

DIRETIVAS E INSTRUÇÕES DE ARBITRAGEM

2025

INTRODUÇÃO

Estas Diretivas e Instruções são válidas para todas as competições, com exceção das Competições de Seniores da FIVB realizadas em conjunto com a VolleyballWorld, que fazem uso de um diferente layout de campo e de uma equipa de arbitragem alargada.

A Comissão das Leis do Jogo e de Arbitragem da FIVB apela a que todos os árbitros estudem cuidadosamente as Regras Oficiais (edição 2025-2028), estas Diretivas e Instruções de Arbitragem, o *Casebook* e outros materiais presentes nas plataformas de e-learning (ou Website da FIVB), por forma a tornarem o jogo vivo e evitarem interrupções. A FIVB e a Comissão das Leis de Jogo e de Arbitragem da FIVB estão confiantes de que todos os seus árbitros dominam e sabem aplicar as Regras Oficiais. Assim, não é necessário entrar no detalhe de cada regra. O principal objetivo deste documento é o de unificar, tanto quanto possível, os critérios de arbitragem, proporcionar diretivas para a interpretação de algumas regras e para a sua correta aplicação na prática.

* * *

Em 2025 ainda encorajamos uma arbitragem tranquila, isto é, que intervenha o mínimo possível e facilite o progresso do jogo como um entretenimento. Desenvolver o conceito de “arbitragem tranquila” consiste na necessidade de compreender a contribuição dos árbitros na prevenção de discussões artificiais, demoras e interrupções no jogo. Os árbitros precisam compreender a filosofia que suporta a aplicação das regras, por forma a criar um pacote de entretenimento visto e apreciado por milhões de pessoas em todo o mundo.

O bom árbitro ajuda neste contexto, ficando em plano de fundo. O mau árbitro dificulta este espetáculo ao querer tomar um papel de liderança no desenrolar do jogo e ao procurar a falta.

O árbitro deve recompensar, dentro do espírito das regras, os jogadores e as equipas pelas suas ações espetaculares. Além do mais, é essencial que o árbitro internacional mantenha uma excelente relação com os jogadores, treinadores, etc., e que o seu comportamento seja exemplar. A competição como entretenimento deve ser uma visão partilhada por todos os participantes. No entanto, expressões negativas conscientes, gestos incorretos para com o oponente ou protestos contra as decisões dos árbitros são estritamente proibidos e serão sancionados.

.

ANÁLISE DAS REGRAS

REGRA 1 - ÁREA DE JOGO

1. Nos dias antes duma competição, a equipa de arbitragem deve verificar as dimensões, bem como a qualidade das linhas das marcações. Quando o Sistema de Videoarbitragem está a ser utilizado, as dimensões exatas do terreno de jogo tornam-se ainda mais importantes. Esta verificação tem de ser feita antes que o Sistema de Videoarbitragem calibre as suas câmaras. Caso se verifique alguma irregularidade, os árbitros devem informar imediatamente os organizadores (gestor do recinto) para garantir a sua retificação. O exame deve verificar, em particular:
 - 1.1. Se as linhas têm exatamente 5 cm de largura (nem mais, nem menos);
 - 1.2. O comprimento das linhas e das diagonais (12,73 m) em cada um dos lados do terreno de jogo;
 - 1.3. Que a cor das linhas contrasta com as cores do terreno de jogo e da zona livre;
2. Verificar que a zona livre nas Competições Mundiais e Oficiais FIVB mede exatamente 6,5 metros desde a linha final até aos painéis publicitários (Regra 1.1), tal como exatamente 5 metros nas laterais (até à mesa do marcador ou às placas publicitárias). De notar que os bancos devem estar posicionados um pouco mais afastados do terreno de jogo do que a mesa do marcador, para assegurar uma zona livre com 5 metros efetivos.
3. Antes do jogo, o 1º árbitro deve verificar se a superfície de jogo tem alguma parte molhada e quaisquer irregularidades no pavimento (protuberâncias ou ondas na superfície, publicidade não devidamente colada, etc.) devem ser corrigidas.

REGRA 2 - REDE E POSTES

1. Devido à elasticidade da rede, o 1º árbitro deverá verificar se a mesma está devidamente tensa. Ao atirar uma bola contra a rede, o árbitro verifica se a bola ressalta corretamente. A bola deve ressaltar de uma rede corretamente esticada. Se a rede tiver protuberâncias, não poderá ser usada.

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

As varetas devem estar colocadas em lados opostos da rede, no lado da posição 4, acima da parte externa das linhas laterais (diagrama 3) para fazer com que cada lado do terreno de jogo seja o mais idêntico possível. Antes do início do aquecimento oficial do jogo, os árbitros devem verificar que as varetas e as bandas laterais foram presas corretamente à rede.
2. Um jogo não deve ser iniciado se uma malha ou banda da rede está 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. Na régua devem estar marcadas as alturas 243/245 e 224/226 para as competições masculinas e femininas, respetivamente. O 1º árbitro permanece junto ao 2º árbitro durante esta verificação para supervisionar e confirmar a altura da rede.
4. Durante o jogo (e, especialmente, no início de cada set), os juizes de linha (se existirem) devem verificar se as bandas laterais estão exatamente 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 aquecimento oficial do jogo e durante o jogo, os árbitros deverão verificar se os postes e a plataforma do 1º árbitro não apresentam perigo para os jogadores (por exemplo, partes salientes à volta das roldanas e cabos de fixação dos postes, etc.). Se forem identificados objetos que possam provocar lesões, os árbitros têm de pedir aos organizadores que os removam ou que os cubram.
6. Equipamento adicional: bancos para as equipas, mesa do marcador, 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 seis bolas, pelo menos oito toalhas absorventes (40x40 cm ou 40x80 cm) para os auxiliares de limpeza do solo e, quando toda a tecnologia estiver em uso, dois tablets para as equipas, três tablets adicionais para a equipa de arbitragem (incluindo o Vídeoárbitro) e equipamentos de intercomunicação (com microfone aberto para o 1º e 2º árbitros, e dois ou mais equipamentos “push-to-talk” para o marcador e o Vídeoárbitro). Quando os tablets das equipas não estiverem em uso, são necessárias duas buzinas elétricas com lâmpadas vermelhas/amarelas (uma buzina de cada lado, junto da cadeira do treinador) para os pedidos de interrupções regulamentares (Tempos), e dois coletes para Líbero. Nas Competições Mundiais e Oficiais FIVB, deve ser instalada uma buzina na mesa do marcador ou através do sistema de marcação eletrónica para assinalar as faltas de rotação, trocas ilegais do Líbero, pedidos de substituição e anunciar as substituições ilegais.
7. O organizador deve também colocar duas varetas e uma rede de reserva debaixo da mesa do marcador ou perto do campo.
8. Nas Competições Mundiais e Oficiais FIVB, é obrigatório um quadro de marcação eletrónico, bem como um marcador manual na mesa de marcação (ou o sistema *Litescore*). Nota: mesmo no caso de se usar o sistema *Litescore*, deve estar disponível um marcador manual, para o caso de acontecer alguma falha técnica.

REGRA 3 - BOLA

1. É necessário um expositor de bolas (em metal) para guardar as seis bolas junto da mesa do marcador (cinco bolas em jogo + uma bola de reserva).
2. O 2º árbitro toma posse de todas as bolas de jogo antes do início da partida e verifica se todas têm características idênticas (cor, circunferência, peso e pressão interior).
3. Sistema das 5 bolas - durante o jogo (esquema normal):

Deverão ser colocados seis movimentadores de bolas na zona livre, tal como indica o Diagrama 10 das Regras.

Antes do começo do jogo, os movimentadores das posições 1, 2, 4 e 5 receberão uma bola

entregue pelo 2º árbitro, que dará a quinta bola ao jogador servidor no primeiro e quinto set.

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

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

REGRA 4 - EQUIPAS

1. A composição de uma equipa pode consistir em até 17 elementos, incluindo 12 jogadores, entre eles dois líberos, e até **cinco membros da equipa técnica**. Os membros da equipa técnica que podem sentar-se no banco são: o treinador, um máximo de dois treinadores adjuntos, um médico e um fisioterapeuta. Contudo, estes técnicos são escolhidos pelo treinador, desde que estejam listados na relação de participantes.

Para as competições de Seniores Mundiais e Oficiais FIVB, a única diferença é que até 14 jogadores podem ser inscritos no boletim de jogo e jogar no jogo.

Os membros das equipas que participam na sessão comum de aquecimento oficial devem situar-se preferencialmente no seu lado da área de jogo. APENAS os cinco técnicos e jogadores inscritos no boletim de jogo podem participar no aquecimento. Outros treinadores podem participar, embora se previamente autorizados pelo Comité de Controlo e apenas até ao início do aquecimento oficial à rede. Por razões de segurança, é permitida a permanência no lado da área de jogo da equipa adversária, junto à rede, sem perturbar os jogadores adversários, e apenas para prevenir acidentes com bolas perdidas.

2. O treinador e o capitão de equipa (que verificam e assinam o boletim de jogo ou a relação de participantes para o boletim de jogo eletrónico) são responsáveis pela identidade dos jogadores registados no boletim de jogo.
3. O 1º árbitro deve verificar os equipamentos de jogo dos atletas. Deve reportar ao Delegado Técnico todas as irregularidades detetadas nos uniformes dos atletas e técnicos e aplicar as instruções do Delegado Técnico, evitando discussões com qualquer elemento das equipas sobre esse tipo de irregularidades. Os equipamentos devem ser sempre uniformes. Quando possível, 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. Os equipamentos ajustados à forma do corpo que não possam colocar-se por dentro dos calções, como os utilizados pelas equipas femininas, são sempre aceitáveis.

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. Este facto deve ser verificado pelos árbitros antes do início do jogo.

4. Se as duas equipas se apresentarem com equipamentos da mesma cor, a equipa inscrita em primeiro lugar no programa oficial da competição deve trocar o seu equipamento. Os árbitros só devem reportar ao Delegado Técnico a sua decisão final.
5. Os membros da equipa técnica devem respeitar um dos seguintes códigos de vestuário durante todo o jogo:
 - 5.1. Todos vestem o fato de treino oficial da equipa e camisola polo da mesma cor e modelo, ou
 - 5.2. Todos vestem casaco de fato ou camisa com colarinho.

Todos os itens são parte do conjunto de uniforme da equipa previamente aprovado pela FIVB.
6. Antes do jogo, no tempo devido, os árbitros devem verificar cuidadosamente se os números dos jogadores estão de acordo com o que está descrito na lista da equipa registada no boletim de jogo. Desta maneira, podem ser identificadas discrepâncias que, se o fossem mais tarde, poderiam perturbar o normal desenvolvimento do jogo. Isto requer que os jogadores (de acordo com a Regra 7.2.3 nas regras de jogo 2025-2028) se apresentem com o equipamento de jogo durante todo o protocolo e aquecimento à rede.

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 que os jogadores suplentes estão sentados no banco ou estão na área de aquecimento. Os jogadores situados na área de aquecimento durante os sets não podem utilizar bolas, mas podem usar dispositivos de aquecimento pessoal (por exemplo, faixas elásticas).
3. Se o capitão em jogo pedir uma explicação sobre a aplicação das Regras pela equipa de arbitragem, o 1º árbitro deverá dar-lha através da repetição dos seus gestos oficiais, falando de forma breve e usando a terminologia oficial das Regras. O capitão em jogo tem o direito a apenas pedir explicação sobre a aplicação ou interpretação das Regras feita pelos árbitros, em seu nome ou em representação dos outros elementos da equipa.
4. O treinador não tem o direito de pedir nada aos membros da equipa de arbitragem, exceto interrupções regulamentares de jogo (Tempos), substituições excepcionais e pedidos de Video Check, se o sistema estiver a ser utilizado. No entanto, se o número de interrupções usadas ou a pontuação não estiver corretamente indicada no quadro de marcação e/ou tiver dúvidas, poderá pedir esclarecimentos ao marcador quando a bola não estiver em jogo.
5. De acordo com as regras de jogo, o treinador não tem o direito de perturbar o jogo ou o trabalho da equipa de arbitragem (árbitros, marcadores e juizes de linha), nem tem o direito de entrar no terreno de jogo. No entanto, não se recomenda ao 2º árbitro que ignore os treinadores quando estes se lhe dirigem com respeito, pedindo alguma explicação sobre uma ação de jogo normal. Sempre que necessário, uma resposta curta e clara ao treinador pode prevenir protestos ou sanções futuras. Isto faz parte da arbitragem tranquila para conduzir um jogo de voleibol com bom senso e num bom ambiente.

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

Se uma jogada for interrompida devida a uma lesão, a uma interferência externa ou qualquer outra razão, é considerada uma jogada incompleta. **Não é permitido pedir** qualquer interrupção regulamentar por qualquer das equipas, exceto substituição forçada devido a lesão ou alguma sanção entretanto ocorrida.

REGRA 7 - ESTRUTURA DO JOGO

1. A ficha de formação (ou ficha de formação eletrónica) deve ser verificada pelo 2º árbitro e pelo marcador antes de que este último a escreva no boletim de jogo. Ele/Ela deve verificar se os números dos jogadores que constam da ficha de formação correspondem a números de jogadores inscritos no boletim de jogo. Se tal não acontecer, a ficha de formação (ou ficha de formação eletrónica) deve ser corrigida e o 2º árbitro deverá solicitar uma nova. Na nova ficha de formação, qualquer modificação só poderá ser feita na posição do jogador com o número que não estava correto. A ficha de formação deve ser guardada pelo 2º árbitro no seu bolso, de forma a poder verificar as formações das equipas se necessário ou solicitado, a não ser que esteja em uso o boletim eletrónico e o sistema de tablets no poste do 2º árbitro.
2. No final de cada set, o 2º árbitro pede imediatamente aos treinadores as fichas de formação ou a transmissão eletrónica das 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. Isto também se aplica caso a equipa não forneça essa informação por via eletrónica, usando o tablet.

REGRA 8 – SITUAÇÕES DE JOGO

1. É essencial compreender a importância da palavra “completamente” na frase da Regra 8.4.1. Significa que qualquer compressão que permite que a bola contacte com a linha A QUALQUER MOMENTO durante o contacto com o chão faz com que a bola seja considerada “DENTRO”, mas se a bola não contacta em nenhum momento com a linha, é “FORA”
2. Os cabos de suporte da rede para além dos 9,50/10 m não fazem parte da rede. O mesmo se aplica aos postes. Assim, se a bola toca uma parte exterior da rede para além das bandas laterais (ou a plataforma do árbitro) é considerada como tocando um "objeto estranho", devendo ser apitada e assinalada como "bola fora" por ambos os árbitros, e pelos juizes de linha pelo sinal de agitar a bandeira e apontar.

REGRA 9 - JOGAR A BOLA

1. Interferência com a ação de jogar a bola pelo juiz de linha, 2º árbitro ou treinador na zona livre:
 - 1.1. Se a bola toca um elemento da equipa de arbitragem ou treinador, é “bola fora” (Regra 8.4.2). Exceção: o treinador penetra no espaço acima do terreno de jogo e interfere com o julgamento do árbitro de bola dentro/fora (ver caso 4.48).
 - 1.2. 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 não resulta em repetição da jogada.

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, nem pelo som do contacto. A Comissão de Arbitragem e Regras do Jogo 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.:

Uma bola lançada corresponde a duas ações de jogo, a primeira apanhar/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 quando a finta de ataque ("amorti") é usada, mudando a direção 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 os **dedos** de uma mão, em que a direção da bola é alterada apenas uma vez durante a ação e que o contacto com a bola é curto, tanto em tempo como em distância.

O 1º árbitro deverá verificar atentamente os "amortis". Se a bola depois deste toque não ressalta imediatamente, mas é acompanhada pela mão, é lançada da palma da mão ou a sua direção muda mais do que uma vez (bola conduzida), é falta e deve ser penalizada.
5. Deve ser prestada atenção ao facto de uma ação de bloco por parte de um jogador não ser legal se ele não se limitar a **interceptar** a bola, mas também a reter (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. 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 receção 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 ações de jogo mais espetaculares, apenas as violações mais evidentes deverão ser penalizadas. Assim, quando um jogador não está numa boa posição para jogar a bola, o 1º árbitro será menos severo no seu julgamento do toque de bola. Por exemplo:
 - 7.1. O distribuidor a correr para jogar a bola, ou forçado a fazer uma ação muito rápida ou a saltar junto à rede para tentar distribuir.
 - 7.2. O jogador é forçado a correr ou a ter uma ação muito rápida para jogar a bola após ela ter ressaltado do bloco ou de outro jogador;
 - 7.3. O primeiro toque da equipa pode ser feito de forma livre, exceto se o jogador agarrar ou lançar a bola;
 - 7.4. O jogador recupera a bola em cima de toda a extensão da mesa do marcador, incluindo alguma parte da mesa que está do lado da rede do adversário (Regra 9, 2022-2024).

REGRA 10 - BOLA NA REDE**REGRA 11 - JOGADOR NA REDE E INTERFERÊNCIA**

1. A Regra 10.1.2 permite a recuperação da bola na zona livre da equipa adversária. Durante o jogo, os jogadores e treinadores devem ser práticos e realizar os movimentos apropriados, se na sua zona livre, para dar espaço ao jogador que vai recuperar a bola para o seu campo. Se a bola se dirige para a posição do 2º árbitro, este deve mover-se de forma a evitar a colisão e a assegurar-se de que o jogador pode jogar a bola tanto quanto possível. Enquanto dá espaço ao jogador, o 2º árbitro deve evitar, se possível, saltar, correr e virar as costas à jogada. Adicionalmente, **o 2º árbitro não deve deslocar-se na direção da bola ou do jogador que a tenta jogar**. Quando o jogador joga a bola, o 2º árbitro deve ajustar a sua visão de forma a ver a bola, o jogador e a direção da bola jogada, particularmente em relação à vareta que define o espaço de passagem.

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”.

Nota: de acordo com a decisão do Congresso da FIVB de 2024, o 1º árbitro deve assinalar IMEDIATAMENTE a bola como “fora” se esta, ao 2º ou 3º toque da equipa, passa pelo exterior do espaço de passagem para a zona livre do adversário, pois, dessa posição, será impossível que a bola volte a ser jogada pelo espaço de passagem. O 2º árbitro assinalará a falta se esta acontecer do seu lado do campo.

2. A ação de jogar a bola termina quando o jogador, após uma receção ao solo em posição estável, está pronto a realizar uma nova ação.

A ação de jogar a bola é qualquer ação de jogadores que estão próximos da bola e tentam jogá-la, mesmo quando nenhum contacto é realizado com a bola. É necessário ter em atenção as seguintes situações:

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, não é cometida nenhuma falta por este último. O jogador pode fazer um movimento para se proteger, mas **não pode realizar uma ação ativa em direção à bola** por forma a alterar deliberadamente o seu ressalto. Esta última ação deve ser considerada um toque de falta na rede.

Quando um jogador contacta fisicamente com um adversário enquanto estão legitimamente a competir pela bola, isto não deve ser automaticamente considerado falta. Se um contacto accidental forçar um oponente a uma falta na rede, não deve ser considerada falta de nenhum dos jogadores. Contudo, se este contacto for julgado pelo árbitro como uma consequência de uma tentativa deliberada de provocar uma falta do adversário e/ou confundir ou distrair os árbitros, a jogada deve ser interrompida e deve ser atribuído um ponto à equipa adversária. Depois deve ser aplicada uma sanção por comportamento incorreto ao jogador devido à sua ação, de acordo com a escala de sanções. Assim, se o árbitro considerar que foi deliberado, o ponto de partida nas sanções para esta ação é PENALIZAÇÃO (ou mais grave, se o jogador já tinha uma penalização anterior.).

Contacto do cabelo dos jogadores com a rede: só deve ser considerada falta se for claro que a ação causa dificuldade ao adversário para jogar a bola ou interrompe a jogada. (por exemplo, o rabo de cavalo fica emaranhado na rede).

3. Se um jogador tocar uma parte exterior da rede (rede exterior às varetas, cabos, postes, etc.) nunca é falta, a não ser que afete a estrutura da rede ou se for um toque deliberado.

4. Quando a penetração no campo adversário para lá da linha central é com o pé, ou seja, quando o pé toca o campo adversário, para que a jogada seja legal uma parte do pé deve continuar em contacto com a linha central ou diretamente por cima da mesma.
5. Devido à alta qualidade das equipas participantes, o jogo junto à rede é de fundamental importância e, assim, os árbitros e juizes de linha devem estar particularmente atentos, especialmente nas situações em que a bola roça as mãos dos bloqueadores e é enviada para fora do terreno de jogo após esse roço.

Adicionalmente, os árbitros devem estar atentos aos casos de interferência. Quando a rede entre as varetas é tocada por um jogador durante uma ação de jogo, tentando jogar a bola ou fingindo um toque na bola, nesse caso é FALTA NA REDE. Quando um ressalto natural é afetado pela ação deliberada de um adversário num movimento em direção à rede ou a rede é agarrada e a bola projetada da rede, constitui uma interferência. Um jogador que dificulta a movimentação legítima de um adversário para alcançar a bola também está a interferir. Rebentar as cordas da rede através de um contacto ou puxão também constitui interferência no jogo.

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 prioritariamente na trajetória da bola e o 2º árbitro nas faltas na rede durante todo o tempo da jogada junto da rede.
7. Uma ação de ataque iniciada no lado do atacante é muitas vezes terminada para além da rede devido à inércia da ação. Os árbitros devem ter em atenção que, **desde que a bola não seja agarrada ou lançada** e o contacto seja iniciado no lado do atacante, isto não deve ser considerado falta.

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. O 1º árbitro deve apitar imediatamente. No decurso normal de um jogo (sem substituição, sanção, etc.), quando o árbitro se apercebe de que o jogador está a demorar a tomar a sua posição na zona de serviço, mesmo após ter recebido a bola do movimentador de bola, deve apitar para autorizar o serviço **assim que o jogador entrar na zona de serviço**, independentemente do jogador estar de costas ou não ter ainda chegado à sua posição de serviço. O objetivo desta indicação é manter o ritmo de jogo e reduzir a duração dos jogos. Muitas vezes, alguns jogadores usam certos “rituais” que causam demoras desnecessárias no jogo. Para “corrigir” estes maus hábitos, é necessário que **TODOS** os árbitros apliquem estas instruções rigorosamente desde o início do jogo.
2. Antes do 1º árbitro apitar para o serviço, deve verificar se foi solicitada pela TV uma repetição da jogada e, em caso afirmativo, deve atrasar o início da jogada de acordo com as instruções recebidas do Comité de Controlo para esta competição.
3. O 1º árbitro e os juizes de linha correspondentes (se existirem) devem prestar atenção à posição do jogador que vai servir no momento do batimento da bola ou na impulsão, no caso dum serviço em suspensão. O jogador que serve pode começar o seu movimento de serviço fora da zona de serviço, mas, pelo menos, **o pé que faz o último contacto com o chão deve estar totalmente dentro da zona de serviço no momento do salto**.
4. Se o servidor não se está a deslocar normalmente para a zona de serviço ou não aceita a bola do movimentador de bola, demorando intencionalmente, a equipa pode receber uma sanção por demora. De forma a evitar uma má interpretação, os 8 segundos contam imediatamente após o

apito do 1º árbitro para autorizar o serviço.

5. O 1º árbitro deve estar atento à **cortina** durante a execução do serviço quando um grupo de jogadores da equipa que serve, abanando os braços, saltando ou movendo-se lateralmente, ou **por estarem agrupados**, impedem que o adversário possa ver o servidor e a trajetória da bola até que a bola atravesse o plano vertical da rede. Assim, se a bola servida pode ser vista claramente durante a sua trajetória, até que cruze a rede em direção ao adversário, não pode ser considerado cortina. Os árbitros devem ser mais zelosos ao considerar as **intenções** das equipas em fazer cortina e prevenir **desde o início do jogo** que as equipas abusem a regra da cortina com a desculpa da “estratégia tática”. Deste modo, de acordo com o Congresso da FIVB de 2024, quando uma equipa está CLARAMENTE AGRUPADA com a intenção de cortina, ou os jogadores com as mãos **acima da altura da cabeça** (eles podem, contudo, proteger a cabeça por razões de segurança mas não podem elevar as mãos acima da cabeça), o árbitro pode indicar isto à equipa que serve, apitando para separar os jogadores, e se eles não se separarem, o 1º árbitro deve **MARCAR CORTINA IMEDIATAMENTE** após o serviço, sem esperar que a bola passe por cima do grupo. É necessário que TODOS os árbitros apliquem estas instruções desde o início dos jogos, para reverter esta tendência que afeta o *fairplay*.
6. O serviço não pode ser autorizado pelo 1º árbitro se a equipa não tem o número correto de jogadores (por exemplo, 5 ou 7 jogadores) em campo. Neste caso, o 1º árbitro deve esperar e informar a equipa e, se necessário, aplicar uma sanção por demora. Um procedimento similar deve ser adotado no caso de o Líbero rodar para a posição 4 e não for claramente trocado pelo jogador respetivo.
7. Se for cometida uma falta de posição, depois do gesto oficial para a falta de posição o árbitro que a marcou deve indicar os dois jogadores em falta. Se estes não retificarem eles mesmos as suas posições, os árbitros deverão fazê-lo e depois dar início à jogada seguinte. Se o capitão em jogo pedir informações adicionais sobre a falta, o 2º árbitro deverá mostrar ao capitão em jogo, através da ficha de formação ou do tablet, os jogadores que estavam em falta. No caso de utilização do tablet, a formação da equipa adversária deverá ser tapada pelo 2º árbitro. Nota: o Congresso da FIVB de 2024 aprovou o cancelamento das **faltas de posição** pela equipa que serve, com o objetivo de apoiar a sua defesa do primeiro ataque da equipa adversária. O cancelamento não se aplica à equipa que recebe.
8. Foi autorizado um teste para a modificação do MOMENTO da falta de posição da equipa que recebe, que será aplicado em todos os Eventos FIVB de 2025. Em vez das equipas estarem corretamente posicionadas no momento do batimento do serviço, **o momento do lançamento da bola pelo servidor definirá a falta**.
9. Se o serviço não foi executado pelo jogador definido pela ficha de formação da equipa, isto é, houve uma falta de rotação e esta só foi detetada no final da jogada que começou com a falta de rotação, a equipa que recebe ganhará apenas um ponto (Regra 7.7.1.1). A jogada seguinte deverá ser iniciada depois do 2º árbitro verificar que a ordem de rotação está correta.

REGRA 13 - ATAQUE

Quando se controlam os ataques de um jogador defesa ou do Líbero, é importante compreender que só existe falta **quando o ataque é efetivo** (quando a bola atravessa completamente o plano vertical da rede ou é tocada por um dos bloqueadores adversários).

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, seja direcionada para o campo do bloqueador, e
 - nenhum jogador da equipa adversária estiver suficientemente perto da rede, na zona da jogada, para continuar a sua ação.

Contudo, se um jogador adversário estiver próximo da bola e prestes a jogá-la e a bola se encontre totalmente no seu lado da rede, o toque do bloco é falta se o bloqueador tocar a bola antes da ação de jogar a bola do adversário, pois impede esta ação.

Após o terceiro toque do adversário, cada bola pode ser bloqueada no espaço do adversário. Aqui é importante enfatizar que é permitido a um bloco MAS NÃO A UM ATAQUE (ver ponto 4, abaixo), pois um ataque no espaço do adversário é proibido.

2. Toques e passes (não ataques) que não cruzem a rede em direção ao campo adversário, não podem ser bloqueados, exceto depois do terceiro toque.
3. Se um dos bloqueadores colocar as suas mãos no lado do adversário e bater a bola (ataque) em vez de realizar uma ação de bloco, é falta (isto significa passar as mãos por cima da rede para o espaço do adversário). A ação de ataque é caracterizada por um **movimento vindo de trás**, enquanto o bloco não.
4. Uma vez que a bola pode tocar qualquer parte do corpo, se, durante o bloco, a bola toca os pés na mesma ação, não é falta e ainda é considerada uma ação de bloco!

REGRA 15 - INTERRUPÇÕES DE JOGO REGULAMENTARES (Tempos e Substituições)

Não é permitido solicitar qualquer outra interrupção regulamentar de jogo antes do final da próxima jogada completa se uma já tiver sido rejeitada e sancionada com uma advertência por demora (ver pontos 7 e 8, abaixo, e a Regra 15.2):

1. Tempos
 - 1.1. Quando o treinador solicita um Tempo tem de **usar sempre** o gesto oficial. Se apenas se levantar, pedir oralmente ou acionar a buzina, **ou solicitar pelo tablet**, os árbitros devem ter a certeza de que o treinador está decidido a pedir o tempo, sendo pró-ativos antes de aceitar ou rejeitar 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 software do boletim eletrónico e do tablet irão acionar automaticamente a buzina se a equipa utilizar o tablet para solicitar os Tempos.
 - 1.3. É possível ajustar o tempo no boletim eletrónico para reduzir a sua duração, de acordo com as necessidades da competição.
 - 1.4. Se as equipas quiserem voltar a entrar no campo antes do final do Tempo, os árbitros devem permiti-lo, mas o jogo não deve retomar até ao final oficial do Tempo.
2. 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 de que a substituição é irregular – faz o sinal (cruzando os braços) aos jogadores para que efetuem a troca através da linha lateral (se forem usados os tablets, não há necessidade de se usar o sinal de cruzar os braços, a não ser que os jogadores estejam a ser demasiados lentos na troca na linha lateral).

Quando está em uso o boletim manual, 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. Se as duas equipas solicitarem uma substituição durante a mesma interrupção de jogo, o marcador deve fazer soar a buzina para cada equipa (a segunda buzina depois do procedimento da primeira equipa estar completo), por forma a que não se falhe nenhuma substituição.

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. Neste caso, a função do marcador é alterada para confirmar informação em vez de introduzir informação, aceitando (ou rejeitando) depois essa informação. Adicionalmente, se o marcador tiver de colocar a substituição de forma manual no computador, o 2º árbitro deve ter em conta esse facto e demorar o tempo necessário para que se complete este processo.

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

- 2.2. Quando está em uso um boletim manual, as substituições múltiplas devem ser feitas uma de cada vez: primeiro um par de jogadores – um jogador sai do campo e o suplente entra – e de seguida outra, etc., de forma a permitir que o marcador registre e verifique uma de cada vez. No caso de substituições múltiplas, os jogadores suplentes devem aproximar-se da zona de substituição como uma unidade. Se não forem, mas decorrer pouco tempo entre a entrada do primeiro jogador suplente na zona de substituição e a chegada do jogador suplente seguinte e é claro que este jogador faz parte da substituição, os árbitros podem ser menos severos, permitindo a realização da substituição. Esta ligeira demora não pode provocar nenhum atraso real no jogo, isto é, o jogador suplente seguinte deve estar na zona de substituição quando o registo da substituição anterior é efetuado.

Mais uma vez, quando se usa o tablet e respetivo software, podem ser permitidas múltiplas substituições ao mesmo tempo e, deste modo, acelera-se o jogo. Assim, com este método, os 2ºs árbitros podem permitir livremente as substituições.

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

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

É da responsabilidade do 2º árbitro e do marcador não utilizar o apito ou a buzina se o jogador substituído não está pronto como requerido, ou se entra na zona de substituição por lapso. Se não provocou nenhuma demora, o “pedido” para substituição deve ser rejeitado pelo 2º árbitro sem qualquer sanção. O 2º árbitro deve ser proativo e observador em todos os casos, e tomar as medidas necessárias para evitar tais lapsos antes de o jogador entrar na zona de substituição. Se o jogador não estiver pronto para a substituição (placa em falta ou placa errada na mão, se estiverem em uso, jogador em fato de treino, chegar tarde à zona de substituição, etc.) o 2º árbitro deve simplesmente parar os jogadores envolvidos

de entrarem na zona de substituição. No caso de o jogador entrar na zona de substituição incorretamente, perceber o seu erro e retornar imediatamente, este pedido não deve ser considerado como um pedido a ser sancionado pelos árbitros. Em conclusão, os árbitros não devem impor nenhuma sanção por demora desde que os erros menores da equipa acima mencionados não interrompam o jogo. Isto faz parte do conceito de arbitragem tranquila.

3. No caso de uma lesão, os árbitros devem interromper o jogo **APENAS** quando o jogador se lesiona com um trauma óbvio (ou existe sangramento) e há um perigo claro de agravamento da lesão para si, ou lesões para os colegas ou para os adversários. Quando um jogador se lesiona **gravemente** pelas razões acima mencionadas e tem de sair do terreno de jogo, deve ser privilegiada uma substituição regulamentar. Se tal não for possível, pode ser realizada uma substituição excecional devido a lesão, livremente, pela equipa (deixando fora da consideração as “limitações das substituições”), usando qualquer jogador **que não esteja em campo no momento da lesão, com exceção do Líbero ou do jogador que trocou com este**.

Os árbitros devem distinguir claramente entre substituições ilegais (quando uma equipa fez uma substituição ilegal, e depois o jogo foi retomado, e o marcador/2º árbitro não se apercebeu, Regra 15.9) e um **pedido** para uma substituição ilegal, que, no momento do pedido, o marcador ou o 2º árbitro se apercebe de que é ilegal (Regra 16.1.3) e que deve ser rejeitada e punida com uma sanção por demora.

4. Deve ser permitido e registado um pedido de substituição antes do início de um set. O treinador deve fazer o pedido de substituição, neste caso, através do gesto oficial.
5. Os árbitros devem estudar cuidadosamente e compreender exatamente a Regra que regulamenta os pedidos improcedentes (Regra 15.11):
 - o que significa “pedido improcedente”;
 - quais são os casos típicos;
 - qual é o procedimento a ser seguido nesses casos;
 - o que fazer se uma equipa repete um pedido improcedente no mesmo jogo.

O 2º árbitro deve confirmar que qualquer pedido improcedente é registado na secção específica no boletim de jogo.

6. O marcador assistente regista as trocas do Líbero – e também a redesignação – numa folha especialmente preparada para esse fim (R-6), para que seja conhecido, a qualquer momento, o número do jogador trocado pelo Líbero. (Ao usar o boletim eletrónico, o marcador e o marcador assistente devem cooperar verbalmente para o reconhecimento e registo das trocas do Líbero).
7. Antes de finalizada a seguinte jogada completa, não é permitido o pedido de nenhuma interrupção de jogo regulamentar depois de já se ter tido um pedido rejeitado e sancionado com advertência por demora dentro do mesmo período entre uma jogada completa e o início da próxima jogada. Por exemplo, a equipa fez um pedido de Tempo depois do apito a autorizar o serviço, o jogo foi interrompido e a equipa foi sancionada com uma advertência por demora. As equipas não podem agora solicitar um novo Tempo nem uma substituição regulamentar (exceto uma substituição excecional, devido a lesão, ou uma substituição forçada por expulsão/desqualificação) antes de reiniciado o jogo.
8. No caso de interrupção de uma jogada, não é autorizado qualquer pedido para interrupção regulamentar, exceto substituição forçada por lesão ou penalização de um jogador, antes do fim

da próxima jogada completa (Regra 15.2).

9. Os jogadores lesionados, doentes, expulsos ou desqualificados devem, em primeira instância, ser substituídos através de uma substituição regulamentar. Se não for possível, a equipa tem direito a uma substituição EXCECIONAL, usando qualquer jogador **que não esteja em campo no momento da sanção (com exceção do Libero ou do jogador que trocou com este)**.

REGRA 16 - DEMORAS DE JOGO e PEDIDOS IMPROCEDENTES

1. O árbitro deve estar perfeitamente familiarizado com a diferença entre um pedido improcedente e uma demora de jogo

Alguns exemplos, entre outros, que devem ser considerados como **pedidos improcedentes** no caso de uma primeira ocorrência por parte de uma equipa num jogo:

- solicitar um Tempo após o 1º árbitro ter apitado para autorizar o serviço ou durante a jogada;
- solicitar uma sétima substituição pela primeira vez ou o terceiro Tempo;
- solicitar a segunda substituição antes do final da próxima jogada completa (exceto no caso de uma substituição forçada para um jogador doente/lesionado/sancionado).

Se o jogo sofrer um atraso real devido a um pedido improcedente, deve ser tratado e registado como demora. Neste caso, a equipa continuará a ter o direito a um pedido improcedente.

Alguns exemplos, entre outros, que devem ser considerados como **demoras**:

- repetir qualquer pedido improcedente, independentemente se foram ou não do mesmo tipo que o primeiro;
- solicitar uma substituição ilegal e este erro ser descoberto antes do próximo serviço;
- repetir uma troca tardia do Líbero (após o apito para o serviço, mas antes da sua execução);
- não efetuar a troca do Líbero quando este chega à zona 4, criando-se, deste modo, uma situação de demora no jogo.

2. Os árbitros devem impedir todas as demoras, quer sejam intencionais ou não.

Embora seja aceitável que os jogadores indiquem aos auxiliares de limpeza a localização de manchas de humidade, é responsabilidade do 1º árbitro decidir se os pedidos de limpeza do solo pelos jogadores são óbvias tentativas de demora e, se necessário, deve aplicar as sanções por demora decorrentes destas ações. De forma a prevenir demoras desnecessárias à continuação do jogo, o 1º árbitro **não deve chamar o capitão em jogo para junto da plataforma** para o informar de que está ou vai sancionar a equipa por demora.

O número e sistema de operação dos auxiliares de limpeza do solo pode ser modificado de evento para evento, de acordo com as indicações recebidas do Comité de Controlo.

3. Limpeza do solo

O principal motivo do procedimento atual é o de assegurar a segurança dos jogadores, o ritmo normal do jogo, e evitar que sejam os próprios jogadores a limpar o chão.

- 3.1. Auxiliares de limpeza rápida do solo e respetivo equipamento

- 3.1.1. Auxiliares de limpeza rápida do solo

Dois auxiliares de limpeza rápida do solo por campo (quatro auxiliares de limpeza

rápida de solo no total). Devem ser bem treinados nesta tarefa, de preferência jogadores de voleibol.

3.1.2. Equipamento dos auxiliares de limpeza rápida do solo

Oito ou mais toalhas absorventes (tamanho mínimo 40cm x 40cm, tamanho máximo 40cm x 80cm); quatro (2-2) devem estar disponíveis e localizados perto da mesa técnica, e quatro (2-2) perto dos auxiliares de limpeza rápida do solo sentados em pequenas cadeiras.

3.1.3. Localização dos auxiliares de limpeza rápida do solo

3.1.3.1. Dois auxiliares de limpeza rápida do solo em cada lado do terreno de jogo (quatro no total), em cada lado da mesa do marcador, sentando-se em pequenas cadeiras (prontos para correr para a área a limpar);

3.1.3.2. Os limpadores devem ter atenção ao facto de não poderem obstruir qualquer painel de publicidade em torno da área de jogo, independentemente da sua localização, especialmente por detrás da plataforma do 1º árbitro.

3.2. Como limpar o terreno de jogo

Para assegurar a continuidade do jogo e evitar demoras, a FIVB tomou as seguintes decisões:

3.2.1. Enquanto a bola não está em jogo (entre jogadas), se necessário:

3.2.1.1. Sempre que um auxiliar de limpeza do solo se aperceba de que há uma zona molhada no campo, ele/ela espera pelo final da jogada. Assim que o árbitro apita para o final da jogada, deve correr para a zona molhada e secá-la.

3.2.1.2. Imediatamente a seguir à limpeza, os auxiliares de limpeza do solo devem regressar às suas zonas, ao tomar a menor trajetória possível para sair do terreno de jogo.

3.2.1.3. De forma a alinhar-se com o cronómetro do tempo para o próximo serviço, o tempo gasto para limpar uma zona molhada não deve ser superior a sete segundos entre o momento em que a jogada acaba com o apito do árbitro e o apito do 1º árbitro para autorizar o próximo serviço. Não deve haver demoras no jogo devido aos auxiliares de limpeza do solo.

3.2.1.4. Os árbitros não estão envolvidos nas operações de limpeza. No entanto, têm autoridade para regular o seu trabalho somente nos casos em que o jogo se esteja a atrasar devido ao seu trabalho ou se estes não o estejam a realizar devidamente.

3.2.1.5. No caso de existirem zonas molhadas perigosas, especialmente no campo, os jogadores e treinadores têm o direito de pedir a limpeza dos mesmos. No entanto, a chamada dos auxiliares de limpeza do solo ao campo ou zona livre sem razão aparente deve ser considerada demora e sancionada como tal.

Se uma equipa impedir o recomeço normal do jogo a seguir a um Tempo sob o pretexto de a zona em frente ao seu banco se encontrar

demasiado húmida, o primeiro árbitro pode aplicar uma sanção por demora.

Neste caso, as toalhas dos auxiliares de limpeza do solo não devem ser usadas para secar o solo, visto os líquidos poderem conter sais isotónicos ou açúcares que poderão ser transferidos para a superfície de jogo.

3.3. Responsabilidades dos jogadores

Se os jogadores, sob a sua inteira responsabilidade, limparem a superfície de jogo com os suas próprias toalhas, 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 corretas quando o serviço é efetuado, os árbitros devem assinalar a respetiva falta de posição.

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. Durante os intervalos, todas as bolas de jogo ficam em poder dos movimentadores. 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 movimentadores.

REGRA 19 - O JOGADOR LÍBERO

1. No caso de a equipa ter dois jogadores Líbero, uma hora antes do jogo, ou de acordo com os regulamentos específicos da competição, se diferentes, o Líbero inicial é inscrito na primeira das duas linhas especiais reservadas para os jogadores Líbero.
2. Os dois Líberos podem usar um equipamento de cor e design diferente entre si e da restante equipa (Regra 19.2).
3. O Líbero pode ser capitão de equipa ou capitão em jogo (Regra 19.4.2.5), ou em alternativa como treinador.
4. Uma troca ilegal de Líbero deve ser tratada do mesmo modo que uma substituição irregular.
5. Se o líbero for declarado incapaz de jogar (lesionado, doente, expulso, etc.), o treinador pode redesignar como novo líbero um dos jogadores (exceto o jogador trocado com o líbero) *que não está em campo no momento da redesignação*.

O processo é semelhante ao processo de troca, se a redesignação é feita imediatamente após uma lesão, ou, de forma semelhante ao processo de substituição, se a redesignação é feita mais tarde. Deve ser realizado com pouca formalidade, já que o treinador/capitão em jogo está efetivamente a confirmar a decisão que tomou ao comunicá-lo à equipa de arbitragem.

6. Chama-se a atenção para a diferença entre a substituição excecional de um jogador lesionado e a redesignação de um Líbero 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 (exceto o Líbero e o jogador que trocou com ele) *pode substituir* o jogador lesionado.

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

Os jogadores expulsos ou desqualificados devem ser substituídos por um jogador suplente válido – contudo, se nenhum estiver disponível, de forma a não acabar o set, o treinador tem a opção (não a obrigação) de escolher fazer uma substituição excecional para substituir o jogador expulso ou desqualificado. Qualquer jogador substituído por meio de uma substituição excecional não poderá jogar até ao final do jogo. Isto aplica-se também a um jogador expulso, se for substituído de forma excecional. Mas é uma decisão do treinador usar este procedimento ou não (Ver Regra 15.8).

7. Para perceber melhor o propósito da regra 19.3.2, os árbitros devem tomar atenção à diferença entre a redação 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 Líbero sem mencionar “depois da execução do serviço”. Isso significa imediatamente quando acontece 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.
8. Os árbitros devem ter clara a diferença se uma equipa tiver apenas um Líbero e este torna-se incapaz de jogar (por lesão, doença, expulsão ou desqualificação) ou é **declarado** incapaz de jogar. No primeiro caso, o facto de o Líbero não poder continuar a jogar é independente da equipa, enquanto, no segundo caso, é uma decisão do treinador (ou, na sua ausência, do capitão em jogo/treinador adjunto) a não continuação do Líbero em jogo. Se o Líbero **deixa de poder continuar em jogo** e, na interrupção do jogo, se procede à redesignação de novo Líbero sem qualquer demora, este pode trocar com o Líbero inicial imediata e diretamente no campo. No entanto, se o Líbero que está em campo é declarado não poder continuar a jogar, o jogador que com ele trocou tem de voltar ao terreno de jogo e só após uma jogada completa o novo Líbero redesignado pode trocar com qualquer jogador defesa.

REGRA 20 - CONDUTA EXIGIDA

REGRA 21 - COMPORTAMENTO INCORRETO E SUAS SANÇÕES

1. É importante lembrar que, de acordo com a Regra 20.2.1, o comportamento dos participantes deve ser respeitoso e cortês, mesmo para com os membros do Comité de Controlo, os seus companheiros de equipa e os espetadores. Se a atitude do treinador (ou de qualquer outro membro da equipa) excede as limitações disciplinares previstas na Regra 21, o 1º árbitro tem de aplicar as sanções apropriadas sem qualquer hesitação. A partida de voleibol é um espetáculo desportivo de jogadores, mas não dos elementos técnicos das equipas. Os árbitros não devem ignorar esta distinção.

São instruções da Comissão das Leis do Jogo e de Arbitragem da FIVB que, quando o treinador envereda por uma atuação ou demonstração de desacordo excessivo sobre ações do jogo ou quando o treinador (ou qualquer outro elemento da equipa) aborda o Delegado Técnico ou outro

oficial da competição de uma forma agressiva ou depreciativa, ou os insulta, o 1º árbitro deve fazer uma **APLICAÇÃO ESTRITA** da escala de sanções.

2. A Regra 21.1 trata dos “comportamentos incorretos menores”, que não são objeto de sanções. É dever do 1º árbitro evitar que as equipas se aproximem do nível da sanção. É fundamental que os árbitros façam uso da sua personalidade para manter debaixo de controlo os “comportamentos incorretos menores”, por forma a evitar sanções tardias no jogo.
3. Aplicação prática das sanções aos elementos da equipa por comportamentos incorretos, tal como decidida pelo 1º árbitro:

3.1. 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 infrator para junto da sua plataforma. Quando este está junto da mesma, o 1º árbitro mostra-lhe o(s) cartão(ões) apropriado(s) dizendo-lhe a razão por que foi sancionado/a.

O 2º árbitro confirma esta ação 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. O 2º árbitro, por sua vez, após verificar a informação dada pelo marcador, informa o 1º árbitro. O 1º árbitro deve, então, corrigir a sua decisão anterior.

3.2. O elemento da equipa não está em campo:

O 1º árbitro apita, chama o capitão em jogo para informá-lo da sanção aplicada ao membro da sua equipa, dizendo quem é o jogador ou membro da equipa sancionado e a razão pela qual está a ser sancionado. O capitão em jogo informará em seguida o membro da equipa sancionado, que deverá reconhecer a sanção aplicada. É da responsabilidade do 1º árbitro a exibição apropriada dos cartões para tornar claro a todos quem é o membro da equipa sancionado.

3.3. Nestas situações, os árbitros e o marcador devem colaborar de forma efetiva de modo a registar os dados corretos (membro da equipa e nível da sanção) no boletim de jogo.

3.4. Procedimento para as sanções entre os sets:

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

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.

3.5. Os jogadores expulsos ou desqualificados devem deixar imediatamente o campo e a área de jogo e dirigir-se ao balneário da equipa, permanecendo aí pelo tempo que for necessário para cumprir a sanção.

4. Durante o jogo, os árbitros devem estar atentos à disciplina, agindo com segurança e rapidez quando aplicam as sanções por conduta incorreta aos jogadores ou a outros membros da equipa, mas devem ter presente que a sua função é avaliar as ações de jogo e não “andar à procura” de

pequenas faltas individuais.

REGRA 22 – EQUIPA DE ARBITRAGEM E PROCEDIMENTOS

1. Para informar as equipas exatamente sobre a natureza da falta assinalada pelos árbitros (para o público, espectadores de TV, etc.), os árbitros *devem* usar os gestos oficiais. Apenas estes gestos, e não outros; gestos nacionais, ou privados, podem ser usados em casos extremos para clarificar uma situação ou jogada confusa.
2. Devido à crescente velocidade de jogo, podem surgir problemas e gerarem-se erros de arbitragem. Para prevenir que isto aconteça, a equipa de arbitragem deve manter uma colaboração muito estreita; após cada ação de jogar a bola, os árbitros devem olhar-se para confirmar a 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 atuar dentro das suas competências e autoridade. Ele/ela deve executar as suas funções em 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 (embora o 1º árbitro não seja o juiz de linha, naturalmente, ele/ela tem o direito, se necessário, de corrigir os seus colegas). Para eventos de topo da FIVB, o Sistema de Vídeo Challenge decide automaticamente as bolas dentro/fora.
 - 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 (por exemplo, quatro toques, dois toques, e/ou para verificar se existe algum pedido de interrupção regulamentar do jogo no último momento antes da autorização do serviço).
2. A questão de saber se a bola "fora" foi ou não previamente tocada pela equipa que defende (por exemplo, pelo bloqueador da equipa que defende, etc.), deve ser verificada quer pelo 1º árbitro, quer pelos juízes de linha. Contudo, é o 1º árbitro que toma a decisão final através dos gestos oficiais, depois de observar a informação do juiz de linha e 2º árbitro (no caso de um ligeiro toque no bloco junto ao 2º árbitro) ou outros membros da sua equipa de arbitragem.
 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 de verificar a legalidade de um pedido de substituição e de fazer o seu registo. Se o 1º árbitro não conceder o tempo necessário aos seus colegas para fazerem o seu trabalho, o marcador e o 2º árbitro não vão estar disponíveis para acompanhar a próxima fase do jogo, causando potenciais erros pelos membros da equipa 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 ou

marcador) tomaram uma decisão contrária:

- Se tiver a certeza de que está certo, pode manter a sua decisão;
 - Se concluir que estava errado, pode mudar a sua decisão;
 - Se concluir que as faltas foram cometidas ao mesmo tempo pelas duas equipas (jogadores), deve assinalar falta dupla e repetir a jogada;
 - Se considerar que a decisão do 2º árbitro, por exemplo, está errada, pode contrariá-la e corrigi-la. Por exemplo, se o 2º árbitro assinalou uma falta de posição na equipa que recebe, mas o 1º árbitro imediatamente ou após o protesto do capitão em jogo verifica que os jogadores estavam em posição correta, ele/ela não deve aceitar a decisão do 2º árbitro e pode ordenar que a jogada seja repetida.
5. Se o 1º árbitro chegar à conclusão de que um dos outros membros da equipa de arbitragem não está a desempenhar corretamente o seu trabalho ou não está a ser objetivo, deve substituí-lo.
 6. Apenas o 1º árbitro pode aplicar sanções por comportamento incorreto 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. O 1º árbitro mantém sempre a visão sobre a bola e o seu contacto com os jogadores ou equipamento e objetos. Em seguida, ele verifica a regularidade do toque de bola. No momento do ataque, olha diretamente para o atacante e a bola, e consegue ver através da visão periférica a trajetória provável da bola.

REGRA 24 - 2º ÁRBITRO

1. O 2º árbitro deve ter a mesma competência que o 1º árbitro. Ele/Ela terá de o substituir em caso de ausência ou se não estiver em condições de continuar o seu trabalho.
2. Numa jogada junto à rede, o 2º árbitro deve concentrar-se no controlo dos contactos ilegais em toda a rede do lado dos bloqueadores, das ultrapassagens ilegais da linha central e das ações de jogo ilegais na vareta do seu lado. O 2º árbitro também deve controlar os ataques e blocos ilegais por jogadores defesa, além das tentativas de bloco do Líbero (para assinalar estas faltas não há prioridade para o 1º ou 2º árbitro, ambos podem decidir sobre elas).
3. O 2º árbitro também deve verificar com cuidado se, antes ou durante o jogo, os jogadores estão em posição correta, com base nas fichas de formação das equipas. Neste trabalho (se não se usar tablets), o 2º árbitro é auxiliado pelo marcador, que o poderá informar qual o jogador na posição 1 (jogador que está a servir). Com base nesta informação, ao rodar a ficha de formação no sentido dos ponteiros do relógio, o 2º árbitro pode determinar a ordem de rotação regular e as posições de cada equipa. Quando estiver a verificar as posições, deve estar com a posição II à sua esquerda, ou IV à sua direita, respetivamente.

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 correta dos jogadores.

4. (a) Esta regra foi modificada nesta edição com a intenção de dar aos jogadores da equipa que recebe uma oportunidade maior de chegarem à sua posição de jogo após o batimento do serviço. Consequentemente, os parâmetros de controlo variaram com respeito às linhas central e laterais.

Por esta razão, a Comissão das Leis do Jogo e de Arbitragem da FIVB **insiste** que a aplicação desta regra do jogo **DEVE SER** exatamente como descrita no texto da Regra 7.4; 7.5, - **excetuando o momento da falta, que deve ser o momento do lançamento da bola pelo servidor, em vez do momento do batimento** -, sem dar mais vantagens do que aquelas já concedidas aos jogadores para chegarem à sua posição. Não é permitida “tolerância”.

(b) O Congresso de 2024 aprovou uma alteração à Regra para a equipa que serve que cancela a necessidade da equipa estar na ordem de posição (com exceção do servidor) no momento do batimento do serviço. Esta alteração foi introduzida para ajudar a equipa que serve na defesa do primeiro ataque da equipa adversária.

5. Quando o 2º árbitro assinala uma falta de posição na equipa que recebe, imediatamente após assinalar deve indicar a falta com o gesto oficial e indicar os jogadores em falta. Se os jogadores em falta não conseguirem corrigir as posições, o 2º árbitro fará a retificação e depois a próxima jogada pode ser iniciada.
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, etc.).
7. Durante os Tempos, o 2º árbitro não deve ficar numa posição estática. Deve ajustar a sua movimentação, virando -se:
 - Para as equipas, para verificar se se movimentam 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 jogadores Líbero.
 - Para o 1º árbitro, para receber ou dar informações se for necessário.
 - Para as equipas, para observar e controlar, se necessário, a reentrada da equipa antes do final do Tempo e para determinar se o Líbero está prestes a tentar uma “troca escondida”.
 - Para verificar a ficha de formação das equipas, contando o número de jogadores atentamente, determinando se os seis jogadores retornaram ao campo após o Tempo.
8. Se, durante o jogo, o 2º árbitro observar alguns comportamentos ou gestos antidesportivos entre as equipas, na primeira ocasião em que a bola não esteja em jogo pode dirigir-se aos jogadores para alterarem o seu comportamento, pedindo que se acalmem. Se a situação se mantiver, ele deve informar o 1º árbitro, que deve imediatamente avisar ou sancionar o(s) jogador(es), dependendo da gravidade do comportamento.

NOTA IMPORTANTE: A primeira falta a ocorrer deve ser assinalada. O facto de o 1º e o 2º árbitros terem diferentes áreas de responsabilidade faz com que seja muito importante que cada árbitro assinale a sua falta imediatamente. Assim que um dos árbitros apita, a jogada termina, e o outro árbitro não deve apitar depois disso para evitar confusão aos jogadores e ao público.

ÁRBITRO RESERVA

As seguintes atividades estão sob a responsabilidade do Árbitro Reserva:

1. Substituir o 2º árbitro em caso de ausência, caso não esteja em condições de continuar o seu trabalho ou no caso de o 2º árbitro ter de substituir o 1º árbitro.

2. Controlar as placas de substituição antes do jogo e entre os sets, se estiverem a ser usadas. Ou verificar se os tablets estão a funcionar corretamente.
3. Verificar a correta operacionalidade das buzinas antes e entre sets, caso haja algum problema.
4. Ajudar o 2º árbitro a manter desimpedida a zona livre.
5. Controlar os jogadores suplentes nos bancos e nas áreas de aquecimento.
6. Dar ao 2º árbitro as 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 e do marcador.

O VIDEOÁRBITRO E A NOVA TECNOLOGIA [1]

As inovações tecnológicas estão a surgir muito rapidamente no Voleibol moderno. Em muitas das competições da FIVB, a utilização de tablet é agora obrigatória, tal como o boletim eletrónico e o sistema de intercomunicação sem fios. O árbitro moderno de Voleibol deve estar familiarizado com estas inovações. Os pormenores de utilização destes novos sistemas, em especial como eles se relacionam com os pedidos de revisão vídeo (*Video Challenge*) e de substituição, podem ser consultados nos manuais específicos para cada evento.

As seguintes recomendações devem ser aplicadas pelo Videoárbitro:

1. Todos os árbitros internacionais nomeados para competições FIVB devem estudar cuidadosamente os regulamentos do Videoárbitro aprovados para estas competições específicas e guiar-se estritamente por eles.
2. O Videoárbitro deve usar o uniforme oficial de árbitro internacional enquanto executa as suas funções.
3. Durante a **comunicação SEM FIOS** entre os árbitros, é obrigatória a utilização de frases em inglês que usem terminologia do Voleibol simples para indicar a natureza de um pedido de Videoárbitro, por exemplo, “touch the net”, “touch the antenna”, “service foot fault”, “attack-line foot fault”, “touch the block”, “center line penetration”, etc. A ordem recomendada de informação dada ao Videoárbitro para que se inicie o pedido é a seguinte: **“Who – What - When”**. Por exemplo: **“Challenge by team Italy – touch the net – in the middle of a rally”**.
4. Se, com base nas imagens disponíveis, é impossível concluir sobre os casos acima mencionados, o Videoárbitro deve informar o 1º árbitro sobre a impossibilidade técnica para decidir o pedido e, assim, a decisão previamente tomada pelo 1º árbitro permanece válida.
5. Se um árbitro interrompeu uma jogada assinalando uma falta que, subsequentemente, foi objeto de pedido de revisão vídeo e provou-se ter sido uma **DECISÃO errada**, então a jogada deve ser repetida devido a este erro do árbitro. Por exemplo: um 1º árbitro assinalou “quatro toques” ou “dois toques” quando a bola foi atacada contra o bordo superior da rede e voltou a ser contactada pela equipa atacante, e o 1º árbitro não viu nenhum contacto do bloco, mas mais tarde, após um *Challenge* para toque no bloco, ficou claro de que o bloco tocou na bola e, por isso, o 1º árbitro deve ordenar que a jogada seja repetida.

¹ Poderão ser introduzidas algumas adaptações de terminologia e de procedimentos na utilização de Videoárbitro nas competições organizadas pela Federação Portuguesa de Voleibol.

NOTA: isto é diferente de um apito para uma falta antes da bola tocar o solo, mas a revisão provar que a decisão não foi correta – ver mais abaixo, ponto 11.

6. O Videoárbitro não deve ser influenciado pelo operador de Videoárbitro a não ser receber conselhos sobre quais as melhores câmaras para uma melhor avaliação ou limitação de tempo para avaliar uma imagem no monitor. Em nenhuma circunstância a avaliação do Videoárbitro pode ser feita com base em “suposições”, “previsões”, ou “antecipações”. O Videoárbitro só torna pública a sua decisão após estar visualmente seguro da situação que analisou. Todas as dúvidas devem ser interpretadas a favor da primeira decisão dos árbitros.
7. Se, de acordo com o regulamento de Videoarbitragem em vigor, qualquer ação de jogo dentro da totalidade de uma jogada pode ser avaliada, o Videoárbitro deve indicar de forma clara ao operador do sistema qual o momento requerido. Se, durante o processo de revisão, outra falta, mesmo que não esteja especificada no menu de *Challenges*, (prévia à objeto de avaliação) foi encontrada, então esta primeira falta tem de ser anunciada pelo Videoárbitro como a que decide a jogada.
8. O Videoárbitro informa o 1º árbitro da natureza da falta. No entanto, cabe ao 1º árbitro tomar a decisão final com base na informação fornecida. Contudo, **não se aconselha** que o 1º árbitro indefira a avaliação do Videoárbitro, especialmente no que diz respeito às faltas por pisar o terreno de jogo durante a execução do serviço ou a zona de ataque num ataque por um jogador defesa, a não ser que tenha a certeza absoluta de que o Videoárbitro cometeu um erro.
9. Quando uma falta foi alvo de revisão vídeo por parte do treinador, mas para uma ação que aconteceu logo após a bola estar fora de jogo, esta informação deve ser transmitida a ambos os árbitros e ser exibida uma legenda adequada no ecrã do pavilhão.

Em alguns casos, pode existir uma diferença de tempo muito curta entre uma falta que foi objeto de revisão vídeo e a bola estar fora de jogo (a bola toca o chão, toca um objeto exterior, etc.). Por isso, recomenda-se que os árbitros (Videoárbitro) mostrem simultaneamente, através do ecrã dividido, o vídeo com a falta em revisão e o momento em que a bola fica fora de jogo, e expliquem de forma objetiva a todos os participantes a falta em questão.

10. A versão 2025 do Regulamento de Videoarbitragem estabelece que, quando existe uma dúvida durante a verificação do pedido de revisão vídeo, a equipa de Videoárbitro deve utilizar todas as imagens vídeo disponíveis, por forma a assegurar que as decisões são tomadas com toda a justiça. O 1º árbitro deve gerir todo o processo de *Challenge* e, quando verificar que existem equívocos – por exemplo, exibição de imagens erradas, interpretação incorreta –, o 1º árbitro deve insistir numa revisão adicional que inclua ângulos e fontes de imagem diferentes. Indeferir uma decisão do Videoárbitro é uma opção de última instância, mas faz parte da autoridade do 1º árbitro.
11. É muito importante que os árbitros façam uso do bom senso no seu processo de decisão. Por exemplo, a Equipa A bloca uma bola, mas mesmo antes desta tocar o solo, sem qualquer hipótese da Equipa B a poder jogar, o 2º árbitro marca uma falta na rede do bloqueador da Equipa A. A revisão vídeo prova que não houve qualquer falta na rede. Deve prevalecer o bom senso no sentido de que este não é um caso para repetição de jogada – a Equipa A ganhou a jogada de forma legítima – ver Regulamento de Videoarbitragem.

REGRA 25 - MARCADOR

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 **devem saber preencher o boletim de jogo (manual e eletrónico)** e, se tal for

necessário, devem ser capazes de fazer o trabalho dum marcador.

O marcador:

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. Comunica ao 2º árbitro o 2º Tempo e a 5ª e 6ª substituições de cada equipa (que, em seguida, comunica a mesma informação ao 1º árbitro e ao treinador). Este procedimento aplica-se mesmo quando se usam os tablets.
3. Durante o processo de substituição, a não ser que o marcador indique que a substituição é irregular, o 2º árbitro autoriza a substituição de jogadores.
4. Quando o processo de registo da substituição está completo, o marcador faz o gesto “Ok”, ou informa por voz “marcador pronto”, e depois deve concentrar-se para verificar se o jogador que vai executar o serviço está na rotação ou não.
5. 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 de substituição na sua mão com os dados do boletim de jogo nas secções “jogadores iniciais” e “substitutos”. 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. Caso se confirme a irregularidade, o 2º árbitro deve rejeitar o pedido. O 1º árbitro aplica uma sanção de demora à equipa. O marcador deve registar no boletim de jogo, na secção das sanções, a sanção apropriada. O 2º árbitro deve verificar o trabalho do marcador na sequência da sanção.
6. No caso de uma equipa solicitar mais que uma substituição, o processo de substituição deve ser feito um a um, de modo que o marcador tenha tempo para registar cada substituição consecutivamente. O marcador deve, no entanto, usar o mesmo processo para cada substituição.
7. Se a substituição é regular, o marcador regista a substituição no boletim de jogo e depois anuncia que a substituição está completa, levantando as duas mãos. **Isto aplica-se a todas as substituições.**
8. Quando for usado um tablet nas substituições, em conjunto com boletim eletrónico, as placas de substituição não se utilizam e, neste caso, o marcador deve controlar o boletim de jogo para assegurar que os dados que são registados no mesmo são os que correspondem ao que está a ocorrer na linha lateral. Isto significa que todo o processo dos árbitros é o mesmo, independentemente da tecnologia utilizada. No caso de haver uma discrepância entre o jogador a entrar na zona de substituição e o número transmitido pelo sistema de tablets, o jogador real deve ser considerado e o marcador tem de corrigir e aceitar a substituição manualmente. Encoraja-se a comunicação verbal entre o marcador e o árbitro neste ponto no caso de a substituição ter de ser feita manualmente, devido também ao atraso na transmissão de dados. Como as substituições podem coincidir com trocas de Líbero, deve-se ter algum cuidado extra nestes casos. No final de todas as substituições é necessário que o marcador assinala com as duas mãos levantadas o “OK” antes de o jogo ser retomado. Se o sistema de comunicação sem fios estiver em uso, o marcador simplesmente informa os árbitros através do sistema dizendo “OK, marcador pronto”, e o “OK” do 2º árbitro também pode ser só verbal. Se o sistema não funcionar corretamente ou, devido ao barulho, não se puder ouvir com clareza as indicações, o marcador é obrigado a usar o sinal de “OK” com as duas mãos levantadas

9. Deve registar as sanções no boletim de jogo só após instruções do 2º árbitro ou, no caso de um protesto indicado de acordo com as Regras, com autorização do 1º árbitro, escreve ou permite que o capitão de equipa escreva esta observação no boletim de jogo.
10. Deve registar se um jogador se lesionou e se saiu do jogo através de uma substituição regulamentar ou excecional. Este registo deve indicar o número do jogador lesionado, o set em que ocorreu a lesão e o resultado nesse momento.

REGRA 26 - MARCADOR ASSISTENTE

1. O marcador assistente senta-se junto ao marcador. Deve substituí-lo se este não estiver em condições de continuar o seu trabalho.
2. As suas responsabilidades são:
 - 2.1. Completar a folha de controlo do Líbero (R-6) se o boletim eletrónico não estiver em uso, e verificar se as trocas do Líbero durante o jogo são legais ou não.
 - 2.2. Se não se utilizar o *Litescore*, manusear o marcador manual colocado na mesa de marcação.
 - 2.3. Verificar se o operador do quadro de marcação do pavilhão está a indicar corretamente o resultado ao público e, caso contrário, corrigi-lo.
 - 2.4. Durante os Tempos, informar o 2º árbitro sobre a posição dos jogadores Líbero, usando o sinal de “dentro” e “fora”, mas só com uma mão para cada equipa.
 - 2.5. Para informar o Delegado Técnico do Jogo, imediatamente no final de cada set, por escrito, sobre a duração do set e a hora de começo e de fim do jogo.
 - 2.6. Quando necessário, ajudar o marcador a tocar na buzina para confirmar e anunciar os pedidos de substituição.
 - 2.7. Para ajudar verbalmente o marcador durante o processo de substituição.
 - 2.8. Operar o cronómetro do serviço, se aplicável.

REGRA 27 - JUÍZES DE LINHA (apenas quando o Sistema de Videoarbitragem não estiver em uso)

1. O trabalho dos juízes de linha é muito importante, especialmente nos jogos internacionais de alto nível. Todos os candidatos a árbitros internacionais e árbitros devem estar familiarizados com o trabalho dos juízes de linha, para o caso de serem nomeados para atuarem como juízes de linha em jogos internacionais.
 - 1.1. Devem apresentar-se na área de jogo ou no local do teste de alcoolemia, usando o seu uniforme, 60 minutos antes do início do jogo.
 - 1.2. Devem assinalar:
 - “bola dentro” ou “bola fora” perto da linha pela qual são responsáveis,
 - faltas no serviço descritas na Regra 12.4.3.
 - 1.3. Se a bola toca na vareta, passa por cima desta, ou por fora da mesma para o campo adversário, **o juiz de linha de frente para a direção da bola** deve assinalar a falta,

- 1.4. As faltas devem ser sinalizadas de forma clara para garantir que o 1º árbitro as consegue ver.
2. Os juízes de linha devem descontrair-se entre as jogadas.
3. Os juízes de linha devem abandonar as suas posições durante os Tempos, colocando-se nos respetivos cantos da área de jogo, para além dos painéis publicitários. Se isto não for possível durante os intervalos dos sets, eles devem estar em pé, dois a dois, junto dos painéis de delimitação ao lado dos bancos na Área de Controlo..

REGRA 28 - GESTOS OFICIAIS

1. Os árbitros devem usar unicamente os gestos oficiais. A utilização de quaisquer outros sinais deve ser evitada e só podem ser usados quando for absolutamente necessário para ser compreendido pelos membros das equipas.

Contudo, o que se segue serve para detalhar as sequências do que se deve ou não deve utilizar durante uma partida.

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. O contacto visual com o 1º árbitro ainda será necessário. A ajuda, durante ou no fim da jogada, para “toques” (quando o toque pode não ser muito visível) ou “quatro toques”, é ainda esperada se não estiver disponível comunicação sem fios entre os árbitros. Estas ações devem ser realizadas antes do deslocamento do 2º árbitro, de modo que o 1º árbitro esteja em posse de todos os factos necessários para decidir.
3. **Decisão do 2º árbitro** (por exemplo, falta na rede, bloco ilegal, etc.). A sequência de ações do 2º árbitro: 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). O 1º árbitro não necessita repetir estes gestos.
5. **Jogada repetida/falta dupla.** Embora ambos os árbitros possam apitar esta situação e fazer o sinal de repetição (por exemplo, bola a rolar no campo, jogador lesionado durante a jogada, etc.), normalmente é da competência do 1º árbitro 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.** Neste caso, cada árbitro indicará a natureza da falta – mas agora, como o 1º árbitro deve decidir qual a decisão a seguir, SÓ O 1º ÁRBITRO executa o gesto 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, deve educadamente lembrá-lo, fazendo o sinal, mas permanece exclusivamente da

responsabilidade do 1º árbitro.

9. Quando o 2º árbitro apita uma falta, deve ter o cuidado de mostrar o sinal oficial do lado do lado da equipa que cometeu a falta. Por exemplo: se um jogador da equipa que está à sua direita tocou a rede, ele apita a falta, o gesto não deve ser assinalado no lado da outra equipa, o árbitro deve movimentar-se de forma a fazer o gesto no lado da equipa que cometeu falta. O sinal não deve ser realizado em movimento – o 2º árbitro deve parar e fazer o gesto quando estiver de frente para o campo.
10. Os árbitros devem apitar rapidamente, com a certeza ao assinalar as faltas, tendo em consideração os seguintes dois pontos:
 - 10.1. Não devem apitar uma falta sob pressão ou influenciados pelo 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 juizes de linha devem prestar especial atenção à aplicação e uso do gesto com a mão/bandeira "fora":
 - 11.1. Para todas as bolas que tocam diretamente no chão fora do terreno de jogo depois de um ataque ou um bloco do adversário, deve ser usado o sinal 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, deve ser usado o sinal correspondente a "bola tocada".
 - 11.3. Se uma bola, depois de ser tocada no primeiro, segundo ou terceiro toque por uma equipa, for fora do lado dessa equipa, (por exemplo, toque um objeto fora do campo, o teto, um elemento que não esteja em jogo, um painel publicitário, etc.), deve ser usado o sinal correspondente a "bola tocada".
 - 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", 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 do terreno de jogo, do lado do ataque, o 1º árbitro deve fazer o gesto de "bola fora" e indicar o(s) bloqueador(es).
 - 11.5. Se a bola rematada for "fora" no lado do adversário porque tocou ou foi contactada pelo treinador na sua zona livre ou porque contactou com outro elemento não em jogo, o gesto dos árbitros e juizes de linha é "bola fora".
12. Quando um ataque de uma bola passada em "toque alto de dedos" pelo Líbero na zona de ataque se torna efetivo, o árbitro deve usar o gesto nº 21 (falta no ataque) e apontar para o Líbero.
13. Os gestos efetuados com a bandeira 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 bandeiras dos juizes de linha e, se não estiverem corretos, deve corrigi-los.
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 ou a bola seja tocada por outro jogador, a falta assinalada é QUATRO TOQUES e o gesto oficial é o de "quatro toques".