiver no banco pode ajudar no campo até ao início do aquecimento oficial à rede), mais ninguém pode participar na referida sessão de aquecimento oficial (Regra 4.2.2.), e no aquecimento entre os sets.

Só os elementos da equipa registados no boletim de jogo que se encontram com fato de treino vestido têm permissão para estarem dentro do terreno de jogo e zona livre durante o aquecimento (excepto o terapeuta se não estiver inscrito no boletim de jogo).

2. Para os Mundiais e Competições Oficiais FIVB, o Regulamento Especial da Competição como os 12 jogadores permitidos por equipa serão designados para cada jogo. Os jogadores devem usar, nos vários jogos, o mesmo número nas suas camisolas. Nota: para competições especiais FIVB é possível que 14 jogadores possam jogar num jogo. Neste caso é obrigatório a inscrição de DOIS Liberos no boletim de jogo. Ver o Manual específico de cada competição que determina qual o sistema a utilizar.
3. Regra geral, em jogos ou torneios internacionais, o 1º árbitro não precisa pedir identificação aos jogadores participantes (a identificação dos jogadores já terá sido

previamente feita pelo Comité de Controlo de jogo ou competição). Se, contudo, houver um Regulamento especial que ponha restrições na participação e não houver Comité de Controlo, o 1º árbitro, de acordo com esse Regulamento especial, deverá verificar a identificação dos jogadores. Os jogadores excluídos por regulamentos especiais não deverão jogar. Se houver opiniões divergentes, o 1º árbitro deverá escrever a sua decisão no boletim de jogo ou em relatório anexo (nos jogos internacionais oficiais deve pedir opinião ou decisão ao Subcomité de Recurso).

4. O treinador e o capitão de equipa (que verificam e assinam o boletim de jogo ou a relação da equipa para o boletim de jogo electrónico) são responsáveis pela identidade dos jogadores registados no boletim de jogo.
5. O 1º árbitro deve verificar os equipamentos dos atletas. Se não estiverem conforme a Regra 4.3, devem ser trocados. Os equipamentos devem ser sempre uniformes. As camisolas devem estar sempre por dentro dos calções e, caso não estejam, é necessário pedir aos jogadores de forma educada para o fazerem, especialmente antes dos inícios do jogo e de cada set.

A tira que identifica o capitão de equipa (8x2 cm) deve estar colocada no peito, debaixo do número, para que seja visível durante todo o jogo. Os árbitros deverão verificar isso antes do início do jogo.

6. Se as duas equipas apresentarem equipamentos da mesma cor, a equipa inscrita em primeiro lugar no programa oficial de jogos, e assim registada no boletim de jogo (antes do sorteio) deverá mudar o seu equipamento.
7. Os equipamentos oficiais das equipas incluem o fato de treino e pólo ou casaco, camisa, gravata e calças formais.

Os membros da equipa (conforme o aprovado no Inquérito Preliminar) devem optar por uma das seguintes formas de vestir:

7.1. Todos usam o fato de treino da equipa e pólo da mesma cor e modelo, ou

7.2. Todos vestem casaco, camisa, gravata (para os homens) e calças formais da mesma cor e modelo, com excepção do preparador físico ou o fisioterapeuta que pode usar o fato de treino da equipa e pólo.

Isto significa se o treinador principal tirar o seu casaco ou camisola do fato de treino todos os outros elementos da equipa técnica também o devem fazer ao mesmo tempo de modo a apresentarem-se uniformemente vestidos.

## **REGRA 5 - RESPONSÁVEIS DAS EQUIPAS**

1. O 1º árbitro deve identificar o capitão em jogo e o treinador pois só eles podem intervir durante o jogo. Os árbitros devem saber durante todo o tempo do jogo quem são os capitães em jogo.
2. Durante o jogo, o 2º árbitro deve verificar se os jogadores suplentes estão sentados no banco ou estão na área de aquecimento. Os jogadores, durante os sets, não podem usar bolas na área de aquecimento. Nem os elementos da equipa que estão no banco nem os que estão na área de aquecimento têm direito de protestar ou pôr em causa as decisões dos árbitros. Estes comportamentos deverão ser sancionados pelo 1º árbitro.

3. Se o capitão de equipa em campo pedir uma explicação sobre a aplicação, pelos árbitros, das Regras, o 1º árbitro deverá dar-lha, se necessário não só através da repetição dos seus gestos oficiais, mas também na língua oficial da FIVB (Inglês), falando de forma breve e usando a terminologia oficial das Regras. O capitão em jogo tem unicamente o direito a pedir explicação sobre a aplicação ou interpretação das Regras feita pelos árbitros, em seu nome ou em representação dos outros elementos da equipa (contudo o capitão de equipa, se estiver sentado no banco ou na área de aquecimento, não tem este direito).
4. O treinador não tem direito a solicitar seja o que for à equipa de arbitragem, excepto as interrupções regulamentares ("Tempos" e substituições). No entanto, se o número de interrupções utilizadas ou a pontuação não estiver correctamente indicada no quadro de marcação e/ou tiver dúvidas, poderá pedir esclarecimentos ao marcador, quando a bola não estiver em jogo.

## REGRA 6 - MARCAR UM PONTO, GANHAR UM SET E O JOGO

Se uma equipa é declarada ausente ou incompleta, o marcador deve completar o boletim de jogo conforme o determinado nas Regras. (6.4)

## REGRA 7 - ESTRUTURA DO JOGO

1. A ficha de formação deve ser verificada pelo 2º árbitro e pelo marcador antes deste a registar no boletim de jogo. Devem verificar se os números dos jogadores que estão na ficha de formação fazem parte da lista dos jogadores já inscrita no boletim do jogo. Se tal não acontecer, a ficha de formação deve ser recusada e o 2º árbitro deve solicitar uma outra correcta.
2. No final de cada set, o 2º árbitro pede imediatamente aos treinadores as fichas de formação para o set seguinte, para evitar o prolongamento dos três minutos de intervalo entre os sets.

Se o treinador demora sistematicamente o recomeço do jogo, não fornecendo a ficha de formação a tempo, o 1º árbitro deverá sancionar essa equipa com uma sanção por demora.

3. Se for cometida uma falta de posição, depois do gesto de falta de posição o árbitro deve indicar os dois jogadores. Se o capitão em jogo fizer perguntas ou colocar alguma questão sobre essa falta, o 2º árbitro deve, com base a ficha de formação, mostrar-lhe os jogadores que cometeram a falta de posição.

## REGRA 8 – SITUAÇÕES DE JOGO

1. É essencial perceber a importância da palavra "*completamente*" na frase: "A superfície da bola que toca no solo está *completamente* fora das linhas de delimitação"; que em conjunto com a Regra- "**A bola é "dentro" se a qualquer momento do seu contacto com o solo, alguma parte da bola toca no campo, incluindo as linhas que o limitam**" – significa que qualquer compressão que permita à bola entrar em contacto com a linha EM QUALQUER MOMENTO durante o processo de contacto com o campo é bola "DENTRO" mas se a bola em qualquer momento não contacta a linha é bola "FORA".

2. Os cabos de suporte da rede para além dos 9.50/10m não fazem parte da rede. O mesmo se aplica aos postes e cabos. Assim, se a bola toca uma parte exterior da rede, para além das bandas laterais (9 m) é considerada como tocando um "objecto estranho" devendo ser apitada e assinalada por ambos os árbitros como "bola fora".

### **REGRA 9 - JOGAR A BOLA**

1. Interferência com a acção de jogar a bola pelo juiz de linha, 2º árbitro ou treinador na zona livre:
  - se a bola toca num elemento da equipa de arbitragem ou no treinador, é "bola fora" (Regra 8.4.2).
  - se o jogador se apoia num elemento da equipa de arbitragem ou no treinador para jogar a bola é falta do jogador (toque assistido, Regra 9.1.3) e a jogada não é repetida.
2. É de acentuar que apenas as faltas que são vistas são marcadas. O 1º árbitro só deve olhar para a parte do corpo que está em contacto com a bola. No seu julgamento ele não deve ser influenciado pela posição corporal ou postura do jogador antes e/ou depois de jogar a bola. A Comissão de Arbitragem da FIVB insiste para que os árbitros permitam o toque de bola com os dedos ou qualquer outro contacto que seja legal, de acordo com as Regras.
3. Para melhor se entender o texto da Regra 9.2.2. (A bola não pode ser agarrada nem lançada. Pode ressaltar em qualquer direcção):

Uma bola lançada corresponde a duas acções de jogo, a primeira agarrar e depois lançar a bola; enquanto jogar a bola significa que a mesma ressalta do ponto de contacto.

4. O árbitro tem de prestar atenção à uniformidade do toque, particularmente no voleibol de hoje, quando a finta de ataque ("amorti") é usada, mudando a direcção na colocação da bola. Deve ser prestada atenção ao facto de num ataque, o "amorti" ser permitido se a bola não for agarrada ou lançada. "Amorti" significa atacar a bola com suavidade (completamente acima da rede), com uma mão/dedos.

O 1º árbitro deverá verificar atentamente os "amortis". Se a bola depois deste toque não ressaltar imediatamente mas for acompanhada pela mão/dedos quando jogada, é falta, e deve ser penalizada.

5. Deve ser prestada atenção ao facto de uma acção de bloco por parte de um jogador não ser legal se ele não se limitar a interceptar a bola mas também a retê-la (ou elevá-la, empurrá-la, conduzi-la, lançá-la ou acompanhá-la). Em tais casos, o árbitro deve punir esse bloco como "bola retida" (isto não deverá ser exagerado).
6. Infelizmente, muitos árbitros não compreendem nem põem em prática correctamente a Regra 9.2.3.2. Não compreendem concretamente em que situações se pode falar do "primeiro toque da equipa". São quatro as situações de primeiro toque da equipa (o qual conta como o primeiro dos três toques da equipa):
  - 6.1 O toque na recepção ao serviço.
  - 6.2 O toque na defesa a um ataque (não só ao remate mas a todos os ataques; ver Regra 13.1.1).
  - 6.3 O toque na bola vinda do bloco adversário.
  - 6.4 O toque na bola vinda do bloco da própria equipa.



7. De acordo com o espírito das competições internacionais, no sentido de encorajar jogadas mais longas e acções de jogo mais espectaculares, apenas as violações mais evidentes deverão ser penalizadas. Quando um jogador não está em boa posição para jogar a bola, o 1º árbitro deve ser menos severo no julgamento das faltas nos contactos de bola. Por exemplo:

7.1 O passador corre para jogar a bola ou é obrigado a efectuar uma acção muito rápida para alcançar a bola e passá-la.

7.2 Os jogadores são obrigados a correr ou executar acções muito rápidas para jogar a bola depois desta ressaltar do bloco ou de um outro jogador.

7.3 O primeiro contacto de bola da equipa, pode ser feito livremente, excepto se o jogador agarrar ou lançar a bola.

## REGRA 10 - BOLA NA REDE

## REGRA 11 - JOGADOR NA REDE

1. A Regra (10.1.2) possibilita também recuperar a bola na zona livre da equipa adversária. O 2º árbitro e os juizes de linha devem compreender bem esta Regra! Durante o jogo, ao movimentarem-se, devem dar espaço de forma a não impedir que um jogador recupere a bola para o seu campo!

Se a bola atravessa o plano vertical da rede, pelo espaço de passagem, para a zona livre adversária e é tocada por um jogador na tentativa de a fazer voltar ao seu campo, os árbitros devem apitar a falta no momento do contacto e assinalar “bola fora”.

2. Chamamos a atenção para a Regra respeitante ao contacto do jogador com a rede. **“O contacto de um jogador com a rede entre as varetas, durante a acção de jogar a bola, é falta. A acção de jogar a bola inclui a chamada, o toque na bola (ou tentativa) e a recepção ao solo.**

A acção de jogar a bola apenas é considerada para jogadores que estejam perto da bola e a tentem jogar. A atenção deve incidir na seguinte situação:

Se um jogador estiver na sua posição de jogo no seu campo, e uma bola for enviada do campo adversário para a rede levando a que esta toque nesse jogador (Regra 11.3.3.), não é cometida nenhuma falta por este último.

Contacto do cabelo dos jogadores com a rede: só deve ser considerada falta se for claro que a acção dificulta o adversário de jogar a bola ou interrompe a jogada. (por ex. o rabo de cavalo fica emaranhado na rede).

3. Chama-se a atenção dos árbitros para o facto dos cabos de suporte da rede para além dos 9.50/10m não pertencerem à rede. O mesmo se aplica aos postes bem como à parte da rede exterior às varetas. Assim, se um jogador tocar uma parte exterior da rede (rede exterior às varetas, cabos, postes, etc.) nunca é falta, a não ser que afecte a estrutura da rede. Assim a regra 11.3.2 não mudou e não contradiz a regra principal acima citada.

4. Os árbitros devem distinguir entre penetração no campo adversário para além da linha central com o pé ou com qualquer outra parte do corpo.

Quando a penetração é com o pé, uma parte do mesmo deve permanecer em contacto ou por cima da linha central.

5. Tendo em consideração a alta qualidade das equipas participantes, o jogo junto à rede é de fundamental importância e por isso, os árbitros devem estar particularmente atentos especialmente nas situações em que a bola toca ligeiramente as mãos dos bloqueadores e sai fora do terreno de jogo.

Adicionalmente os árbitros devem estar atentos aos casos de interferência. Quando a rede entre as varetas é tocada por um jogador durante uma acção de jogo, tentativa de jogar a bola, ou fingindo um toque na bola, isto é uma FALTA NA REDE. Quando um ressalto natural é afetado pela acção deliberada de um adversário num movimento em direcção à rede, ou quando a rede é agarrada e a bola projectada da rede, então isso é interferência. Um jogador que dificulta a movimentação legítima de um adversário para alcançar a bola também é uma acção de interferência. Também está a interferir com o jogo quando rebenta as cordas da rede através de um contacto/puxão.

6. De modo a facilitar o trabalho de cooperação entre os dois árbitros deve fazer-se a seguinte divisão de trabalho: o 1º árbitro deverá concentrar-se em todo o comprimento da rede (toda a banda branca superior da rede) do lado dos atacantes e o 2º árbitro deverá concentrar-se em todo o comprimento da rede do lado dos bloqueadores.

## **REGRA 12 - SERVIÇO**

1. Para se autorizar a execução do serviço, não é necessário verificar se o jogador que vai servir está pronto – só se deve verificar se o jogador que vai servir está na posse da bola.
2. Antes de o 1º árbitro apitar para o serviço deve verificar se foi solicitada pela TV uma repetição da jogada e, em caso afirmativo, atrasar o início da jogada (no máximo 8 vezes por set com a duração de 7 segundos cada).
3. O 1º árbitro e os juizes de linha correspondentes devem prestar atenção ao jogador que vai servir no momento do batimento da bola ou na impulsão, no caso dum serviço em suspensão. Os juizes de linha devem sinalizar imediatamente se uma falta for cometida, e o 1º árbitro deve assinalá-la. O jogador que serve pode começar o seu movimento de serviço fora da zona de serviço, mas deve estar dentro dela no momento do contacto (ou ter estabelecido contacto com o solo dentro da zona antes do salto).
4. No momento do serviço, o 1º árbitro deve observar a equipa que está a servir, enquanto o 2º árbitro observa a equipa que recebe.
5. Se o jogador que vai servir não se deslocar normalmente para a zona de serviço ou não aceitar a bola do apanha-bolas provocando intencionalmente uma demora, a equipa pode receber uma sanção por demora.

*Nota:* Muitos árbitros e jogadores interpretam mal o texto da Regra, pensando que os oito segundos começam a contar apenas a partir do momento em que o jogador lança ou larga a bola para executar o serviço. Não é assim! A Regra diz claramente: "... depois do 1º árbitro apitar para o serviço".

6. O gesto oficial n.º 19 é o que deve ser usado, pelos árbitros, para assinalar a bola que, no serviço, toca na rede e não fica em jogo.

7. O 1º árbitro deve prestar atenção à cortina durante a execução do serviço, quando um jogador ou grupo de jogadores da equipa que serve acenam com os braços, saltam ou deslocam-se lateralmente ou estão agrupados não permitindo que o adversário veja o jogador que serve e a trajectória da bola (isto é: ambos os critérios têm de ser satisfeitos para que a acção/posição dos jogadores seja considerada como cortina). Assim se a bola proveniente do serviço pode ser vista ao longo da sua trajectória até atravessar a rede para o adversário, não pode ser considerado cortina.

### **REGRA 13 - ATAQUE**

1. Para compreender melhor a Regra 13.2.4 no que diz respeito ao ataque ao serviço adversário deve prestar-se atenção ao facto de, neste caso, apenas se deve verificar **a posição da bola** e não a posição dos jogadores. Só é falta se esse ataque for efectivo, e então o 1º árbitro deve apitar esta falta.
2. Quando se controla os ataques dum jogador defesa ou do Libero, é importante compreender que esta falta só é cometida quando o ataque é efectivo (quando a bola atravessa completamente o plano vertical da rede ou é tocada por um dos bloqueadores adversário).

### **REGRA 14 - BLOCO**

1. O bloqueador tem direito a bloquear qualquer bola no espaço do adversário passando as mãos por cima da rede desde que:
  - a bola, depois do primeiro ou segundo toque da equipa adversária, for direccionada para o campo do bloqueador, e
  - nenhum jogador da equipa adversária estiver suficientemente perto da rede, na zona da jogada, para continuar a sua acção.

Contudo, se um jogador adversário estiver próximo da bola e prestes a jogá-la, o toque do bloco é falta, se o bloqueador tocar a bola antes ou durante a acção de jogar a bola do adversário, pois impede a acção do mesmo.

Depois do terceiro toque do adversário, todas as bolas podem ser bloqueadas no espaço do adversário.

2. Toques e passes (não ataques) que não cruzem a rede em direcção ao campo adversário, não podem ser bloqueados, excepto depois do terceiro toque.
3. Se um dos bloqueadores colocar as suas mãos do outro lado da rede e atacar a bola em vez de fazer uma acção de bloco, comete falta. (a expressão "do outro lado da rede" significa passar as mãos sobre a rede para o espaço adversário).
4. O texto da Regra 14.6.3 "Bloquear o serviço do adversário" significa que um jogador faz um bloco efectivo a uma bola proveniente do serviço.
5. Desde que a bola passou a poder tocar qualquer parte do corpo, se numa acção de bloco, a bola tocar os pés durante a mesma acção, não é falta e é ainda um bloco!

## REGRA 15 - INTERRUÇÕES DE JOGO REGULAMENTARES

### 1. “Tempos” e “Tempos Técnicos”

- 1.1. Quando o treinador solicita um “Tempo” deve usar o gesto oficial. Se apenas se levantar, pedir oralmente ou accionar a buzina, os árbitros não devem autorizar o pedido. Se o pedido de “Tempo” é rejeitado, o 1º árbitro deve decidir se há uma intenção de demorar o jogo e em caso afirmativo sancioná-la de acordo com as Regras.
- 1.2. O marcador assistente deve usar a buzina (ou outro meio parecido) para assinalar cada “Tempo Técnico” logo que uma equipa atinja os 8º e 16º pontos do set (não é da responsabilidade do 2º árbitro). O mesmo se passa quando termina o “Tempo Técnico”. O apresentador anuncia para o primeiro “Tempo Técnico” do set: “primeiro Tempo Técnico”. No final do mesmo dirá “fim do primeiro Tempo Técnico”. O mesmo procedimento é aplicado ao segundo “Tempo Técnico”. O 2º árbitro deve estar atento para que os jogadores não regressem ao terreno de jogo antes do toque da buzina que assinala o fim do “Tempo Técnico”. Naturalmente, se houver algum problema com o trabalho do marcador assistente o 2º árbitro deve controlar o mesmo sob o seu ponto de vista.

### 2. Procedimento na substituição

- 2.1. O 2º árbitro deve colocar-se entre o poste e a mesa do marcador e – a não ser que o marcador o informe que a substituição é irregular – faz o sinal (cruzando os braços) aos jogadores, para que efectuem a troca através da linha lateral.

No caso de substituições múltiplas, o 2º árbitro deve esperar pelo sinal manual do marcador de que a substituição anterior foi registada e então prosseguirá com a substituição seguinte.

No caso de utilização de “tablet” o “software” evita substituições ilegais e regista automaticamente no boletim de jogo, pelo que o 2º árbitro somente intervém em casos extremos quando é causada uma demora.

Deve-se notar que o pedido de substituição é sempre o momento da entrada do jogador (s) na zona de substituição, independentemente do método utilizado, ou do método de preenchimento que está a ser usado.

- 2.2. Nas substituições múltiplas, as substituições devem ser feitas uma de cada vez: primeiro um par de jogadores – um jogador sai do campo e o suplente entra, de seguida outra etc., de forma a permitir que o marcador registre e verifique uma de cada vez. No entanto, se no momento do pedido da substituição múltipla, algum dos suplentes não estiver junto da zona de substituição pronto para entrar em campo, a substituição deve ser rejeitada sem penalização. Por esta razão, os jogadores não envolvidos em qualquer substituição específica devem manter-se fora da zona de substituição.

De novo, com a utilização do “software” do “tablet”, as substituições múltiplas podem ser permitidas ao mesmo tempo de modo a acelerar o jogo. Quando este método é usado os 2ºs árbitros devem permitir livremente as substituições.

- 2.3. É muito importante ter a certeza que os jogadores se movimentam rápida e calmamente.

O novo método de substituição é aplicado para manter a fluidez do jogo e evitar demoras durante o processo de substituição.

De acordo com o novo método, as sanções por demora quando os suplentes não estão prontos para entrar em jogo devem ser minimizadas.

É da responsabilidade do 2º árbitro e do marcador não usar o apito ou a buzina se o jogador suplente não estiver pronto conforme o regulamentado (Regras 15.10.3a e 15.10.4). Se não foi causada qualquer demora, o pedido de substituição deve ser rejeitado pelo 2º árbitro sem qualquer sanção.

3. Quando um jogador se lesiona, o 1º árbitro deve pedir que seja substituído. Em caso de lesão grave os árbitros devem interromper imediatamente o jogo e permitir que a equipa médica da equipa entre no terreno de jogo. A substituição excepcional devido a lesão, pode ser feita livremente, sem levar em atenção as "limitações de substituições", por qualquer jogador que não esteja no terreno de jogo no momento da lesão (Regra 15.7). Ter atenção a esta Regra que refere que, o jogador lesionado substituído através duma substituição excepcional não pode reentrar no jogo. Uma substituição excepcional nunca conta como uma substituição regulamentar.

Os árbitros devem distinguir claramente entre substituições irregulares (quando uma equipa faz uma substituição irregular e o jogo é reiniciado sem que o marcador ou o 2º árbitro o detectem, Regra 15.9), e o pedido para uma substituição irregular, a qual, no momento do pedido, o marcador ou o 2º árbitro verificam que é irregular (Regra 16.1.3) e que é rejeitada e sancionada com uma sanção por demora

4. Um pedido para substituição antes do início de um set é permitido e deve ser registado como numa interrupção normal de jogo nesse set. Neste caso, o treinador deve fazer o pedido de substituição usando o gesto oficial.
5. Os árbitros devem estudar cuidadosamente e compreender exactamente a Regra que regulamenta os "pedidos improcedentes" (Regra 15.11):
  - o que significa "pedido improcedente"
  - quais os casos típicos
  - qual é o procedimento a ser seguido em tais casos
  - o que deverá ser feito se uma equipa o repetir no mesmo set.

Durante o jogo, o 1º árbitro deverá verificar se o 2º árbitro aplica esta Regra correctamente.

O 2º árbitro deve certificar-se de que qualquer pedido improcedente é registado na sua secção especial no boletim de jogo.

6. Deve ser feita a distinção entre a "troca do Libero" (Regra 19.3.2) e a substituição regular, que tem de ser autorizada pelo 2º árbitro ou pelo marcador e registada no boletim de jogo (Regras 15.5 – 15.10). O marcador assistente regista as trocas do Libero – e também a redesignação - num boletim próprio para o efeito (R6), de tal modo que o número do jogador trocado pelo Libero seja conhecido em qualquer momento do jogo (quando estiver a ser utilizado o boletim de jogo electrónico, o marcador e o marcador assistente devem cooperar no controlo e registo das trocas de Libero.

## REGRA 16 - DEMORAS DE JOGO

1. O árbitro deve estar perfeitamente familiarizado com os princípios, bem como com todos os tipos e sanções por demora de jogo. Mais propriamente, ele deve saber exactamente a diferença entre um pedido improcedente e uma demora de jogo.
2. Os árbitros devem impedir todas as demoras, quer sejam intencionais ou não.

### *Exemplo de demora:*

Um jogador demora o jogo ao pedir ao árbitro autorização para apertar os atacadores do calçado. À primeira vez o mesmo deve ser imediatamente sancionado com uma "sanção por demora".

Principais causas de demoras (entre outras):

- Substituições
- "Tempos"
- Limpeza do solo

Qualquer jogador que solicite ao árbitro autorização para apertar os atacadores do calçado mostra a sua intenção de demorar o jogo e deve ser sancionado com uma "sanção por demora".

3. As sanções por demora de jogo são aplicadas à equipa, e não se referem a comportamentos incorrectos de jogadores, mesmo nos casos em que foi claramente apenas um jogador o causador da demora.
4. Deve ter-se atenção ao facto de a "advertência por demora" é agora indicada pelo gesto oficial (n.º 25) amostragem do cartão amarelo e é registada no boletim de jogo, na coluna das sanções A. Contudo, a "penalização por demora" é indicada com o cartão vermelho e também registada no boletim de jogo, na coluna das sanções P.
5. Limpeza do solo

O objectivo principal dos procedimentos que se seguem é o de garantir a segurança dos jogadores e o decorrer normal do jogo, evitando que sejam os próprios jogadores a procederem à limpeza do solo.

### 5.1.1. Auxiliares e material de limpeza

### 5.1.2. Auxiliares de limpeza

Quatro auxiliares de limpeza em cada campo = oito auxiliares de limpeza no total. Devem estar muito bem treinados para desempenharem esta tarefa; é bom que sejam jogadores de voleibol com experiência.

### 5.1.3. Equipamento de limpeza

- Seis rodos com um metro de largura.
- Três rodos devem estar junto de cada área de aquecimento.
- Oito toalhas absorventes (tamanho mínimo de 40x40cm e máximo de 40x80cm); quatro (2-2) devem estar disponíveis junto da mesa de marcação e quatro (2-2) com os auxiliares de limpeza sentados em bancos baixos.

5.1.4. Colocação dos auxiliares de limpeza (*Diagrama A*)

5.1.3.1 Um auxiliar de limpeza rápido em cada campo (2 no total) atrás do 2º árbitro, sentados nos calcanhares (prontos a correr para a zona molhada)

5.1.3.2 Três auxiliares de limpeza junto de cada área de aquecimento (6 no total) sentados em bancos baixos (1 auxiliar de limpeza rápido e 2 normais).

5.1.3.3 Os auxiliares de limpeza devem prestar atenção à sua colocação de modo a não taparem a visibilidade dos painéis de publicidade que estão à volta da área de jogo, especialmente atrás da plataforma do 1º árbitro.

5.2. Como limpar o terreno de jogo

Para assegurar a continuidade do jogo e terminar com as demoras tácticas, a FIVB tomou as seguintes decisões:

5.2.1. Durante os “Tempos”, “Tempos Técnicos” e nos intervalos:

Três auxiliares de limpeza juntam-se de forma limparem o seu respectivo campo. Os três auxiliares de limpeza colocados junto da área de aquecimento devem trazer os três rodos até à linha lateral, na zona de ataque, junto do 2º árbitro

Três auxiliares de limpeza de cada lado do terreno de jogo começam a limpar a superfície de jogo em serpentina conforme o esquema do *Diagrama A*.

5.2.2. Quando a bola não está em jogo (entre duas jogadas), e se necessário:

5.2.2.1. Quando um auxiliar de limpeza rápido se apercebe que há uma zona molhada no campo, levanta uma mão, assinala a zona molhada e espera pelo fim da jogada. Imediatamente após o apito do árbitro a dar por finda a jogada, somente os auxiliares de limpeza (até 2 por campo) que levantaram a mão (com duas toalhas absorventes) devem correr até à zona molhada. Em cada campo, o auxiliar de limpeza rápido que está colocado atrás do 2º árbitro cuida da zona de ataque respectiva.

Os dois auxiliares de limpeza rápidos sentados junto das áreas de aquecimento devem observar com atenção as zonas molhadas no fundo do seu campo, para as poderem limpar mal o árbitro apite para terminar a jogada.

Se houver mais do que uma zona molhada para um determinado auxiliar de limpeza, a principal prioridade são as que se encontram na zona de ataque. As zonas molhadas no fundo do campo ou na zona livre ficam para segundo lugar.

5.2.2.2. Imediatamente após uma limpeza rápida o auxiliares de limpeza deve voltar à sua posição, utilizando o caminho mais curto para sair do terreno de jogo.

5.2.2.3. O tempo médio para limpar uma zona molhada não deve ultrapassar 6 a 8 segundos entre o fim da jogada e o apito do 1º árbitro a autorizar o próximo serviço. Nenhuma demora de jogo deve ser causada pelos auxiliares de limpeza.

5.2.2.4. Os árbitros não se devem envolver nas operações de limpeza. No entanto o 1º árbitro tem autoridade para regular estas acções quando o jogo é perturbado pelos auxiliares de limpeza, ou se estes não estão a desenvolver bem o seu trabalho.

5.2.2.5. Os jogadores e os treinadores não têm direito a pedir aos auxiliares de limpeza para limparem uma zona molhada, ou influenciá-los quando estes estão a limpar a superfície de jogo.

### 5.3. Responsabilidades dos jogadores

Se os jogadores, sob a sua inteira responsabilidade, limparem a superfície de jogo com os seus próprios toalhetes, o 1º árbitro não tem de esperar que a limpeza termine e que os jogadores se coloquem nas suas posições. Se não estiverem nas posições correctas, no momento em que o serviço é efectuado, os árbitros devem assinalar a respectiva falta de posição.

### 5.4. Responsabilidades do Delegado Técnico/Membro do Júri

Se as circunstâncias o requererem, e se vir que uma parte da zona de ataque está escorregadia, o Delegado Técnico /Membro do Júri (e só ele) pode solicitar ao 2º árbitro para que chame os auxiliares de limpeza, quando a bola não estiver em jogo. Neste caso devem levar toalhas grandes para limparem a zona escorregadia indicada pelo 2º árbitro. Uma vez realizado o trabalho regressam imediatamente aos seus lugares.

## **REGRA 17 - INTERRUPTÕES DE JOGO EXCEPCIONAIS**

- Se um jogador lesionado não puder ser substituído regulamentarmente o treinador tem o direito de solicitar uma substituição excepcional por qualquer jogador que, no momento, não esteja em campo, excepto o Libero ou o jogador que com ele trocou; neste caso o jogador lesionado não pode voltar a jogar nesse jogo.
- Se um jogador lesionado não puder ser substituído nem regulamentar nem excepcionalmente são-lhe concedidos 3 minutos para a sua recuperação, mas apenas uma única vez para o mesmo jogador durante todo o jogo.

## **REGRA 18 - INTERVALOS E TROCAS DE CAMPO**

1. Durante os intervalos os jogadores podem aquecer com bolas na zona livre, desde que estas não sejam as bolas do jogo.
2. No set decisivo, quando uma equipa obtém 8 pontos, procede-se à troca de campo (se o 8º ponto foi feito pela equipa que recebe, esta equipa deve fazer uma rotação depois da mudança de campo, e antes do seu serviço – isto deve ser verificado pelo marcador e árbitros).
3. Durante os intervalos, as três bolas ficam em poder dos apanha-bolas n.ºs 1, 2, 4 e 5. Estes não estão autorizados a entregá-las aos jogadores para aquecimento. Antes do set decisivo o 2º árbitro entrega a bola ao primeiro jogador a servir. Durante os “Tempos”, substituições e durante a troca de campo no set decisivo ao ser atingido o 8º ponto, o 2º árbitro não fica com a bola. As bolas ficam com os apanha-bolas.



## REGRA 19 – O JOGADOR LIBERO

1. No caso de a equipa ter dois Liberos, o Libero inicial é inscrito na primeira das duas linhas especiais reservadas para os Liberos, o mais tardar até ao momento em que o treinador assina o boletim de jogo.
2. Se o treinador quiser trocar o Libero inicial pelo segundo Libero o procedimento é igual ao de uma troca.

Uma troca ilegal de Libero deve ser tratada do mesmo modo que uma substituição ilegal.

3. No caso de lesão do Libero inicial, e se não houver segundo Libero na relação dos jogadores da equipa ou este (actualmente em jogo) se lesionar, o treinador pode redesignar como novo Libero um dos jogadores (excepto o que com ele trocou) que não esteja em campo *no momento da* redesignação (regra 19.4.2).

O procedimento será igual ao da troca se a redesignação for realizada imediatamente após a lesão, ou igual ao procedimento da substituição se a redesignação for realizada mais tarde. Isto deve ser feito com uma pequena formalidade em como o treinador/capitão em jogo efectivamente confirma a sua decisão, comunicando-a à equipa de arbitragem.

4. Tome atenção à diferença entre a substituição excepcional de um jogador lesionado e a redesignação de um libero lesionado.

Quando um jogador normal se lesiona e não há possibilidade de uma substituição regulamentar qualquer jogador que não está em campo no momento da lesão (excepto o Libero e o jogador que trocou com ele) *pode substituir* o jogador lesionado.

Comparado este procedimento com a redesignação de um novo Libero, quando qualquer jogador que não está em campo no momento da redesignação (excepto o jogador que trocou com Libero inicial ou um Libero inicial que mais tarde foi declarado incapaz para jogar) *pode tornar-se o novo Libero!* Lembre-se que a redesignação de um novo Libero é uma opção que o treinador pode usar ou não.

5. De modo a perceber correctamente o significado da Regra 19.3.2 os árbitros devem tomar atenção à diferença entre a redacção da regra 25.2.2.2 a qual especifica que o marcador deve assinalar qualquer erro na ordem de serviço imediatamente após a execução do serviço e a Regra 26.2.2.2 que diz que o marcador assistente deve avisar os árbitros de qualquer falta na troca do Libero sem mencionar “depois da execução do serviço”. Isso significa que o marcador assistente deve avisar imediatamente os árbitros da falta na troca do Libero e a Regra 7.7.2 deve ser aplicada só no caso do marcador assistente se ter esquecido de avisar e uma jogada (ou mais) tiver tido lugar.
6. Para competições FIVB a autorização para que um Libero lesionado possa voltar a jogar num jogo seguinte será decidida pelo Comité de Controlo específico do Campeonato.
7. O Libero pode ser declarado incapaz de jogar por qualquer razão (lesão, doença, expulsão ou desqualificação) pelo treinador ou na falta deste pelo capitão em jogo.

## REGRA 20 - CONDUTA EXIGIDA

## REGRA 21 - COMPORTAMENTO INCORRECTO E SUAS SANÇÕES

1. É absolutamente necessário o estudo muito cuidado destas Regras no sentido de entender o seu novo espírito, o texto e a nova escala de sanções por comportamentos incorrectos.
2. É importante lembrar, que de acordo com a Regra 20.2.1, o comportamento dos participantes deve ser respeitoso e cortês, mesmo com *os membros do Comité de Controlo, os seus companheiros de equipa e os espectadores*. Se a atitude do treinador (ou qualquer outro membro da equipa) excede as limitações disciplinares previstas no artigo 21, o primeiro árbitro tem de aplicar as sanções apropriadas sem qualquer hesitação. A partida de voleibol é um espectáculo desportivo de jogadores, mas não de membros das equipas. Os árbitros não devem ignorar esta distinção.

Como consequência de alguns exemplos recentes, são instruções da Comissão de Arbitragem da FIVB que, quando o treinador se entrega a uma actuação ou demonstração de desacordo excessiva sobre acções do jogo, ou quando o treinador (ou qualquer outro membro da equipa) aborda a Mesa do Júri ou outro oficial FIVB de uma forma agressiva ou depreciativa, em seguida, o primeiro árbitro deve fazer uma aplicação estrita da escala de sanções. O espectáculo deve ser para o jogo no campo e não para questões periféricas que prejudicam o principal objetivo de entreter a multidão com um jogo espectacular.

3. A Regra 21.1 trata dos “comportamentos incorrectos menores” que não são objecto de sanções. É o primeiro dever dos árbitros evitar que as equipas se aproximem do nível da sanção. Isto pode ser feito em duas etapas: o 1º nível utilizando uma advertência verbal através do capitão em jogo (sem cartões, nem registo no boletim de jogo). O 2º nível através da amostragem do cartão amarelo a um elemento da equipa. Esta advertência não é uma sanção mas um aviso ao elemento da equipa (e por extensão equipa) que atingiram o nível de sanção para o jogo. Não tem consequências imediatas (mas é registado no boletim de jogo). Aqui o 1º árbitro tem flexibilidade.
4. A Regra 21.2 trata dos “comportamentos que dão origem a sanção”. De acordo com esta Regra os comportamentos ofensivos e agressivos são severamente sancionados. São registados no boletim de jogo de acordo com a escala de sanções. O princípio é que a repetição de tais atitudes no mesmo jogo origina uma sanção mais pesada por cada comportamento incorrecto que se siga.
5. A aplicação prática das sanções aos elementos da equipa por comportamentos incorrectos é decidida pelo 1º árbitro:

### 5.1 O elemento da equipa está em campo:

O 1º árbitro apita (normalmente quando a bola não está em jogo, mas logo que possível se a falta é muito grave). Chama o infractor para junto da sua plataforma. Quando este está junto da mesma, o 1º árbitro mostra-lhe o (s) cartão (ões) apropriado(s) dizendo: “Está penalizado (ou expulso ou desqualificado)”.

O 2º árbitro confirma esta acção e imediatamente dá instruções ao marcador para registar a sanção adequada no boletim de jogo.

Se o marcador, baseado em informações do boletim de jogo, constata que a decisão do 1º árbitro não está conforme as Regras, como por exemplo, contraria a escala de sanções,

deve informar imediatamente o 2º árbitro. Este, depois de verificar o aviso feito pelo marcador, informa o 1º árbitro que deve, então, corrigir a sua primeira decisão. Se o 1º árbitro não aceitar as observações do 2º árbitro e marcador, este deve escrever a decisão do 1º árbitro no quadro "Observações".

#### 5.2 O elemento da equipa não está em campo:

O 1º árbitro apita, chama o capitão em jogo para junto da sua plataforma, e mostrando o(s) cartão(ões) apropriado (s), diz: "o jogador nº X ou outro elemento da equipa (treinador, etc.) está penalizado (ou expulso ou desqualificado)". O capitão em jogo informa o respectivo elemento *que se deve levantar* e aceitar a sanção *levantando o braço*.

Enquanto o elemento da equipa tem o braço levantado, o 1º árbitro mostra o(s) cartão(ões) dum modo perceptível tanto pelas equipas, como pelo 2º árbitro, marcador e público.

#### 5.3 Procedimento para as sanções entre os sets:

No caso de uma penalização, o 1º árbitro deve mostrar o cartão vermelho no início do set seguinte. Se acontecer durante um "Tempo Técnico", o operador do marcador mudará o resultado depois do fim do "Tempo Técnico".

No caso de uma expulsão ou desqualificação, o 1º árbitro deve chamar imediatamente o capitão em jogo para informar o seu treinador acerca do tipo de penalização (impedindo uma dupla penalização para a equipa) o que será formalmente seguido da amostragem dos cartões (vermelho e amarelo juntos para a expulsão e separados para a desqualificação) no início do set seguinte.

6. Durante o jogo os árbitros devem estar atentos à disciplina, agindo com segurança e rapidez quando aplicam as sanções por conduta incorrecta aos jogadores ou a outros membros da equipa. Os árbitros devem ter presente que a sua função é avaliar as acções dos jogadores e não "andar à procura" de pequenas faltas individuais.

É necessário que os árbitros, jogadores e treinadores estudem a diferença entre conduta incorrecta, sanção por demora e os seus gestos oficiais!

## **REGRA 22 - EQUIPA DE ARBITRAGEM E PROCEDIMENTOS**

1. É muito importante que os árbitros assinalem o fim de uma jogada apenas nos seguintes dois casos:
  - quando tiverem a certeza de que uma falta foi cometida ou há uma interferência alheia ao jogo
  - quando tiverem identificado a natureza da mesma.
2. Para informar com exactidão as equipas (o público, os telespectadores, etc.), da natureza da falta assinalada, os árbitros têm de utilizar os gestos oficiais (ver Regras 23.2 e 28.1). Só estes gestos podem ser usados e não outros (gestos nacionais, pessoais, ou estilos próprios de execução).
3. Devido à grande velocidade do jogo, podem surgir problemas no que diz respeito a erros de arbitragem. Para prevenir esses tipos de erros, os elementos da equipa de arbitragem devem colaborar muito de perto; após cada jogada devem olhar uns para os outros de modo a confirmar a sua decisão.

## REGRA 23 - 1º ÁRBITRO

1. O 1º árbitro deve cooperar sempre com os outros membros da equipa de arbitragem (2º árbitro, marcador, juízes de linha). Deve deixá-los actuar dentro das suas competências e autoridade. Deve desempenhar a sua actividade de pé.

Por exemplo: depois de apitar para o final de uma jogada, deve olhar imediatamente para os seus colegas (e só depois tomar a decisão final, utilizando os gestos apropriados):

- Na decisão de uma bola dentro ou fora, deverá sempre olhar para o juiz de linha responsável pela linha mais próxima do local onde a bola tocou o solo (apesar de não ser juiz de linha, naturalmente que o 1º árbitro tem o direito, se necessário, de corrigir os seus colegas).
  - Durante o jogo o 1º árbitro deve olhar frequentemente para o 2º árbitro, que se encontra de frente para si (se possível, depois de cada jogada e também antes do apito para execução do serviço), para verificar se este está ou não a sinalizar alguma falta (ex. quatro toques, dois toques, etc.).
2. A questão de saber se a bola "fora" foi ou não previamente tocada pela equipa que defende (por ex. pelo bloqueador) deve ser verificada quer pelo 1º árbitro quer pelos juízes de linha. É, contudo, o 1º árbitro que toma a decisão final através dos gestos oficiais, depois de observar a informação dos outros membros da equipa de arbitragem (o árbitro nunca deve perguntar ao jogador se a bola lhe tocou ou não).
  3. Deve sempre certificar-se de que o 2º árbitro e o marcador dispõem do tempo suficiente para realizarem as suas tarefas administrativas e trabalho de registo, por exemplo se o marcador teve tempo suficiente para verificar a legalidade de um pedido de substituição e fazer o respectivo registo. Se o 1º árbitro não conceder aos seus colegas tempo suficiente para levarem a cabo as suas tarefas, o marcador e o 2º árbitro nunca poderão acompanhar a fase seguinte do jogo, podendo por isso incorrer em diversos erros de arbitragem. Se o 1º árbitro não conceder o tempo necessário para controlo e registo dos factos, o 2º árbitro deverá interromper o jogo, apitando.
  4. O 1º árbitro pode alterar qualquer das decisões dos seus colegas ou mesmo uma decisão sua. Se tomou uma decisão (apitando) e depois vê que os seus colegas (2º árbitro, juízes de linha e marcador) tomaram uma decisão contrária, pode:
    - se tiver a certeza de que tem razão, manter a sua decisão;
    - se concluir que estava errado, mudar a sua decisão;
    - se concluir que as faltas foram cometidas simultaneamente por ambas as equipas (jogadores), deve fazer o sinal para a jogada ser repetida.
    - se ele considera que a decisão do 2º árbitro foi errada, pode alterá-la. Por exemplo: se o 2º árbitro assinalou uma falta posicional cometida pela equipa que recebe e o 1º árbitro verificar, imediatamente, ou após o protesto pelo capitão em jogo que a posição estava correcta, não deve aceitar a decisão do 2º árbitro, ordenando a repetição da jogada.
  5. Se o 1º árbitro chegar à conclusão de que um dos outros membros da equipa de arbitragem não está a desempenhar correctamente o seu trabalho ou não está a ser objectivo, deve substituí-lo.

6. Apenas o 1º árbitro pode aplicar sanções por comportamento incorrecto e de "demora" - o 2º árbitro, o marcador e os juizes de linha não têm esse direito. Se qualquer um dos outros membros da equipa de arbitragem notar qualquer irregularidade deve assinalá-la e dirigir-se ao 1º árbitro para o informar da situação. Apenas o 1º árbitro aplica sanções.
7. No fim do jogo o 1º árbitro deve verificar e assinar o boletim de jogo (ver também procedimentos dos árbitros depois do jogo no ponto 3 da pág.28).

## **REGRA 24 - 2º ÁRBITRO**

1. O 2º árbitro deve ter a mesma competência que o 1º árbitro para o substituir em caso de falta ou se não estiver em condições de continuar o seu trabalho.
2. A autoridade e responsabilidades do 2º árbitro estão claramente expressas nesta Regra e deve estudar bem as suas responsabilidades, nomeadamente nos casos em que ele "deve decidir, apitar e assinalar as faltas" durante o jogo (ver Regra 24.3.2).
3. No caso de decisão tomada pelo 1º árbitro já não é necessário o 2º árbitro repetir os sinais do 1º árbitro.
4. Numa jogada junto à rede, o 2º árbitro deve concentrar-se no controlo dos contactos ilegais em toda a rede do lado dos bloqueadores, as ultrapassagens ilegais da linha central, e nas acções de jogo ilegais do lado do bloco (equipa que defende).
5. O 2º árbitro também deve verificar com cuidado se, antes ou durante o jogo, os jogadores estão em posição correcta, com base nas fichas de formação das equipas. Neste trabalho o 2º árbitro é auxiliado pelo marcador, que pode informar qual o jogador que está na posição I (posição de serviço). Com base nesta informação, e rodando a ficha de formação na sua mão, no sentido dos ponteiros do relógio, o 2º árbitro pode determinar exactamente a ordem de rotação (posição) correcta de cada equipa. Quando está a verificar as posições deve colocar-se com a posição II à sua esquerda ou IV à sua direita, respectivamente, junto do jogador indicado pelo marcador, e de frente para a rede pode situar os outros jogadores seguindo a ordem indicada na ficha de formação, começando no jogador da posição I. Não deve, oral ou gestualmente indicar a qualquer jogador a sua posição. Se houver alguma discrepância entre as posições dos jogadores em campo e a ficha de formação, o 2º árbitro deve chamar o capitão em jogo ou o treinador a fim de confirmar a posição correcta dos jogadores.
6. O 2º árbitro deve tomar atenção ao facto de a zona livre ter de estar sempre desimpedida de obstáculos que possam causar lesões aos membros da equipa (garrafas com líquidos, mala de primeiros socorros, placas de substituição, etc.).
7. Durante os "Tempos" ou "Tempos Técnicos" o 2º árbitro não deve ficar numa posição estática. Deve ajustar a sua movimentação, virando -se:
  - Para junto dos auxiliares de limpeza, para se certificar que eles, em grupo, tomam a sua posição atempadamente.
  - Para as equipas, para ter a certeza que se deslocam para junto dos bancos.
  - Para junto do marcador, para controlar o seu trabalho
  - Para o marcador assistente a fim de obter informações acerca da posição dos Liberos

- Novamente para os auxiliares de limpeza para controlar o seu trabalho
  - Para o 1º árbitro, para receber ou dar informações se for necessário
  - Para as equipas de modo a não permitir a reentrada em campo antes do fim do “tempo” e determinar se o Libero está prestes a tentar uma “troca escondida”
7. No fim do jogo o 2º árbitro deve verificar e assinar o boletim de jogo (ver também procedimentos dos árbitros depois do jogo no ponto 3 da pág.28).

### **ÁRBITRO DE RESERVA**

As seguintes actividades estão sob a responsabilidade do Árbitro de Reserva:

1. Substituir o 2º árbitro em caso de ausência, caso não esteja em condições de continuar o seu trabalho ou no caso do 2º árbitro ter de substituir o primeiro.
2. Controlar as placas de substituição antes do jogo e entre os sets.
3. Verificar a operacionalidade das buzinas antes e entre os sets, caso haja algum problema.
4. Ajudar o 2º árbitro a manter livres a zona livre e as áreas de penalização.
5. Controlar os jogadores suplentes nos bancos e nas zonas de aquecimento e qualquer elemento da equipa enviado para a área de penalização.
6. Dar ao 2º árbitro quatro bolas de jogo, imediatamente após a apresentação das equipas iniciais.
7. Dar ao 2º árbitro a bola para início do jogo depois deste ter terminado a verificação da posição dos jogadores em campo.
8. Ajudar o 2º árbitro na orientação do trabalho dos auxiliares de limpeza.

### **REGRA 25 - MARCADOR**

1. O trabalho do marcador é muito importante, particularmente durante os jogos internacionais, nos quais os membros da equipa de arbitragem e as equipas são de países diferentes. Todos os árbitros internacionais bem como os juizes de linha devem saber preencher o boletim de jogo, e se tal for necessário devem ser capazes de fazer o trabalho dum marcador.
2. O marcador:
  - 2.1. Deve verificar - depois de receber as fichas de formação e antes do início de cada set - se os números inscritos nessas fichas fazem parte da relação de jogadores da equipa. (se não, deve comunicar esse facto ao 2º árbitro).
  - 2.2. Deve comunicar ao 2º árbitro o 2º “tempo” e a 5ª e 6ª substituições de cada equipa (o qual comunica a mesma informação ao 1º árbitro e ao treinador).

2.3. Deve cooperar atentamente durante o processo de substituição:

2.3.1. O 2º árbitro depois de confirmar a substituição, apitando, ou vendo que a substituição foi confirmada pelo toque da buzina do marcador, dirige-se para uma posição entre o poste e a mesa do marcador, onde possa ver o jogador suplente e o marcador. O jogador suplente vai para a linha lateral com a respectiva placa de substituição. A não ser que o marcador informe que a substituição é irregular, o 2º árbitro autoriza a substituição dos jogadores fazendo o sinal de cruzar os braços.

2.3.2. O 2º árbitro depois de verificar o sinal de “OK” por parte do marcador, vai para a sua posição para que se inicie a próxima jogada e repete o gesto para o 1º árbitro, que pode apitar para o próximo serviço. Nesse momento o marcador concentra-se no jogador que vai executar o serviço para ver se a rotação está correcta ou não. Se houver erro, imediatamente após o batimento da bola no serviço, interrompe o jogo com a buzina, mas nunca antes de o serviço ser executado. O 2º árbitro deve dirigir-se à mesa para controlar a decisão do marcador e informar as equipas e o 1º árbitro da situação.

2.3.3. O marcador tem de olhar para o jogador suplente na zona de substituição e comparar o número da sua camisola e o número da placa que está na sua mão com as relações de jogadores iniciais e suplentes do boletim de jogo. Se verificar que a substituição é irregular, toca a buzina e levanta imediatamente uma mão, agita-a e diz: “ o pedido de substituição é irregular”. Neste caso o 2º árbitro dirige-se imediatamente à mesa para verificar, com base nos dados do boletim de jogo, a irregularidade do pedido. Se se confirmar a irregularidade, o 2º árbitro deve rejeitar o pedido. O 1º árbitro aplica a sanção à equipa assinalando a “demora”. O marcador regista no boletim de jogo, no quadro das “Sanções”, a sanção apropriada. O 2º árbitro deve controlar este trabalho do marcador.

2.3.4. No caso de uma equipa solicitar mais que uma substituição, o processo de substituição deve ser feito uma a uma, de modo ao marcador ter tempo para registar cada substituição consecutivamente. O marcador deve usar o mesmo processo para cada substituição. O marcador olha para o número da placa e para o número da camisola do jogador suplente. Se a substituição for legal, o marcador procede ao registo da substituição no boletim de jogo e depois mostra que o registo está completo levantando ambas as mãos. **Lembrar que isto se aplica a todas as substituições.**

2.3.5. Quando for usado um “tablet” nas substituições, o marcador deve controlar o boletim de jogo para assegurar que os dados são registados no mesmo é o que, na verdade, está a ocorrer na linha lateral. Como a substituição também pode coincidir com uma troca de Libero, um cuidado especial deve ser tomado aqui. No fim de todas as substituições, o OK com as duas mãos levantadas ainda é necessário antes do jogo recomeçar.

2.4 Deve registar as sanções no boletim de jogo só com instruções do 2º árbitro.

3.4 Deve registar se um jogador se lesionou e foi retirado do jogo por uma substituição regulamentar ou excepcional. Esta nota deve indicar o número do jogador lesionado o set em que ocorreu a lesão e o resultado no momento.

## REGRA 26 – MARCADOR ASSISTENTE

1. Senta-se junto ao marcador. Deve substituir o marcador se este não estiver em condições de continuar o seu trabalho.
2. As suas responsabilidades são:
  - 2.1. Preencher a folha de controlo do Libero (R-6) e verificar a regularidade das trocas dos Liberos durante o jogo.
  - 2.2. Indicar e controlar o tempo dos “Tempos Técnicos”, tocando a buzina para os iniciar e terminar.
  - 2.3. Manusear o marcador manual colocado na mesa de marcação.
  - 2.4. Verificar se o operador do quadro de marcação do pavilhão está a indicar correctamente o resultado ao público e, se não, corrigi-lo.
  - 2.5. Durante os “Tempos” e “Tempos Técnicos” informar o 2º árbitro sobre a posição dos Liberos, usando o sinal de “dentro” e “fora”, mas só com uma mão para cada equipa.
  - 2.6. Levar ao Presidente do Júri do jogo, num impresso, a informação acerca da duração de cada set e a hora de início e fim do jogo.
  - 2.7. Quando necessário, ajudar o marcador a tocar na buzina para confirmar e anunciar os pedidos de substituição
3. O nome do marcador assistente deve ser colocado no boletim de jogo, e tem de o assinar no fim do jogo.

## REGRA 27 - JUÍZES DE LINHA

1. O trabalho dos juízes de linha é muito importante, especialmente nos jogos internacionais de alto nível. Todos os candidatos e árbitros internacionais devem conhecer bem o trabalho dos juízes de linha, incluindo a componente prática, para o caso de virem a ser designados como juízes de linha para jogos internacionais.
2. Os organizadores devem fornecer aos juízes de linha bandeiras uniformes. A cor das bandeiras deve contrastar com a cor do piso. Nos Mundiais e competições FIVB a cor deve ser vermelha ou amarela.
3. Os juízes de linha:
  - a. Devem apresentar-se na área de jogo ou na sala de teste de alcoolémia, equipados, 45 minutos antes do início do jogo.
  - b. Devem conhecer todas as suas tarefas, mesmo quando só são utilizados dois (ver D.10 das Regras Oficiais de Voleibol).
  - c. Têm de assinalar todas as faltas que aconteçam junto à linha de que é responsável, assim como assinalar as que aconteçam no momento do batimento do serviço.



- d. Se a bola tocar a vareta, passar por cima dela ou pelo espaço exterior para o campo adversário, o juiz de linha mais próximo da direcção da bola deve assinalar a falta.
  - e. As faltas devem ser claramente assinaladas para não haver quaisquer dúvidas de que o 1º árbitro as possa ver.
4. Os juízes de linha devem descontraírem-se entre as jogadas.
  5. Os juízes de linha devem abandonar as suas posições durante os “Tempos” e “Tempos Técnicos” colocando-se nos respectivos cantos da área de jogo.

## **REGRA 28 - GESTOS OFICIAIS**

1. Os árbitros devem usar unicamente os gestos oficiais. O uso de quaisquer outros sinais é proibido, e só podem ser usados quando for absolutamente necessário para ser compreendido pelos membros das equipas.

Deve ter-se em consideração que o Voleibol necessita de se mudar com os tempos. Neste contexto, decidiu-se modificar a sequência dos sinais dos árbitros.

No essencial, o 2º árbitro não imita mais ou “faz de espelho” do sinal do 1º árbitro. Seguidamente, no entanto, damos mais detalhes sobre as sequências que devem ou não ser utilizadas durante o jogo.

2. **Decisão do 1º árbitro:** O 1º árbitro assinala o fim da jogada (ou falta) através do apito, indica o lado da equipa que vai executar o próximo serviço, indica a natureza da falta, e (se necessário) o jogador que cometeu a falta. O 2º árbitro não toma parte em nenhuma desta sinalética, mas deve, no entanto, deslocar-se para o lado da equipa que vai receber o próximo serviço. Contacto visual com o 1º árbitro ainda será necessário. A ajuda, durante ou no fim da jogada, para “toques” ou “quatro toques” é esperada. Estas acções devem ser realizadas antes do deslocamento do 2º árbitro, de modo a que o 1º árbitro esteja em posse dos factos para decidir.
3. **Decisão do 2º árbitro** (por ex. falta na rede, bloco ilegal de um defesa, ataque ilegal de um defesa, bola que toca na antena ou passa para o campo adversário pelo espaço exterior, etc.): A sequência pelo 2º árbitro permanece como até agora: apita, indica a natureza da falta, indica (se necessário) o jogador que a cometeu, faz uma pausa, e então segue o sinal do 1º árbitro indicando o lado da equipa que vai executar o próximo serviço.
4. **Pedido de “Tempo”:** É normalmente executado pelo 2º árbitro (mas ainda é da competência do 1º árbitro se o 2º árbitro não ouvir ou vir a solicitação do treinador). Desta vez o 2º árbitro apita, faz o gesto “T” e indica a equipa que o solicitou (acção com dois gestos). O 1º árbitro não necessita de repetir estes gestos..
5. **Jogada repetida / falta dupla:** Uma vez que ambos os árbitros podem apitar esta situação e fazer o sinal de repetição (por ex. bola a rolar no campo, jogador lesionado durante a jogada, dois adversários que tocam no bordo superior da rede ao mesmo tempo) normalmente permanece a tarefa do 1º árbitro de indicar o lado da equipa que deve servir. O 2º árbitro só deve copiar o sinal do 1º árbitro para a equipa que executa o próximo serviço se foi ele que apitou para a interrupção de jogo.

6. **Ambos os árbitros apitam em simultâneo para interromper a jogada mas por motivos diferentes:** Aqui cada árbitro indicará a natureza da falta – mas neste caso como o 1º árbitro deve decidir qual a decisão a seguir, **SÓ O 1º ÁRBITRO** faz o sinal de “falta dupla” e indica o lado da equipa a executar o próximo serviço.
7. **Jogador executa o serviço muito cedo** (antes do apito): Esta é claramente uma tarefa do 1º árbitro indicando a repetição da jogada e a equipa a executar o próximo serviço.
8. **Fim do set:** É realizado pelo 1º árbitro. O 2º árbitro, se o 1º árbitro não estiver com atenção ao marcador, educadamente deve lembrá-lo fazendo o sinal, mas permanece exclusivamente a responsabilidade do 1º árbitro.
9. Assim em resumo: Quando a falta é apitada pelo 1º árbitro, o 2º árbitro não deve repetir os sinais oficiais feitos pelo 1º árbitro, mas se a falta é apitada pelo 2º árbitro este deve indicar a equipa que irá servir seguindo o sinal oficial do 1º árbitro.

Quando o 2º árbitro apita uma falta (por ex. toque de um jogador na rede) deve ter o cuidado de mostrar o sinal oficial do lado onde a falta foi cometida (Regra 28.1). Por exemplo: se um jogador a equipa que está à sua direita tocou na rede e apitou esta falta, o sinal oficial não deve ser mostrado do outro lado através de rede, pois o árbitro só se deve deslocar depois do sinal oficial ser executado do lado onde ocorreu a falta.

10. Os árbitros devem apitar rapidamente, com a certeza ao assinalar as faltas (Regras 22.2, 23.3 e 24.3), tendo em consideração os seguintes dois pontos:
  - 10.1 Não devem apitar uma falta sob pressão do público ou jogadores;
  - 10.2 Logo que percebam terem cometido um erro de julgamento, o árbitro pode ou deve corrigir o seu erro (ou de outro colega de equipa) desde que o façam imediatamente.
11. Os árbitros e os juízes de linha devem prestar especial atenção à aplicação e uso do gesto “fora”:
  - 11.1 Para todas as bolas que tocam directamente no chão fora do terreno de jogo, depois de um ataque ou um bloco do adversário, devem ser usados pelos árbitros e juízes de linha os gestos (n.º 15 e JI 2) de “bola fora”.
  - 11.2 Se num ataque a bola passar a rede e tocar no chão fora do terreno de jogo, mas antes tocar um bloqueador ou outro jogador da equipa que defende, os árbitros e os juízes de linha devem fazer o gesto correspondente a “bola tocada” (n.º 24 e JL 3).
  - 11.3 Se uma bola, depois de ser tocada no primeiro, segundo ou terceiro toque por uma equipa for fora do lado dessa equipa, os árbitros e os juízes de linha devem fazer o gesto de “bola tocada” (n.º 24 e JL 3).
  - 11.4 Se, depois de atacada, a bola tocar a parte superior da rede e tocar no chão fora do terreno de jogo do lado do ataque, sem tocar no bloco adversário, o gesto é o de “bola fora” (nº15), devendo o árbitro, de imediato, indicar o jogador atacante (para que todos saibam que a bola não foi tocada pelos bloqueadores). Se, na mesma situação, a bola tocou o bloco e tocou no chão fora o terreno de jogo, do lado do ataque, o 1º árbitro deve fazer o gesto de “bola fora” (nº15) e indicar o(s) bloqueador(es).
12. Quando um ataque de uma bola “passada a dedos” pelo Libero na zona de ataque se torna efectivo, o árbitro deve usar o gesto nº 21 (falta no ataque) e apontar para o Libero.

13. Os gestos efectuados com a bandeirola pelos juizes de linha são também muito importantes tanto do ponto de vista dos participantes, como do público. O 1º árbitro deve ter atenção aos sinais com as bandeirolas dos juizes de linha. Se não estiverem correctos, deve corrigi-los.

Nos jogos internacionais de alto nível, onde a velocidade dos ataques pode atingir 100-120 km/hora é muito importante que os juizes de linha se concentrem no movimento da bola, especialmente nas bolas atacadas e tocadas pelo bloco antes de caírem fora.

14. Se a bola não passa o plano vertical da rede depois do terceiro toque de uma equipa, então:
- 14.1. Se o mesmo jogador que tocou em último lugar na bola a toca de novo, o sinal é “dois toques”
  - 14.2. Se outro jogador toca a bola, o sinal é “quatro toques”

## **GESTÃO DO JOGO**

### **PROCEDIMENTOS DOS ÁRBITROS, ANTES, DURANTE E DEPOIS DO JOGO**

#### **1. Antes do jogo**

- 1.1. A equipa de arbitragem prepara o início do jogo tal como está estabelecido no actual Protocolo de jogo:
- 1.2. Os árbitros devem estar presentes pelo menos 45 minutos antes do horário fixado para o início do jogo.
- 1.3. O primeiro, segundo, árbitro de reserva, bem como os marcadores e juizes de linha devem submeter-se ao teste de alcoolémia, realizado pelo médico da organização.
- 1.4. Se o 1º árbitro não tiver chegado no tempo devido, o 2º árbitro deve começar todo o procedimento do jogo depois de pedir autorização ao Delegado Técnico /Comité de Controlo.
- 1.5. Se o 1º árbitro não comparecer, não passar no teste de alcoolémia ou não estiver em condições de arbitrar o jogo por razões médicas, o 2º árbitro deve arbitrar o jogo como 1º árbitro e o árbitro de reserva ocupa o lugar do 2º árbitro. No caso de não haver árbitro de reserva o organizador juntamente com o actual 1º árbitro têm de decidir quem actuará como 2º árbitro

#### **2. Durante o jogo:**

- 2.1. No momento do batimento do serviço, o 1º árbitro verifica a posição da equipa que serve e o 2º árbitro a posição da equipa que recebe. Nessa altura, o 2º árbitro deve estar do lado da equipa que recebe. Depois do serviço pode movimentar-se ao longo da linha lateral, desde a linha central até, no máximo, à linha de ataque. No momento do ataque deverá posicionar-se do lado da equipa que defende/bloca. Desta forma, durante o jogo, o 2º árbitro deve mudar continuamente de posição.
- 2.2. O 1º árbitro mantém-se atento à trajectória da bola e aos seus contactos com o(s) jogador(es), equipamento ou objectos. Consequentemente, primeiro verifica a regularidade do toque da bola. No momento do ataque ele olha para o atacante e para a bola e procura ver através da sua visão periférica a direcção provável da bola. Se a bola é tocada junto à rede, deve olhar na direcção do plano vertical da rede.
- 2.3. Se os membros da equipa que estão no banco ou na área de aquecimento tiverem atitudes contrárias às Regras, o 2º árbitro, quando a bola não estiver em jogo, deve informar imediatamente o 1º árbitro desses factos. O 1º árbitro é o único que pode aplicar sanções.
- 2.4. Quando o 2º árbitro assinala (apitando) uma falta de posição da equipa que recebe, deve imediatamente indicar essa falta com o gesto oficial e apontar claramente os jogadores em falta.
- 2.5. De acordo com as Regras, é a primeira falta que ocorre que deve ser penalizada. O facto de o 1º e o 2º árbitros terem diferentes áreas de responsabilidade, torna absolutamente necessário que cada árbitro apite imediatamente a falta. Com o apito de um dos árbitros a jogada termina (ver Regra 8.2 - Bola Fora de Jogo). Depois do apito do 1º árbitro, o 2º

árbitro já não pode apitar porque a jogada termina com o primeiro apito de um dos árbitros. Se os dois árbitros apitarem um após o outro - por faltas diferentes - isso causa confusão aos jogadores, ao público, etc.

- 2.6. É geralmente o 2º árbitro (o texto das Regras refere “os árbitros”) quem autoriza as interrupções de jogo, mas só quando a bola não estiver em jogo. Se o 2º árbitro não se aperceber do pedido de interrupção do jogo, o 1º árbitro pode autorizá-lo, ajudando o 2º árbitro.
- 2.7. Se durante o jogo, o 2º árbitro observar gestos ou palavras contrárias ao espírito desportivo proferidas entre adversários, na primeira ocasião em que a bola não estiver em jogo, deve informar o 1º árbitro, que deve advertir ou sancionar imediatamente o(s) jogador(es) de acordo com a gravidade do comportamento.

## 2.8. REPETIÇÃO DA JOGADA

Durante os Mundiais e Competições Oficiais FIVB a operadora de TV pode solicitar “demoras para repetição da jogada” se estiver instalado o material necessário e com o acordo do Comité Organizador e do Comité de Controlo da FIVB. A instalação necessária é uma lâmpada eléctrica fixada ao poste junto do 1º árbitro, ligada ao realizador da TV que ao acender a lâmpada pede um pequeno atraso no reinício do jogo para poder dar uma repetição de uma jogada anterior.

Este processo não pode ser usado mais do que 8 vezes por set e não pode demorar o jogo entre duas jogadas mais do que 7 segundos de cada vez.

## 2.9. INTERVALOS (Regra 18.1)

A Regra diz:

“O intervalo entre o segundo e o terceiro set pode ser prolongado até 10 minutos pelo órgão competente a pedido do organizador da prova”.

Durante este período de 10 minutos, as equipas e os árbitros devem abandonar a área de controlo e dirigir-se aos vestiários. Devem regressar à área de jogo três minutos antes do início do terceiro set.

### **Nos intervalos normais (3 minutos) entre os sets 1 a 4:**

**EQUIPAS:** No fim de cada set, os seis jogadores de cada equipa alinham na linha de fundo dos seus respectivos campos. Ao sinal do 1º árbitro as equipas trocam de campo; quando os jogadores passam pelos postes, dirigem-se directamente para os seus bancos.

**MARCADOR:** No momento em que o árbitro apita para terminar a última jogada do set, o marcador começa a contar o tempo do intervalo entre os sets.

**2’30** – O 2º árbitro apita ou o marcador toca a buzina

**EQUIPAS:** Ao sinal do 2º árbitro, os seis jogadores inscritos na ficha de formação entram directamente no terreno de jogo.

**ÁRBITROS:** O 2º árbitro controla a posição dos jogadores, comparando-a com as respectivas fichas de formação e autoriza o Libero em jogo a entrar em campo.

O apanha-bolas dá a bola ao jogador que vai servir.

**3'00** – O 1º árbitro apita autorizando o serviço.

**Intervalo antes do set decisivo:**

**EQUIPAS:** No fim do set anterior ao set decisivo, os seis jogadores de cada equipa alinham na linha de fundo dos seus respectivos campos. Ao sinal do 1º árbitro as equipas dirigem-se directamente para os seus bancos.

**CAPITÃES:** Dirigem-se à mesa do marcador para o sorteio.

**ÁRBITROS:** Dirigem-se à mesa do marcador para efectuarem o sorteio.

**2'30** – O 2º árbitro apita ou o marcador toca a buzina

**EQUIPAS:** Ao sinal do 2º árbitro, os seis jogadores inscritos na ficha de formação entram directamente no terreno de jogo.

**ÁRBITROS:** O 2º árbitro controla a posição dos jogadores, comparando-a com as respectivas fichas de formação. Depois autoriza o Libero em jogo a entrar em campo e dá a bola ao jogador que vai servir.

**3'00** – O 1º árbitro apita autorizando o primeiro serviço do set.

**Quando a primeira equipa atingir o 8º ponto:**

**EQUIPAS:** No fim da jogada, os seis jogadores de cada equipa alinham na linha de fundo dos seus respectivos campos. Ao sinal do 1º árbitro as equipas trocam de campo sem demora indo directas para o terreno de jogo.

**ÁRBITROS:** O 2º árbitro verifica se as equipas estão nas suas ordens de rotação correctas (ver qual o jogador de cada equipa está na posição I) e se o marcador está pronto para a segunda parte do set, fazendo sinal ao 1º árbitro de que tudo está em ordem para a continuação do jogo.

Durante os “Tempos”, “Tempos Técnicos” e intervalos, o 2º árbitro deve obrigar os jogadores a deslocarem-se para junto dos bancos para permitirem que a superfície de jogo seja limpa pelos seis auxiliares de limpeza.

**3. Depois do jogo:**

Tal como se encontra indicado no Protocolo da FIVB, os dois árbitros colocam-se em frente à plataforma do árbitro. Os jogadores das duas equipas colocam-se nas suas linhas finais. O 1º árbitro apita e as duas equipas avançam pelas linhas laterais em direcção aos árbitros, cumprimentam-nos, caminhando depois paralelamente à rede para cumprimentarem os adversários, regressando depois aos bancos. O primeiro e o 2º árbitros avançam paralelamente à rede em direcção à mesa do marcador para verificarem o boletim de jogo, assiná-lo, e agradecerem aos marcadores e aos juizes de linha a sua colaboração.

Com isto, o trabalho dos árbitros ainda não terminou! Devem continuar a tomar atenção ao comportamento antidesportivo das equipas mesmo depois do apito para terminar o jogo! Enquanto as equipas se encontrarem na área de controlo, todos os comportamentos anti-desportivos ocorridos depois do jogo devem ser controlados e denunciados ao membro do Júri do Jogo e escrito no boletim de jogo nas “Observações” ou em relatório separado.

**Protocolo internacional de jogo** (Para Portugal ver Cap.3 - Protocolo de Jogo)

Há dois tipos de protocolo, consoante as equipas disponham de um pavilhão próprio para aquecimento, com bolas e redes (alternativa A) ou não (alternativa B).

- A. Para as competições oficiais da FIVB nas quais as equipas tem no mínimo 40 min. para aquecimento antes do início do jogo, numa área de jogo com rede e no mesmo edifício do jogo.**
- B. Para as competições oficiais da FIVB nos quais o organizador não pode assegurar um local de aquecimento separado, para ambas as equipas, no mesmo edifício do jogo.**

A	B	Descrição	Acção dos árbitros	Acção das equipas
		Tempo para entretenimento	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Os árbitros controlam as placas de substituição e todo o equipamento necessário para o jogo (boletim, buzinas, coletes de Libero etc.) incluindo equipamento de reserva</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• As equipas aquecem com bolas no pavilhão(ões) de aquecimento.</li> <li>• As equipas não podem entrar na área de jogo antes do início do protocolo oficial.</li> </ul>
22 min. antes do início do jogo	32 min. antes do início do jogo		<ul style="list-style-type: none"> <li>• 1º e 2º árbitros verificam a altura da rede.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• É solicitado a ambas as equipas para se sentarem nos bancos com os treinadores.</li> <li>• As equipas apresentam-se com os equipamentos oficiais de jogo</li> </ul>
21 min. antes do início do jogo	31 min. antes do início do jogo	Sorteio para a escolha do serviço ou campo	<ul style="list-style-type: none"> <li>• O 1º árbitro realiza o sorteio com o 2º árbitro e os capitães de equipa em frente à mesa do marcador e asseguram-se que o marcador é informado do resultado do mesmo.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Após o sorteio, os capitães de equipa e os treinadores assinam o boletim de jogo (ou a relação da equipa no caso do boletim electrónico).</li> <li>• Antes de assinar o treinador deve identificar o Libero inicial, se houver dois Liberos na relação de jogadores da equipa.</li> </ul>

20 min. antes do início do jogo	30 min. antes do início do jogo	Os assistentes de campo entram em campo e são apresentados pelo apresentador		
19 min. antes do início do jogo	29 min. antes do início do jogo	As equipas entram em campo  O apresentador anuncia o nome das equipas e o número do jogo  Cumprimentos	<ul style="list-style-type: none"> <li>• O 1º árbitro apita imediatamente após o anúncio</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• As equipas entram em campo e alinham nas linhas de fundo (Diagrama B)</li> <li>• Os jogadores cumprimentam-se imediatamente após o apito do 1º árbitro</li> </ul>
	28 min. antes do início do jogo	Aquecimento		<ul style="list-style-type: none"> <li>• As equipas aquecem no campo com bolas mas não à rede</li> </ul>
18 min. antes do início do jogo	28 min. antes do início do jogo	Aquecimento oficial à rede  Fichas de formação para o primeiro set	<ul style="list-style-type: none"> <li>• O 1º árbitro apita para o início do aquecimento oficial à rede para ambas as equipas (10 min.)</li> <li>• O 2º árbitro deve assegurar-se que os treinadores de cada equipa fazem pelo menos duas cópias da ficha de formação para o primeiro set.</li> <li>• O 2º árbitro dá imediatamente a cópia da ficha de formação (duas se houver mais do que uma) ao Presidente do Júri e depois o original ao marcador</li> <li>• Só o Presidente do Júri do Jogo está autorizado a dar a formação aos comentadores do canal de televisão e aos estafetas VIS.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• As equipas iniciam o aquecimento à rede (10 min.).</li> </ul>



8 min. antes do início do jogo	8 min. antes do início do jogo	Final do aquecimento oficial  Os auxiliares de limpeza entram em campo para limpar o solo	<ul style="list-style-type: none"> <li>• O 1º árbitro apita para anunciar o fim do aquecimento oficial e ambos os árbitros pedem ao Presidente do Júri de Jogo permissão para iniciar o jogo.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Os jogadores regressam aos bancos no fim do aquecimento.</li> </ul>
7 min. antes do início do jogo	7 min. antes do início do jogo	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Os hinos nacionais são tocados integralmente</li> <li>• Os porta-bandeiras entram em campo. O mais próximo da mesa do marcador deve colocar-se exactamente no ângulo da linha de ataque com a linha lateral.</li> <li>• Enquanto são tocados os hinos nacionais os árbitros rodam 45º na direcção da bandeira do hino que está a tocar.</li> <li>• Imediatamente após o toque dos hinos os porta-bandeiras saem levando consigo as mesmas</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Os árbitros - juizes de linha colocam-se na linha lateral em frente à mesa do marcador, entram até ao meio do campo e voltam-se para a mesa do marcador (Diagrama C).</li> <li>• Durante o toque de cada hino nacional, os árbitros devem rodar o corpo 45º para bandeira do país do hino que está a ser tocado.</li> <li>• O 1º árbitro apita imediatamente após o fim dos hinos.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• As equipas colocam-se na linha lateral em frente à mesa do marcador e entram até o meio do campo primeiro o capitão, depois o Líbero inicial, os jogadores e o 2º Líbero e voltam-se para a mesa do marcador. (Diagrama C).</li> <li>• Depois do toque dos hinos nacionais as equipas voltam para os seus bancos e preparam-se para a apresentação.</li> </ul>
3 min. antes do início do jogo	3 min. antes do início do jogo	1º toque da Fanfarra  Apresentação dos árbitros	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Ambos os árbitros ao som da fanfarra vão para o meio do terreno de jogo, junto da rede, voltados para a mesa do marcador e os seus nomes são anunciados pelo apresentador.</li> <li>• Após apresentação, cumprimentam-se, o 1º árbitro dirige-se para a plataforma e o segundo vai para a frente da mesa de marcação</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• A equipa técnica, os 6 jogadores iniciais e o Libero inicial sentam-se no banco enquanto os outros se colocam-se ou junto ao banco ou na área de aquecimento.</li> </ul>

<p>Logo após a apresentação das formações iniciais, Libero inicial e treinador</p>	<p>Logo após a apresentação das formações iniciais, Libero inicial e treinador</p>		<ul style="list-style-type: none"> <li>• O 2º árbitro distribui quatro bolas de jogo aos apanha-bolas 1, 2 e 4, 5 e confirma as posições iniciais dos jogadores, comparando-as com a ficha de formação.</li> <li>• Depois autoriza o Libero inicial a entrar em campo</li> <li>• Pergunta ao marcador se também já acabou de fazer os seus controlos e está pronto para começar o jogo</li> <li>• Então dá a bola de jogo ao jogador que vai servir e levanta as duas mãos na direcção do 1º árbitro assinalando que está tudo pronto para o início do jogo</li> </ul>	
<p>0.0 min. para o início do jogo</p>	<p>0.0 min. para o início do jogo</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Início do jogo com o 1º árbitro a apitar para autorizando o primeiro serviço.</li> </ul>		

NOTA: Todos os jogos deverão iniciar-se de acordo com o horário publicado. Contudo, se o jogo anterior se prolongar para além do horário, o protocolo oficial só se deve iniciar depois da área de jogo estar livre e terminados os procedimentos administrativos do jogo anterior. Os árbitros comunicarão a hora do jogo aos treinadores de ambas as equipas, depois de consultarem o Presidente do Júri ou o Delegado de Arbitragem.

**C. Texto a utilizar pelo apresentador no Protocolo de jogo** (Para Portugal ver Cap.6 - Apresentador - Instruções)

Tempo Alt. A	Tempo Alt. B	Descrição
20'	30'	<b>(Entrada dos auxiliares de campo)</b> Senhoras e Senhores, aplausos para os auxiliares de campo deste jogo
19'	29'	<b>(Entrada das equipas)</b> <b>Imediatamente após as equipas alinharem:</b> Boa tarde / boa noite, Senhoras e Senhores, bem-vindos ao _____ (Nome da Competição) Jogo nº _____ entre _____ e _____
18''	18''	Vai iniciar-se o aquecimento oficial à rede
7''	7''	<b>(Entrada das equipas)</b> <b>Imediatamente após as equipas alinharem:</b> Por favor de pé para os hinos nacionais de _____ e _____
3'	3'	<b>(Primeiro toque da fanfarra)</b> <b>Apresentação dos Árbitros Internacionais</b> O primeiro árbitro é o Sr. _____ de _____ O segundo árbitro é o Sr. _____ de _____
2,30'	2,30'	<b>(Segundo toque da fanfarra)</b> Apresentação das equipas iniciais, Líbero inicial e treinador. Apresenta-se primeiro a equipa A – a equipa à sua esquerda – e depois a equipa B. No caso da equipa A ser a equipa visitada (local) apresenta-se primeiro a equipa B.

**Controlar a informação com o marcador**

Equipa \_\_\_\_\_

Nº \_\_\_\_\_

Nº \_\_\_\_\_

Nº \_\_\_\_\_

Nº \_\_\_\_\_

Nº \_\_\_\_\_

Líbero Inicial Nº \_\_\_\_\_

Segundo Líbero Nº \_\_\_\_\_

Treinador Sr./Sra. \_\_\_\_\_

Equipa \_\_\_\_\_

Nº \_\_\_\_\_

Nº \_\_\_\_\_

Nº \_\_\_\_\_

Nº \_\_\_\_\_

Nº \_\_\_\_\_

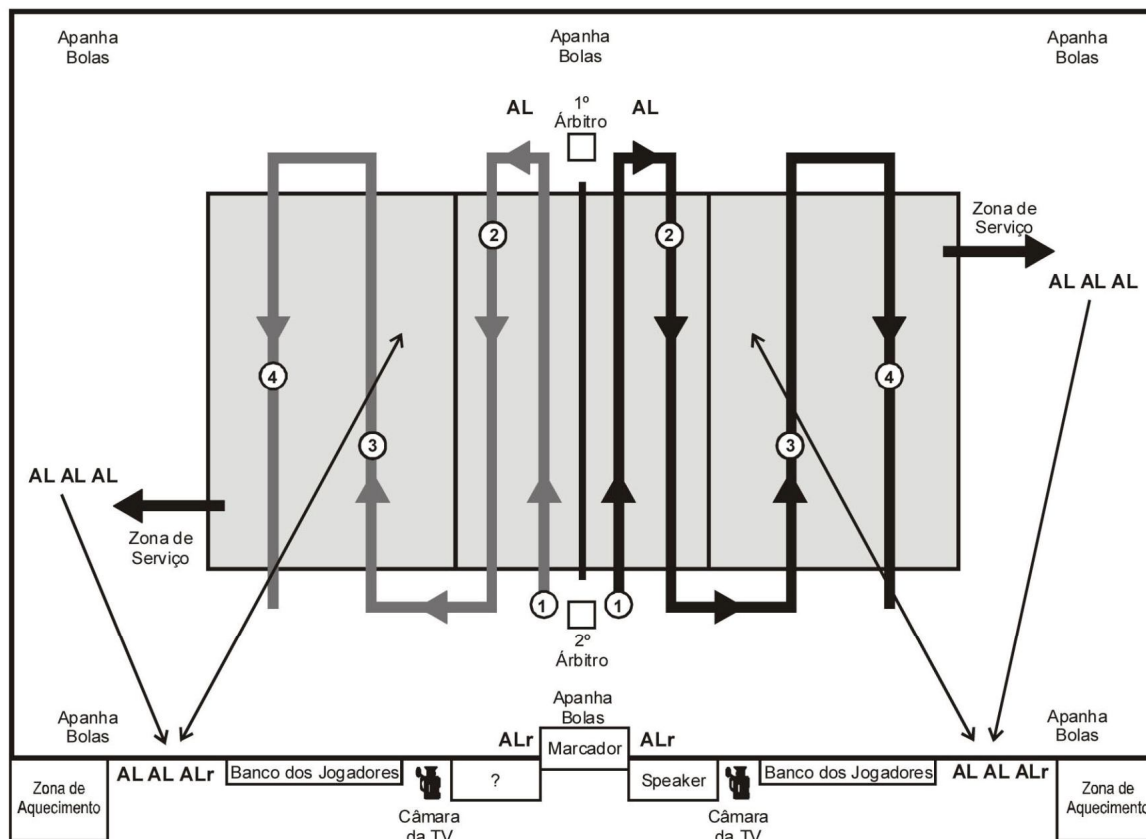
Líbero inicial Nº \_\_\_\_\_

Segundo Líbero Nº \_\_\_\_\_

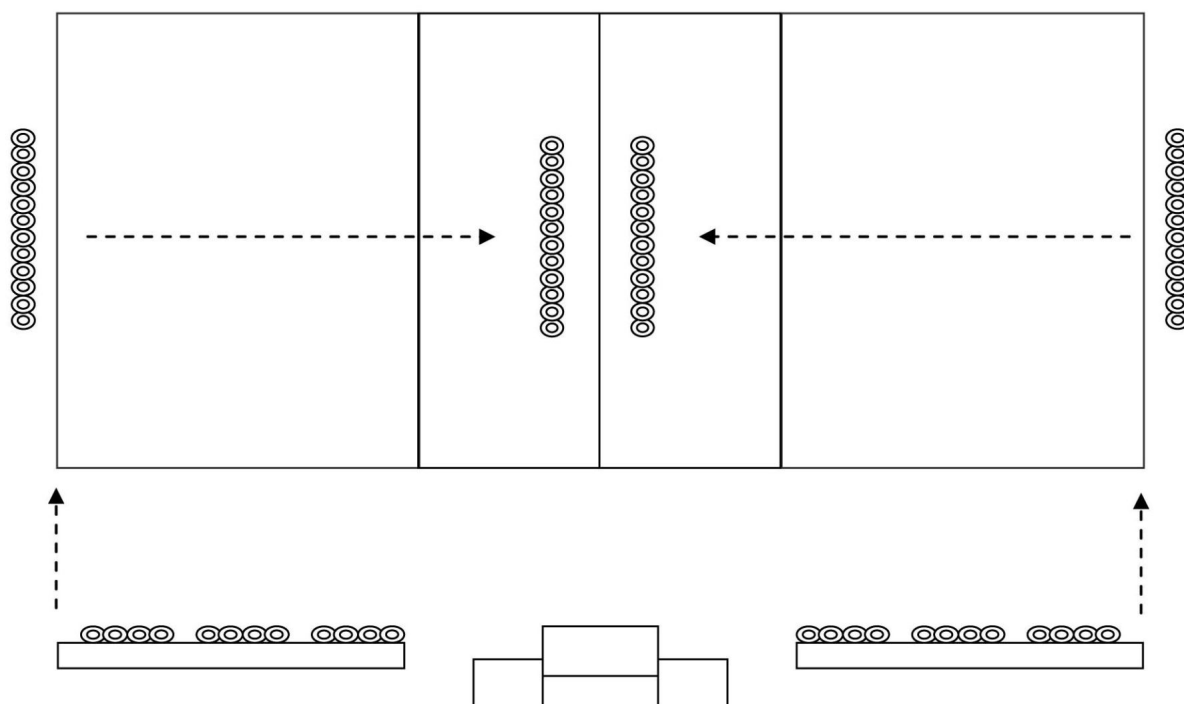
Treinador Sr./Sra. \_\_\_\_\_

TT	<b>O Primeiro / Segundo “Tempo Técnico”, Fim do Primeiro / Segundo “Tempo Técnico”</b>
T	“Tempo” para _____ (Equipa)
Sub.	Substituição para _____ (Equipa) sai o Nº __ , entra o Nº__ Nome _____

## Sistema de Limpeza do Chão (Diagrama A)



## Apresentação das Equipas no Início do Protocolo (Diagrama B)



## Equipas e Árbitros durante os Hinos Nacionais (Diagrama C)

