

DIRETIVAS E INSTRUÇÕES DE ARBITRAGEM

2022

INTRODUÇÃO

Estas Diretivas e Instruções são válidas para todas as competições internacionais. Em virtude da importância destes eventos, todos os árbitros devem estar preparados para cumprir os seus deveres da melhor forma, de acordo com o espírito do jogo e o conhecimento das regras, e na melhor condição física e psicológica. É muito importante que todos os árbitros internacionais entendam o significado e importância dos seus desempenhos no Voleibol moderno.

A Comissão das Leis do Jogo e de Arbitragem da FIVB apela a que todos os árbitros internacionais estudem cuidadosamente as Regras Oficiais (edição 2021-2024), estas Diretivas e Instruções de Arbitragem, o *Casebook* e outros materiais presentes nas plataformas de e-learning, incluindo o Vídeo-Árbitro e o sistema de tablets, por forma a tornarem o jogo vivo e evitem interrupções. A FIVB e a Comissão das Leis de Jogo e de Arbitragem da FIVB estão confiantes de que todos os árbitros internacionais 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, ao mesmo tempo que fornece diretivas para a interpretação de algumas regras e para a sua correta aplicação na prática.

Embora este documento tenha sido preparado e seja endereçado aos árbitros internacionais FIVB, todos os árbitros nas diferentes Federações Nacionais devem ler, discutir e estudar os seus conteúdos.

* * *

A política da FIVB para 2022 é a de encorajar uma arbitragem tranquila – isto é, intervir o mínimo possível e facilitar o progresso do jogo como um entretenimento. O árbitro não deve andar à procura das faltas. Construir sobre o conceito de “arbitragem tranquila” consiste na necessidade de compreender a contribuição que os árbitros fazem para **prevenir** 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 recintos desportivos e também através dos vários meios de comunicação.

O bom árbitro ajuda neste contexto, ficando em plano de fundo. O mau árbitro dificulta este espetáculo querendo tomar um papel de liderança no desenrolar do jogo e isto é contra os requisitos da FIVB. 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 mantenha uma boa relação com os jogadores, treinadores, etc., e que o seu comportamento seja exemplar. Durante o jogo o árbitro/a deve saber distinguir entre expressões normais de frustração ou stress relacionadas com o jogo e os comportamentos antidesportivos; devem ser permitidas expressões normais e razoáveis. No entanto, expressões negativas conscientes ou gestos incorretos para com o oponente, ou protesto contra as decisões dos árbitros são estritamente proibidas e serão sancionadas.

ANÁLISE DAS REGRAS

REGRA 1 - ÁREA DE JOGO

Dois dias antes duma competição, o Subcomité de Arbitragem, como parte do Comité de Controlo, em conjunto com os árbitros, deve verificar as dimensões, bem como a qualidade das linhas das marcações. Quando o Sistema de Vídeo-Árbitro 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 Vídeo-Árbitro calibre as suas câmaras. Se não existir Comité de Controlo, os árbitros devem verificar e medir as dimensões caso notem alguma irregularidade, informando imediatamente os organizadores para garantir a sua retificação. O exame deve verificar, em particular:

- Se as linhas têm exatamente 5 cm de largura;
- O comprimento das linhas e das diagonais (12,73 m) em cada um dos lados do terreno de jogo;
- Que a cor das linhas é diferente das cores do terreno de jogo e da zona livre;
- Que a zona livre nos eventos FIVB Mundiais e Oficiais está de acordo com as dimensões determinadas no layout de campo publicado no manual do evento.

REGRA 2 - REDE E POSTES – EQUIPAMENTO ADICIONAL

1. Devido à elasticidade da rede, o 1º árbitro deverá verificar se a mesma está A rede deve estar devidamente tensa, e a bola deve ressaltar corretamente quando atirada à rede. Se a rede tiver protuberâncias, não poderá ser usada.

Antes do jogo (antes do início do aquecimento oficial), os árbitros devem verificar que as varetas foram colocadas em lados opostos da rede na posição 4 de cada lado, por cima do limite externo das linhas laterais.

2. O 2º árbitro deve medir a altura da rede antes do sorteio, através de uma vara marcada (de preferência metálica), concebida para esse fim. O 1º árbitro permanece junto ao 2º árbitro durante esta verificação para supervisionar e confirmar a altura da rede.
3. Durante o jogo (e, especialmente, no início de cada set) os juízes de linha 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.
4. 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 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.

5. Durante o aquecimento, os árbitros devem controlar e prevenir que os jogadores utilizem os postes para pendurar material de aquecimento (por exemplo, bandas elásticas) por forma a evitar danos acidentais nos cabos do poste ou tecnologia utilizada e instalada no poste.
6. Equipamento adicional: bancos para as equipas, mesa do marcador, dois sinais sonoros com lâmpadas vermelhas ou amarelas (uma buzina elétrica junto de cada treinador) para assinalar as interrupções regulamentares (quando os tablets não estiverem em uso), 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 6 bolas, placas numeradas para as substituições (quando não forem utilizados os tablets), pelo menos 8 toalhas absorventes (40x40 cm ou 40x80 cm) para os auxiliares de limpeza do solo 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, faltas do Líbero, pedidos de substituição/tempo e solicitações de intervenção do Vídeo-Árbitro.
7. O organizador deve fazer diligências no sentido de ter 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 6 bolas junto da mesa do marcador (5 bolas em jogo + 1 bola de reserva).
2. O 2º árbitro toma posse das 5 bolas de jogo antes do início da partida e verifica se todas têm características idênticas (cor, circunferência, peso e pressão interior). O 2º árbitro é o responsável pelas bolas ao longo de todo o jogo.
3. Só podem ser usadas bolas de marca e de tipo aprovado pela FIVB (a marca e modelo são decididos para cada competição). Os árbitros devem confirmar se o selo FIVB está impresso nas bolas e, em caso contrário, não devem permitir que o jogo se inicie com bolas sem selo [1].
4. Sistema das 5 bolas - durante o jogo:

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

¹ A Circular n.º 77 – 2020/2021, de 28 de julho de 2022, assinala os modelos de bolas a utilizar nas competições oficiais em Portugal.

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:

- 4.1. 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.
- 4.2. 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.
- 4.3. 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.
- 4.4. 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.
- 4.5. Se forem necessárias medidas especiais para prevenir a infeção por SARS-COV-2, pode ser necessário adotar um novo sistema sem 6 movimentadores de bolas; neste caso apenas 4 movimentadores de bolas serão utilizados.

2 carrinhos contendo 5 bolas oficiais cada um devem estar por detrás das placas de publicidade alinhados a meio de ambas as linhas de fundo.

Após cada jogada, 2 movimentadores de bolas estão disponíveis para recolher as bolas e transferi-las para o respetivo cesto.

Para evitar demoras e manter os 15 segundos entre cada jogada, o movimentador de bola no final do campo deverá tirar uma bola do cesto e dá-la ao jogador que vai servir.

REGRA 4 - EQUIPAS

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 5 técnicos e jogadores inscritos no boletim de jogo podem participar no aquecimento. Outros membros da equipa não podem participar. (Exceção: se o fisioterapeuta da equipa não estiver inscrito no boletim de jogo, pode ajudar na preparação da equipa para o jogo, embora apenas até ao início do aquecimento oficial à rede). É permitida a permanência no lado da área de jogo da equipa adversária, junto à rede, para prevenir a circulação de bolas que possam provocar lesões aos jogadores.

1. Nas Competições Mundiais e Oficiais FIVB, o Manual da Competição determinará como os 12/14 jogadores autorizados por equipa serão selecionados para cada jogo. Nos casos em que existam mais de 12 jogadores, é obrigatória a inscrição de 2 Liberos na lista de participantes do boletim de jogo.

2. Normalmente, em jogos ou torneios oficiais internacionais, o 1º árbitro não precisa de pedir os documentos de identificação dos jogadores inscritos no boletim de jogo (a identidade dos jogadores terá sido previamente confirmada pelo Comité de Controlo do jogo ou da competição). Se, contudo, existir um regulamento especial com restrições à participação e não existir um Comité de Controlo, o 1º árbitro, de acordo com este regulamento especial, deve verificar a identidade dos jogadores. Os jogadores excluídos pelo regulamento não devem participar. Caso haja diferença de opiniões, o 1º árbitro deve escrever a sua decisão no boletim de jogo ou no relatório escrito que o acompanhará. Durante os jogos oficiais internacionais da FIVB, o 1º árbitro pode solicitar a decisão do Delegado Técnico FIVB.
3. 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.
4. O 1º árbitro deve verificar os equipamentos 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.

5. Se as duas equipas se apresentarem com equipamentos da mesma cor, a equipa inscrita em primeiro lugar no programa oficial da competição, e por essa razão no boletim de jogo (antes do sorteio), deve trocar o seu equipamento. No caso de não ser possível, o 1º árbitro deve relatar a situação nas observações do boletim de jogo. O jogo não deve ser suspenso por esta razão.
6. Os membros da equipa técnica devem respeitar um dos seguintes códigos de vestuário durante todo o jogo:
 - 6.1. Todos vestem o fato de treino oficial da equipa e camisola polo da mesma cor e modelo, ou
 - 6.2. Todos vestem casaco de fato, camisa com colarinho, gravata (para os homens) e calças formais da mesma cor e modelo, com exceção do fisioterapeuta, que pode envergar o fato de treino oficial e camisola polo.

Isto significa que 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.

7. 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. 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 2021-2024) 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 pode queixar-se ou protestar decisões da equipa de arbitragem. Pode solicitar interrupções regulamentares (Tempos e substituições), e se o número de interrupções utilizadas 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 forma geral, o treinador não tem o direito de perturbar o jogo ou o trabalho da equipa de arbitragem (árbitros, juízes de linha). O treinador não tem o direito de entrar no terreno de jogo. Os árbitros devem lembrá-lo sobre esta regra, se necessário (Regra 5.2.3.4).
6. O treinador pode dirigir pedidos simples e de forma respeitosa ao 2º árbitro (ou ao Árbitro Reserva 1), desde que não representem uma demora no jogo e permitam aos árbitros uma gestão tranquila do jogo.

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

Se uma jogada for interrompida devida a uma lesão ou a uma interferência externa, é considerada uma jogada incompleta. Não é permitido pedir qualquer interrupção regulamentar, exceto substituição forçada devido a lesão ou alguma sanção entretanto ocorrida (Nota: nas Regras Oficiais de Voleibol 2021-2024, Regra 15.11, um pedido de interrupção regulamentar de jogo após uma jogada incompleta não deve ser considerado um pedido improcedente, deve ser simplesmente rejeitado).

REGRA 7 - ESTRUTURA DO JOGO

1. A ficha de formação deve ser verificada pelo 2º árbitro e pelo marcador antes 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 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.
3. 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 apropriada sanção por demora. Isto também se aplica caso a equipa não forneça essa informação por via eletrónica a tempo, usando o tablet.
4. Se for cometida uma falta de posição, o árbitro deve indicar os dois jogadores em falta após mostrar o gesto de falta de posição. Se a equipa em falta não conseguir retificar as posições, os árbitros devem intervir através do capitão em jogo e depois a jogada deve ser iniciada. Se o capitão em jogo fizer perguntas ou colocar alguma questão sobre essa falta, o 2º árbitro deve, com base na ficha de formação ou no tablet de poste, mostrar-lhe os jogadores que cometeram a falta de posição. Usando o tablet, as posições da equipa contrária devem estar tapadas pelo 2º árbitro.
5. Se o serviço não foi executado de acordo com a ordem determinada na formação da equipa, isto é, ocorre uma falta de rotação que só é identificada após o término da jogada que começou com essa falta, apenas deverá ser atribuído um ponto à equipa que recebe o serviço (Regra 7.7.1.1).
6. Para tentar reduzir o número de faltas de posição assinaladas pelos árbitros e para refletir a realidade atual da troca de posições dos jogadores, o 2º árbitro só deve assinalar uma falta de posição se o jogador defesa estiver completamente à frente do correspondente jogador atacante no momento do batimento da bola no serviço. Os pés no chão determinam a posição.
7. Para simplificar o julgamento das posições laterais, os árbitros devem assegurar-se de que o jogador do meio não está **completamente mais perto da linha lateral** do que os jogadores vizinhos na mesma linha no momento do serviço.

REGRA 8 – SITUAÇÕES DE JOGO

1. Quando a bola toca no chão, a 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".
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, cabos e plataforma do árbitro. Assim, se a bola toca uma parte exterior da rede para além das bandas laterais (9 m) é considerada como tocando um "objeto estranho", devendo ser apitada e assinalada como "bola fora".

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:
 - Se a bola toca um elemento da equipa de arbitragem ou 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 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 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, 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.

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.

REGRA 10 - BOLA NA REDE E

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 adversário que vai recuperar a bola para o seu campo.

Se a bola ressalta do jogador em direção à sua zona livre ou do adversário, perto do 2º árbitro, neste caso o 2º árbitro deve mover-se de forma a evitar a colisão e a assegurar-se de que o jogador pode jogar a bola. Enquanto se movimenta, o 2º árbitro não deve saltar, correr, ou virar as costas à jogada. Adicionalmente, o 2º árbitro não deve deslocar-se na direção da bola ou do jogador que tenta jogar a bola. 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.

De forma semelhante, se a bola for enviada para trás do 2º árbitro e em direção à zona livre do adversário, placas de publicidade, bancadas, o 1º árbitro deve movimentar-se de forma que afaste um dos pés para o lado e rode todo o seu corpo (não só a cabeça e/ou tronco). A principal razão para esta recomendação de movimentação ao 1º árbitro é possibilitar que observe, entre outros:

- 1.1. Faltas do jogador ao jogar a bola
- 1.2. Possíveis lesões do jogador
- 1.3. A direção da trajetória da bola no caso de ação de recuperação da bola
- 1.4. Interferência externa na área de jogo

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. 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 acidentalmente com um adversário, isto não deve ser automaticamente considerado falta, os dois jogadores tinham causa legítima para competir pela bola. Se um contacto acidental forçar um oponente a uma falta na rede, não deve ser considerada falta de nenhum dos jogadores. Contudo, se este contacto for visto 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.

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, os árbitros devem estar particularmente atentos nas situações de falta na rede ou interferência.

É FALTA NA REDE quando:

- a rede entre as varetas é tocada por um jogador durante uma ação de jogar a bola, tentativa de jogar a bola ou fingindo um toque na bola.

É INTERFERÊNCIA 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,
 - um jogador que dificulta a movimentação legítima de um adversário para alcançar a bola
 - rebentar as cordas da rede através de um contacto ou puxão.
6. Ocorrem muitos contactos durante um jogo, mas o árbitro deve assinalar (por exemplo, 1º árbitro no caso de invasão na parte superior da rede, 2º árbitro no caso de penetração) uma interferência a um jogador se ele interferiu ou impediu o adversário de jogar a bola. Interferência significa que um jogador impede um adversário de se mover ou jogar a bola, ou perturba o adversário enquanto este tenta jogar a bola. Pode ocorrer interferência sem haver contacto físico entre os jogadores. O 1º árbitro tem o direito de interromper o jogo devido a uma falta de penetração de um jogador, e, se necessário, de sancionar esse jogador se este tiver agido deliberadamente.
 7. 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.

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.) para as Competições Mundiais e Oficiais da FIVB, está disponível uma duração de 15 segundos para o serviço desde o final da jogada anterior. No entanto, o tempo para executar o serviço são 8 segundos, e não 15 segundos – o 1º árbitro pode, no caso de uma jogada anterior excepcionalmente prolongada, esperar um pouco mais antes de autorizar o próximo serviço. Esta decisão permite dar um pouco mais tempo de recuperação aos jogadores.
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 de acordo com as instruções recebidas para a competição.
3. O 1º árbitro e os juízes de linha correspondentes 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 deve estar totalmente dentro dela no momento do contacto (ou o pé que faz o **último** contacto com o chão deve estar totalmente dentro da zona de serviço no momento do salto).
4. Se for registada uma demora, uma advertência ou sanção por comportamento incorreto, ou ocorrer alguma situação excepcional, a contagem do tempo para servir deve parar e reiniciar com 8 segundos novamente ao apito do 1º árbitro autorizando o serviço. O cronometrista deverá ser conhecedor desta responsabilidade.
5. CORTINA: se a bola enviada pelo serviço puder ser vista claramente durante a sua trajetória, até atravessar a rede para o campo do adversário, não pode ser considerada cortina.
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 respetivo jogador. Ver ponto 4 para a contagem dos 8 segundos para a execução do serviço
7. Os árbitros devem sempre ter discricção quando aplicam a regra dos 15 segundos – e se virem o jogador na ação do serviço quando o tempo termina, devem autorizar o serviço e não o penalizar “artificialmente”. Isto também se aplica ao responsável pelo cronómetro, que deve parar a contagem quando o jogador inicia o seu movimento para a ação de serviço. **É essencial ter bom senso ao aplicar esta regra:** o objetivo não é condicionar os jogadores que vão servir, mas sim minimizar o tempo perdido entre jogadas.

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 jogada.

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.

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. 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 - INTERRUPTÕES DE JOGO REGULAMENTARES

As interrupções regulamentares de jogo são os tempos e as substituições. Elas só podem ser solicitadas quando a bola não está em jogo e antes de o 1º árbitro apitar para autorizar o serviço. 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 das Regras do Jogo):

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 (a não ser que o marcador já tenha indicado o início da jogada no software ao clicar em “Iniciar Jogada”).
 - 1.3. 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.

No caso de substituições múltiplas, o 2º árbitro deve esperar pelo sinal manual do marcador (ou oral em caso de se usar algum meio de comunicação sem fios) 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. 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 que está a ser usado.

- 2.2. As substituições múltiplas 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 registe 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 devem permitir 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.

Se um jogador entra na zona de substituição momentaneamente ao mesmo tempo que o 1º árbitro autoriza o serviço, o 2º árbitro deverá ignorar a substituição, fazendo um gesto subtil para sinalizar a rejeição da substituição e sem interrupção da jogada pelo buzzer.

3. No caso da **lesão grave** de um jogador, os árbitros devem interromper o jogo e permitir que a equipa médica entre no terreno de jogo. Quando um jogador se lesiona e tem de sair do terreno de jogo deve ser privilegiada uma substituição regulamentar. Se não for possível, pode ser

realizada uma substituição excepcional devido a lesão, livremente, pela equipa (deixando fora da consideração as “limitações das substituições”), por qualquer jogador que não esteja em campo no momento da lesão. As **lesões graves** incluem traumatismos na cabeça, lesões hemorrágicas ou de articulações (principalmente no jogo à rede). As lesões menores (pequenos traumas que não incluem a cabeça ou hemorragia) não devem ser necessariamente uma causa para interromper a jogada, evitando casos de “falsas lesões” usadas como “truques” para ganhar vantagem para a equipa.

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. Esta equipa não pode agora solicitar um novo Tempo nem uma substituição regulamentar (exceto uma substituição excepcional ou substituição forçada, devido a lesão, ou uma substituição excepcional por expulsão/desqualificação) antes de reiniciado o jogo e finalizada a jogada.
8. No caso de interrupção de uma jogada, é considerado improcedente 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 suplente, exceto o(s) Líbero(s) e o jogador com quem poderá ter trocado. É necessário realçar que NÃO é uma obrigação da equipa utilizar a substituição excecional, tendo o DIREITO de escolher se a quer efetuar ou não.

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 (verbalmente e/ou de forma gestual) um Tempo por parte do treinador adjunto;
- 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 algum atraso devido a um pedido improcedente, deve ser tratado e registado como demora e 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;
- solicitar ao árbitro para apertar o calçado, desde que seja considerado pelo árbitro como demora intencional;
- repetir uma troca tardia do Líbero (após o apito para o serviço, mas antes da sua execução);
- solicitar a limpeza do solo aos árbitros, desde que seja considerado pelo árbitro como demora intencional;
- não efetuar a troca do Líbero quando este chega à zona 4, obrigando os árbitros a lembrar a equipa desta troca, criando-se, deste modo, uma situação de demora no jogo.

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

Muitos casos de demora devida a pedidos de limpeza de solo são causados por falta de atividade por parte dos auxiliares de limpeza rápidos. Por conseguinte, os árbitros devem preparar a atuação dos auxiliares de limpeza rápidos bastante cedo no decorrer do jogo, por forma a que estes atuem

rapidamente e entrem no terreno de jogo no final de cada jogada, evitando os pedidos de limpeza por parte dos jogadores (deste modo, advertências e penalizações por demora serão minimizadas). Durante o jogo, o 1º árbitro, em particular, deve ser pró-ativo na condução da atuação dos auxiliares de limpeza, não aceitando os pedidos dos jogadores. 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.

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. Apenas os auxiliares de limpeza do solo são responsáveis por manter o solo limpo e seco sempre que necessário.

3.1. Auxiliares de limpeza do solo e respetivo equipamento

3.1.1. Auxiliares de limpeza do solo

2 auxiliares de limpeza do solo por campo x 2 campos = 4 auxiliares de limpeza de solo no total.

3.1.2. Equipamento dos auxiliares de limpeza do solo

8 toalhas absorventes (tamanho mínimo 40cm x 40cm, tamanho máximo 40cm x 80cm).

3.1.3. Localização dos auxiliares de limpeza do solo

2 auxiliares de limpeza do solo por campo (4 no total). 2 sentados em pequenas cadeiras de cada lado da mesa do marcador e 2 sentados em pequenas cadeiras por trás do final da área de jogo de cada lado limitada pelas áreas de aquecimento (ou nos locais definidos pelo layout do campo)

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. Se houver mais do que uma zona molhada para um determinado auxiliar, a prioridade é dada às zonas molhadas na zona de ataque. As zonas molhadas no final do campo, ou fora dele, têm menor prioridade.
- 3.2.1.3. Imediatamente a seguir à limpeza, os auxiliares de limpeza do solo devem regressar às suas zonas.
- 3.2.1.4. O tempo tomado para limpar uma zona molhada não deve ser superior a 7 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 ao trabalho lento de auxiliares de limpeza do solo.
- 3.2.1.5. Os árbitros não estão envolvidos nas operações de limpeza. No entanto, o 1º árbitro tem 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.
- 3.2.1.6. 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.
- 3.2.1.7. 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.
- 3.2.1.8. 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.

Algumas competições internacionais podem ser jogadas com um sistema de limpeza do solo diferente. É necessário consultar o regulamento de cada evento para determinar que sistema irá operar.

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 no momento em que 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.
3. No final de cada set, as equipas devem trocar de campo deslocando-se em grupo após o apito e o gesto do 1º árbitro. (Após o final de cada set, o 1º árbitro não deve indicar às equipas que se alinhem na linha de fundo antes da troca de campos. Para evitar demoras artificiais e garantir a rápida continuidade do jogo, o árbitro dele indicar a troca de campo com o gesto oficial imediatamente após o gesto oficial e final de set).
4. Em algumas competições, devido à COVID-19, não se espera que as equipas troquem de campo, de forma a minimizar o risco de contaminação.

REGRA 19 - O JOGADOR LÍBERO

1. No caso de a equipa ter dois jogadores Líbero, o Líbero inicial é inscrito na primeira das duas linhas especiais reservadas para os jogadores Líbero, antes de o treinador/capitão assinar o boletim de jogo.
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).
4. Uma troca ilegal de Líbero deve ser tratada do mesmo modo que uma substituição irregular.
5. 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.

6. 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 que o marcador assistente **deve avisar imediatamente os árbitros** da falta na troca do Líbero 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.

7. 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) 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 completada, 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 o Delegado Técnico ou outros oficiais da competição, 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. **O espetáculo deve ser para o jogo no campo e não para questões periféricas que prejudicam o principal objetivo de entreter o público com um jogo espetacular. Os treinadores não são o espetáculo!**

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 em inglês (ou português, se em Portugal): “Está penalizado porque (...)” ou “Está expulso/desqualificado porque (...)”

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, dirige-se ao capitão em campo para informá-lo da sanção aplicada ao referido membro da sua equipa, dizendo “Eu penalizo (ou expulso, desqualifico, etc.) o jogador nº X (ou treinador, etc.)”. 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. Nestas situações, os árbitros e o marcador devem colaborar de forma efetiva de forma a registar os dados corretos (membro da equipa e nível da sanção) no boletim de jogo.

3.3. 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.

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.

3.4. Implementação de sanções para 2 jogadores adversários ao mesmo tempo:

Se as sanções forem aplicadas a ambas as equipas ao mesmo tempo, ambos os membros sancionados deverão ser chamados para junto da plataforma do árbitro e sancionados da seguinte forma:

No caso de ambas as sanções serem do mesmo nível, o(s) cartão(ões) deve(m) ser primeiro mostrado(s) à equipa que está a servir. Após a primeira sanção ter sido registada, o mesmo nível de sanção deve ser aplicado à equipa que está a receber. De qualquer forma, esta dupla sanção do mesmo nível para dois adversários ao mesmo tempo são consideradas como sanções simultâneas.

Assim, uma dupla penalização com o resultado 24-25 não terminará o set aos 24-26, mas o resultado será atualizado para 25-26. Por conseguinte, o resultado só é efetivo quando ambas as equipas foram penalizadas (cartão vermelho).

No caso de um dos adversários ser sancionado com um nível de sanção superior, a sanção mais grave deve ser aplicada primeiro através do cartão ou cartões correspondentes ao

membro da equipa sancionado. Após a primeira sanção, que é mais grave, ser registada, deve registar-se a sanção mais leve ao jogador adversário também sancionado.

- 3.5. Os jogadores expulsos ou desqualificados devem deixar imediatamente o campo e a área de competição 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. Os árbitros devem ter presente que a sua função é avaliar as ações de jogo e não “andar à procura” de pequenas faltas individuais.

REGRA 23 - 1º ÁRBITRO

1. O 1º árbitro deve cooperar sempre com os outros membros da equipa de arbitragem (2º árbitro, Vídeo-Árbitro, marcador, juízes de linha). Deve deixá-los atuar dentro das suas competências e autoridade.

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, se necessário, o 1º árbitro possa 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 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 pelo bloqueador ou qualquer outro jogador em campo 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 dos juízes de linha e 2º árbitro (no caso de um ligeiro toque no bloco junto ao 2º árbitro).
 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. 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, falta de posição, falta na rede, etc.) está errada, pode contrariá-la e corrigi-la.
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 (ou informá-lo através do sistema de intercomunicação sem fios) para o informar da situação. Apenas o 1º árbitro aplica sanções.

REGRA 24 - 2º ÁRBITRO

1. O 2º árbitro deve ter a mesma competência que o 1º árbitro. Ele/Ela terá que 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 completados por jogadores defesa, além da tentativa de bloco do Líbero (para assinalar estas faltas não há prioridade para o 1º ou 2º árbitro, ambos podem decidir sobre elas individualmente ou em simultâneo). Adicionalmente, de forma semelhante ao que acontece quando o 2º árbitro apoia o 1º árbitro ao assinalar a bola a tocar no solo e que não foi vista pelo 1º árbitro, o 2º árbitro também pode assinalar uma falta de ataque após passe de dedos do Líbero que está posicionado dentro da zona de ataque, mas apenas quando a falta é clara e o 1º árbitro não estava claramente em posição de ver esta falta.
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.

O 2º árbitro 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 correta dos jogadores.
4. 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.).
5. 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, de modo a 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 6 jogadores retornaram ao campo após o Tempo.
6. 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.

REGRA 25 - O VÍDEO-ÁRBITRO E A NOVA TECNOLOGIA ^[2]

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 vídeo-árbitro e de substituição, podem ser consultados nos manuais específicos para cada evento.

As seguintes recomendações devem ser aplicadas pelo Vídeo-Árbitro:

1. Todos os árbitros nomeados para competições FIVB devem estudar cuidadosamente os regulamentos do Vídeo-Árbitro aprovados para estas competições específicas e guiar-se estritamente por eles.
2. O Vídeo-Árbitro 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 Vídeo-Árbitro, por exemplo, “ball in or out”, “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 Vídeo-Árbitro 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**”.

² Poderão ser introduzidas algumas adaptações de terminologia e de procedimentos na utilização de Vídeo-Árbitro nas competições organizadas pela Federação Portuguesa de Voleibol.

4. O pedido de “bola dentro” ou “bola fora” deve ser avaliado pelo Vídeo-Árbitro num monitor com o software da equipa do Sistema de Vídeo-Árbitro.
5. Se, com base nas imagens disponíveis, é impossível concluir sobre os casos acima mencionados, o vídeo-árbitro deve informar o 1º árbitro sobre a impossibilidade técnica para decidir o pedido e, assim, a decisão previamente tomada pelo 1º árbitro permanece válida.
6. Se um árbitro interrompeu uma jogada assinalando uma falta (com exceção de “dentro” ou “fora”) que, subsequentemente, foi objeto de pedido de Vídeo-Árbitro e provou-se ter sido uma **DECISÃO** errada, então a jogada deve ser repetida devido a este erro do árbitro.
7. O Vídeo-Árbitro não deve ser influenciado pelo operador de Vídeo-Árbitro – este último não tem direito de dar quaisquer conselhos, a não ser 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 Vídeo-Árbitro pode ser feita com base em “suposições” ou “previsões”. O Vídeo-Árbitro só torna pública a sua decisão após estar absolutamente seguro do que viu. Todas as dúvidas devem ser interpretadas a favor da primeira decisão dos árbitros.
8. Se, de acordo com o regulamento do Vídeo-Árbitro em vigor, qualquer ação de jogo dentro da totalidade de uma jogada pode ser avaliada, o Vídeo-Árbitro deve instruir de forma clara o operador do sistema sobre como encontrar o momento requerido. Se, durante o processo de revisão, outra falta (prévia à objeto de avaliação e na mesma sequência de ação) foi encontrada, então esta primeira falta tem que ser anunciada pelo Vídeo-Árbitro como a que decide a jogada.
9. O Vídeo-Árbitro 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 Vídeo-Árbitro, 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.

REGRA 26 - 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.
2. Controlar as placas de substituição antes do jogo e entre os sets, se estiverem a ser usadas.
3. Verificar a correta operacionalidade dos tablets das equipas, caso estejam em uso e haja algum problema.
4. Verificar a correta operacionalidade dos buzzers antes e entre sets, caso haja algum problema.
5. Ajudar o 2º árbitro a manter desimpedida a zona livre.
6. Controlar os jogadores suplentes nos bancos e nas áreas de aquecimento.
7. Dar ao 2º árbitro quatro bolas de jogo imediatamente após a apresentação das equipas iniciais.

8. Dar ao 2º árbitro a bola para início do jogo depois deste ter terminado a verificação da posição dos jogadores em campo.
9. Ajudar o 2º árbitro na orientação do trabalho dos auxiliares de limpeza e do marcador.

No caso de o campo estar orientado com os bancos das equipas atrás do 1º árbitro, a indicação específica do trabalho dos árbitros reserva (AR1 E AR2) serão detalhadas no manual orientador do evento.

REGRA 27 - 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 e 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. 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.
 - 2.3. Deve cooperar atentamente 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 fazendo um sinal de cruzamento de braços.

Quando o 2º árbitro retoma a sua posição após completar a substituição, o marcador concentra-se no jogador que vai executar o serviço para ver se a rotação está correta ou não. Se houver erro, interrompe o jogo com a buzina **imediatamente após o batimento da bola no serviço**.

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.

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 usar o mesmo processo para cada substituição. O marcador vê o número na placa de substituição (se usada) e o número do jogador substituto na sua camisola. 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.**

Quando for usado um tablet nas substituições, em conjunto com equipamento tecnológico adicional, 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 assinale 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

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.

Deve registar se um jogador se lesionou e se saiu do jogo através de uma substituição regulamentar ou excepcional. Este registo deve indicar o número do jogador lesionado, o set em que ocorreu a lesão e o resultado nesse momento.

REGRA 28 - 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. Completar a folha de controlo do Líbero (R-6) e verificar se as trocas do Líbero durante o jogo são legais ou não.
 - 2.2. 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.

REGRA 29 - JUÍZES DE LINHA

1. O trabalho dos juízes de linha é muito importante, especialmente nos jogos internacionais de alto nível. Todos os 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.
2. A organização deve disponibilizar a cada juiz de linha bandeiras iguais entre si. A cor das bandeiras deve contrastar com a cor do solo. Nas Competições Mundiais e Oficiais da FIVB, a cor da bandeira deve ser vermelha ou amarela.
3. Os juízes de linha:
 - 3.1. 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.
 - 3.2. Devem assinalar:
 - “bola dentro” ou “bola fora” perto da linha pela qual são responsáveis,
 - faltas no serviço descritas na Regra 12.4.3
 - 3.3. 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,
 - 3.4. As faltas devem ser sinalizadas de forma clara para garantir que o 1º árbitro consegue ver.
 - 3.5. No caso de utilização do Vídeo-Árbitro com a posição das câmaras ao longo das linhas, É **RECOMENDADO** que os juízes de linha ocupem uma posição que não cubra o ângulo de cobertura das câmaras, isto é, cerca de 20-30 cm do lado de fora da linha. Na posição 4, por exemplo, a posição é 20 cm para além da linha de fundo, para permitir a melhor visão da bola durante a sua aproximação. Deste modo, a câmara não será tapada (Nota: nem todas as posições de juízes de linha são afetadas pelo posicionamento das câmaras).
4. Os juízes de linha devem descontraírem-se entre as jogadas.
5. 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.

REGRA 30 - 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. 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.

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 (ver também o Protocolo de Jogo)

A informação seguinte pode ser sujeita a modificações, dependendo da competição e quaisquer mitigações necessárias à segurança dos participantes.

1. Antes do jogo:

- 1.1. Os árbitros devem estar presentes pelo menos 60 minutos antes do horário fixado para o início do jogo.
- 1.2. O 1º árbitro, o 2º árbitro, o Vídeo-Árbitro, o Árbitro Reserva, bem como os marcadores e juizes de linha, devem submeter-se ao teste de alcoolemia (se aplicável), realizado pelo médico da organização.
- 1.3. 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.
- 1.4. Se o 1º árbitro não comparecer, não passar no teste de alcoolemia 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 Reserva ocupa o lugar do 2º árbitro. No caso de não haver Árbitro Reserva o organizador, juntamente com 1º árbitro ativo, tem de decidir quem atuará como 2º árbitro.

2. Durante o jogo:

- 2.1. No momento do serviço, o 2º árbitro deve estar no lado da equipa que recebe. Após o serviço, ele/ela pode movimentar-se à volta do poste de forma a ocupar a posição correta no momento do ataque: a sua posição deve ser no lado da equipa que bloca/defende. Assim, durante o jogo, ele/ela deve movimentar-se continuamente.
- 2.2. O 1º árbitro mantém os olhos na bola e no seu contato com os jogadores ou equipamento e objetos. Consequentemente, primeiro verifica a legalidade do toque de bola. No momento do ataque, olha diretamente para o atacante e para a bola e pode antecipar com a sua visão lateral a direção provável da bola. Se a bola é atacada para a rede, o 1º árbitro deve olhar na direção do plano vertical da rede.
- 2.3. Quando o 2º árbitro decide (apita) uma falta de posição da equipa que recebe, deve indicar com o gesto oficial imediatamente após apitar os jogadores em falta. O 2º árbitro pode promover o rápido retomar do jogo ao mostrar ao capitão em jogo, se necessário, a posição correta dos jogadores da sua equipa na ficha de formação ou no tablet (ver ponto prévio).
- 2.4. A primeira falta a ocorrer deve ser penalizada. O facto de o 1º e 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. 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.

2.5. REPETIÇÃO DE JOGADAS

Durante as Competições Mundiais e Oficiais FIVB, a operadora de TV pode solicitar “demoras para repetição da jogada”. A instalação necessária é uma lâmpada elétrica 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.

No entanto, existem algumas jogadas extremamente espetaculares que a TV pode querer repetir várias vezes, de modo que, nestes casos, recomenda-se que o 1º árbitro não seja demasiado rápido a reiniciar o jogo. Os árbitros têm o dever de permitir que a apresentação desportiva celebre a excelência da jogada. Para que se evite o caso de o apito para a execução do próximo serviço já ter sido efetuado, mas a repetição estar ainda a decorrer, recomenda-se que o 1º árbitro verifique a situação no ecrã gigante (se em uso) instalado no pavilhão.

2.6. INTERVALOS

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

EQUIPAS: Ao sinal do 1º árbitro as equipas trocam de campo, cada equipa como uma única unidade; quando os jogadores passam pelos postes, dirigem-se diretamente para os seus bancos.

MARCADOR: Quando 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 diretamente no terreno de jogo.

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

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

Intervalo antes do set decisivo:

EQUIPAS: No final do set anterior, ao sinal do 1º árbitro, as equipas dirigem-se diretamente para os seus bancos.

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

ÁRBITROS: Dirigem-se à mesa do marcador para efetuarem 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 diretamente no terreno de jogo.

ÁRBITROS: O 2º árbitro controla a posição dos jogadores, comparando-a com as respetivas 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, ao sinal do 1º árbitro, os seis jogadores de cada equipa, como uma única unidade, trocam de campo sem demora indo diretamente para o terreno de jogo assim que passam os postes.

ÁRBITROS: O 2º árbitro verifica se as equipas estão nas suas ordens de rotação corretas 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 e intervalos, o 2º árbitro deve obrigar os jogadores a deslocarem-se para junto dos bancos.

3. Depois do jogo:

Os dois árbitros colocam-se em frente à plataforma do árbitro. O 1º árbitro apita e as duas equipas avançam pelas linhas laterais em direção aos árbitros, cumprimentam-nos, caminhando depois paralelamente à rede para cumprimentarem os adversários, regressando depois aos bancos. O 1º e o 2º árbitro avançam paralelamente à rede em direção 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 antidesportivos ocorridos depois do jogo devem ser controlados e denunciados ao Delegado Técnico e escritos no boletim de jogo no campo “Observações” ou em relatório separado.

Protocolos internacionais de jogo

O Protocolo de Jogo para os eventos FIVB será organizado por uma equipa especial de apresentação de eventos desportivos. Para eventos onde isto não está previsto, os protocolos de jogo normais a aplicar são os que se seguem.

Há duas alternativas que dependem da forma como decorre o aquecimento das equipas antes do jogo: havendo espaço próprio para aquecer com bolas e rede (Alternativa A) ou não (Alternativa B).

O Protocolo de Jogo pode variar consoante as diferentes competições. Por conseguinte, recomenda-se vivamente que os árbitros estudem cuidadosamente o Protocolo em vigor para cada competição antes do início da mesma e que o cumpram durante os jogos.

- A. Para as competições internacionais em que as equipas têm pelo menos 40 minutos para aquecimento antes do início do jogo, numa sala de aquecimento com rede situada no mesmo edifício em que se realizará o jogo.**
- B. Para as competições internacionais em que o organizador não consegue assegurar salas de aquecimento separadas para cada equipa antes do jogo, no mesmo edifício em que este se realizará.**

O Protocolo de Jogo em vigor para as competições regulares organizadas pela Federação Portuguesa de Voleibol encontra-se disponível no **Capítulo 3 – Protocolo de Jogo** (disponível no website da FPV, menu “Arbitragem / Manuais / Manual de Voleibol”).