

COBRAV

COMISSÃO BRASILEIRA DE ARBITRAGEM DE VOLEIBOL

**GUIA DE ARBITRAGEM
2018**

VÔLEI  **BRASIL**
CONFEDERAÇÃO BRASILEIRA DE VOLEIBOL

INTRODUÇÃO

Estas Instruções e Diretrizes são válidas para todas as competições internacionais. Devido à importância desses eventos, todos os árbitros devem estar preparados para cumprir os seus deveres nas melhores condições físicas e psicológicas. É muito importante que todos os Árbitros Internacionais compreendam o significado e a importância do seu desempenho para o Voleibol moderno.

A Comissão de Arbitragem da FIVB (IRC) apela a todos os árbitros atuantes em eventos de Voleibol para estudar completamente a Regra Oficial de Voleibol da FIVB (2017-2020), bem como estas Instruções e Diretrizes de Arbitragem, para tornar o jogo mais empolgante e evitar interrupções. A FIVB e o IRC estão confiantes de que todos os Árbitros Internacionais dominem e saibam aplicar as Regras Oficiais de Jogo, portanto, não é necessário entrar em detalhes das regras. O principal objetivo deste documento é unificar, tanto quanto possível, os critérios de arbitragem.

Embora este documento seja preparado e dirigido aos árbitros internacionais, todos os árbitros nas diferentes Federações Nacionais são convidados a ler e estudar seu conteúdo. Além disso, os árbitros nacionais e locais são incentivados a discutir este documento com os Árbitros Internacionais em seus respectivos países. Caso seja necessário esclarecimento mais profundo sobre a aplicação ou interpretação das regras, qualquer árbitro internacional pode enviar para a FIVB (sportsevents.referee@fivb.org) um pedido correspondente, com a descrição do problema completo e proposta de solução. Todos estes casos serão analisados e uma solução oficial, se necessário, será registrada nos documentos oficiais de arbitragem.

Não é bem verdade que a arbitragem consiste somente na realização de uma partida usando apenas as regras de jogo como base para todas as decisões, porque a arbitragem não pode ser a aplicação mecânica e automática das regras. Grande competência é necessária. Tal competência é adquirida pela experiência pessoal, individual, através da participação em eventos de Voleibol ao longo dos anos, com o árbitro percebendo que ele/ela não é um estranho, mas uma parte integrante do jogo. Portanto, ele/ela não pode realizar suas tarefas apenas procurando falhas nas técnicas e comportamentos dos jogadores ou equipes e aplicando a sanção correspondente. Esta seria uma maneira incorreta de apitar. Pelo contrário, ele/ela deve ser um especialista e um amigo, que trabalha para o jogo e com os jogadores. Só se for absolutamente necessário, ele/ela tomará uma decisão negativa.

Ele nunca deve se colocar à frente do jogo, mas deve permanecer na retaguarda, intervindo apenas quando necessário. Tal comportamento é particularmente necessário no Voleibol atual. O Voleibol moderno e os objetivos da FIVB requerem Voleibol espetacular, produzindo um excelente show para os

espectadores e, através dos meios de comunicação, para milhões de fãs. O Voleibol moderno é um esporte sem contato, rápido e emocionante, exigindo alto nível de aptidão física, coordenação e, especialmente, trabalho em equipe. Atualmente o Voleibol de alto nível não é jogado apenas para a satisfação de jogadores em um ginásio pequeno, sem espectadores, mas transmitido para todo o mundo. Os espectadores não ouvirão o apito do árbitro a cada vez que é soprado, mas eles verão um espetáculo esportivo excelente, com disputas individuais e coletivas em cada rally pela vitória.

O bom árbitro ajuda neste contexto, permanecendo na retaguarda. O mau árbitro dificulta esse show por querer desempenhar um papel de liderança no jogo e isso é contra os requisitos da FIVB. Ele/ela deve recompensar os jogadores e equipes por ações espetaculares e emocionantes no espírito das Regras. Além disso, é essencial que o Árbitro Internacional mantenha uma excelente relação com os jogadores, treinadores, etc, e que seu comportamento seja exemplar.

Durante a partida, ele/ela deve ser capaz de distinguir expressões humanas normais de sentimentos feitos sob a tensão da partida e comportamento consciente verdadeiramente antidesportiva. Ele nunca deve punir as expressões espontâneas de sentimentos, de modo que as partidas sejam jogadas em uma boa atmosfera; as expressões de sentimentos razoáveis e adequadas dos times devem ser permitidas, como levantar-se para torcer por excelentes ações de jogo ou para o incentivo, etc. No entanto, expressões negativas conscientes ou gestos incorretos para o adversário ou protesto contra decisão dos árbitros são estritamente proibidos e serão sancionados.

ANÁLISE DAS REGRAS

Regra 1 – Área de Jogo

1. Dois dias antes da competição, o Subcomitê de Arbitragem, como parte do Comitê de Controle, deve verificar as dimensões, bem como a qualidade das linhas da quadra. Se não houver Comitê de Controle, os árbitros devem verificar e medir se as dimensões reais estejam em conformidade com as descritas pelo menos um dia antes da competição. Se for percebida alguma irregularidade, devem imediatamente indicá-la para os organizadores e garantir a sua correção. O exame deve verificar, em especial:
 - 1) Se as linhas têm exatamente 5 cm de largura (nem mais nem menos).
 - 2) O comprimento das linhas e diagonais (12,73 m cada) nas duas quadras.
 - 3) Que a cor das linhas seja distinta das cores da quadra e da zona livre.
2. Verifique que a zona livre para eventos FIVB, mundiais e oficiais medem EXATAMENTE 6,5 m na parte de fundo da quadra, bem como exatamente 5 m nas laterais, até as placas de publicidade (decisão do conselho para eventos FIVB).

Regra 2 - Rede e Postes

1. Devido à elasticidade da rede, o 1º árbitro deve verificar se ela está adequadamente esticada. Jogando uma bola na rede, ele pode ver se ela é devolvida corretamente. A bola tem que ser devolvida corretamente da rede esticada, mas o material da rede não deve estar muito elástica (ex.: borracha).

Se a rede abaular, ela não pode ser usada.

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

As antenas devem ser colocadas nos lados opostos da rede, na posição 4 de cada lado, sobre as linhas laterais (diagrama 3), para que cada quadra fique mais idêntica possível.

2. A partida não deve ser jogada se a malha da rede for rompida (ver Regra 10.3.2).
3. O 2º árbitro deve medir a altura da rede antes do sorteio por meio de uma haste de medição (se possível metálico) definido para isto e que pertença aos equipamentos auxiliares da quadra. Sobre a haste devem ser marcadas as

alturas de 243/245 cm e 224/226 cm para homens e mulheres, respectivamente. O 1º árbitro permanece perto do 2º árbitro durante esta verificação para supervisionar a medição.

4. Durante o jogo (e, especialmente, no início de cada set), os juízes de linhas correspondentes devem verificar se as faixas laterais estão exatamente perpendicular à superfície da quadra e ao longo das linhas laterais e se as antenas estão na borda externa de cada faixa lateral. Caso não estejam, devem ser ajustados imediatamente.
5. Antes da partida (antes do aquecimento oficial) e durante o jogo, os árbitros devem verificar que os postes e a cadeira do árbitro não apresentem perigo para os jogadores (por exemplo, as partes salientes dos postes ao redor dos ganchos, cabos de fixação, etc.).
6. Equipamento adicional: bancos das equipes, mesa do apontador, duas campainhas elétricas com lâmpadas vermelhas / amarelas (uma campainha elétrica perto de cada técnico da equipe) para sinalizar pedidos de interrupções regulamentares de jogo (tempos de descanso e substituições excepcionais ou uma substituição causada por discrepância entre a folha de formação e a formação na quadra), uma plataforma para o primeiro árbitro, uma haste de medição da altura da rede, um calibrador para controle de pressão das bolas de jogo, uma bomba, um termômetro, higrômetro, um suporte para 6 bolas, plaquetas numeradas nas competições FIVB e Competições Mundiais para substituições, pelo menos 8 toalhas absorventes (40x40 cm ou 40x80 cm) para os enxugadores rápidos, duas cadeiras de penalidade em cada área de penalidade (se o layout permitir) e 2 coletes de Líbero. Em competições Mundiais, da FIVB e Oficiais, também uma campainha deve ser instalada na mesa do apontador, para sinalizar faltas de rotação, faltas do Líbero, pedidos de tempo de descanso, tempo técnico e pedido de substituição.
7. O organizador também deve fornecer duas antenas reservas e uma rede de reposição sob a mesa do apontador.
8. Um placar eletrônico é obrigatório para jogos internacionais, bem como um placar manual na mesa do apontador.

Regra 3 – Bola

1. Um suporte (metálico) para bolas é necessário para armazenar as 5 bolas da partida, mais 1 reserva, perto da mesa do apontador.
2. O 2º árbitro recebe as 5 bolas de jogo antes da partida e verifica se todas elas têm as mesmas características (cor, circunferência, peso e pressão). Juntamente com o 1º árbitro, ele seleciona as cinco bolas de jogo. O 2º árbitro é o responsável por elas durante todo o jogo.

3. Somente bolas homologadas pela FIVB podem ser usadas (marca e tipo conforme decidido para cada competição). Os árbitros devem verificar isso e se o logotipo da FIVB não estiver impresso nas bolas, ele não pode iniciar a partida.

4. Sistema de **CINCO** bolas - durante a partida:

Seis boleiros serão utilizados e colocados na zona livre conforme diagrama 10 da regra.

Antes do início da partida, os boleiros nas posições 1, 2, 4, e 5 receberão cada um uma bola do 2º árbitro e este entregará a quinta bola para o sacador no primeiro set e no set decisivo (quinto).

Durante a partida, quando a bola estiver fora de jogo:

4.1 Se a bola está do lado de fora da quadra, será recuperada pelo boleiro mais próximo e enviada imediatamente para o boleiro que passou sua bola para o sacador.

4.2 A bola deve ser enviada entre os boleiros rolada no chão (não lançada), enquanto a bola estiver fora de jogo, de preferência, não no lado onde a mesa do apontador está localizada.

4.3 Se a bola está na quadra, o jogador mais próximo da bola deve imediatamente rolar para fora da quadra, sobre a linha lateral mais próxima.

4.4 No momento em que a bola está fora de jogo, os boleiros 1 ou 2, ou 4 ou 5, devem dar a bola para o sacador o mais rapidamente possível, a fim de que o saque possa ser realizado sem qualquer atraso.

Regra 4 – Equipes

1. A composição de uma equipe pode consistir em até 17 pessoas, incluindo até 12 jogadores, entre eles até 2 Líberos e até 5 oficiais. Os 5 oficiais são: o treinador, um máximo de dois assistentes técnicos, um médico e um terapeuta de equipe.

Para competições FIVB, Mundiais e Oficiais para Seniores: Até 14 jogadores podem ser registrados na súmula e jogar em uma partida. O máximo de cinco membros no banco (incluindo o técnico) são escolhidos pelo próprio treinador, mas devem ser listados na súmula e registrados no O2 (bis).

O supervisor da equipe ou o jornalista da equipe não podem sentar-se no banco ou atrás dele na Área de Controle. Qualquer Médico ou terapeuta de equipe utilizados nas Competições Mundiais e Oficiais da FIVB devem fazer parte da Delegação oficial e credenciados previamente pela FIVB.

No entanto, para a FIVB, Competições Mundiais e Oficiais para Seniores, se eles não forem incluídos como membros no banco da equipe, eles só podem intervir se convidados pelos árbitros para lidar com uma emergência aos jogadores. O terapeuta da equipe (mesmo que não esteja no banco) pode ajudar no aquecimento até o início da sessão oficial de aquecimento. O Regulamento Oficial para cada evento será encontrado no Manual da Competição Específica. Os árbitros devem verificar antes do jogo (durante o protocolo oficial) o número de pessoas autorizadas a sentar no banco ou permanecer em cada área de aquecimento.

Os membros da equipe que participam da sessão oficial de aquecimento devem estar principalmente em seu próprio lado da área de jogo. É permitido ficar no lado adversário da área de jogo, mas perto da rede para não perturbar os jogadores adversários.

2. Para as Competições Mundiais e Oficiais da FIVB, os Regulamentos Específicos da Competição determinarão como os 12 / 14 jogadores permitidos por equipe devem ser determinados para cada partida. Os jogadores devem usar o mesmo número em sua camisa em cada partida. Nota: Para eventos especiais da FIVB e outros eventos internacionais, é possível que até 14 jogadores possam jogar no jogo. Nos casos em que mais de 12 jogadores jogarem, 2 Líberos são obrigatórios na lista de equipes da súmula. Consulte o Manual Específico de cada evento para determinar qual sistema irá operar.
3. Normalmente, em jogos ou torneios internacionais oficiais, o 1º árbitro não precisa pedir documentos para identificar os jogadores listados na súmula (a identidade dos jogadores terá sido verificada anteriormente pela Comissão de Controle da partida ou torneio). Se, no entanto, existindo um regulamento especial restringindo a participação e não existe Comitê de Controle, o 1º árbitro, de acordo com este regulamento especial, deve verificar a identidade dos jogadores. Jogadores excluídos pelo regulamento especial não podem jogar. Se houver qualquer diferença de opinião, o 1º árbitro deve escrever a sua decisão na súmula ou no relatório de acompanhamento, escrito (durante jogos internacionais oficiais, ele pode solicitar a opinião ou decisão do Sub-Comitê de Apelação).
4. O técnico e o capitão da equipe (que verificam e assinam a relação da equipe na súmula ou a lista para súmula eletrônica) são responsáveis por identificar os jogadores relacionados na súmula.
5. O 1º árbitro deve verificar os uniformes das equipes. Ele deverá informar ao presidente do júri da partida sobre todas as irregularidades entre jogadores e oficiais das equipes sobre os uniformes e seguir as instruções do presidente do júri. Os uniformes também devem ter a mesma aparência. Sempre que possível, as camisas devem estar dentro dos calções e se não forem, é necessário, no momento apropriado, pedir aos jogadores de uma forma educada, para colocá-las para dentro dos

calções - especialmente no início do jogo e de cada set. Camisas curtas que não podem ser colocados por dentro dos calções, são aceitáveis.

Uma tarja de capitão da equipe (8x2cm) deve ser fixada sob o número de sua camisa, em seu peito de forma a permitir que seja claramente vista durante toda a partida. Os árbitros devem verificá-la antes do início da partida.

6. Se as duas equipes aparecem com uniformes da mesma cor, a equipe listada primeiro na tabela oficial, registrada na súmula (antes do sorteio), deve mudar os uniformes.
7. A comissão técnica da equipe (conforme aprovado na reunião preliminar) deve estar em conformidade com uma das seguintes opções de código de vestimenta durante uma partida:

7.1 Todos usarem o mesmo uniforme da equipe e a camisa polo da mesma cor e estilo ou

7.2 Todos usarem agasalho, camisa social, gravata (para homens) e calça formal da mesma cor e estilo, exceto o terapeuta da equipe que pode usar o traje de treinamento da equipe e a camisa polo.

Isto significa que se o técnico tirar o paletó ou jaqueta de treino, todos os outros oficiais devem tirar seus paletós ou jaquetas de treino, ao mesmo tempo, a fim de estarem igualmente vestidos.

8. Antes da partida em tempo hábil, os árbitros devem fazer uma checagem cruzada cuidadosa para controlar, se os números reais dos jogadores estão de acordo com a lista de equipes registrada na súmula. Desta forma, quaisquer discrepâncias podem ser descobertas, evitando assim, que possam perturbar mais tarde o fluxo normal do jogo.

Regra 5 – Líderes das Equipes

1. O 1º árbitro deve identificar o capitão e o técnico e só eles poderão intervir durante o jogo. Os árbitros devem saber durante todo o jogo, quem são os capitães no jogo.
2. Durante o jogo, o 2º árbitro deve verificar se os jogadores reservas estão sentados no banco ou estão nas áreas de aquecimento. Jogadores nas áreas de aquecimento não podem usar bolas durante o jogo, mas podem usar dispositivos pessoais de aquecimento (por exemplo, faixas elásticas).
3. Se o capitão em jogo solicitar uma explicação sobre a aplicação das regras pelo árbitro, este deve dá-la, se necessário não somente com a repetição de seus sinais manuais, mas na linguagem de trabalho da FIVB (Inglês), falando brevemente, usando a terminologia oficial das Regras. Somente o capitão no jogo tem o direito de solicitar uma explicação sobre a aplicação ou interpretação das regras feitas pelos árbitros em nome da sua equipe.

4. O técnico não tem o direito de solicitar qualquer coisa aos membros da equipe de arbitragem, exceto as interrupções regulares de jogo (tempos de descanso e substituições). Mas, se no placar, o número de interrupções regulamentares de jogo utilizados e/ou a pontuação não estiverem indicados ou não estiverem corretos, ele pode consultar o apontador, quando a bola estiver fora de jogo.
5. O técnico não tem o direito de entrar na quadra ou de se aproximar da linha lateral durante toda a partida, ou seja, durante os rallies e interrupções. Os árbitros devem lembrá-lo sobre esta regra, se necessário (Regra 5.2.3.4).
6. O supervisor da equipe e o jornalista da equipe têm o direito de se sentar nos assentos designados.

Regra 7 - Estrutura do Jogo

1. A ordem de saque deve ser conferida pelo 2º árbitro e pelo apontador, antes de o apontador escrever os dados da ordem de saque na súmula. Ele / ela deve verificar se os números dos jogadores listados na ordem de saque correspondem aos números dos jogadores listados na súmula. Se não, a ordem de saque deve ser corrigida e outra solicitada pelo 2º árbitro. A ordem de saque deve permanecer com o 2º árbitro no seu bolso para poder verificar o posicionamento real das equipes, se necessário ou pedido, a menos que haja súmula eletrônica e o 2º árbitro utilizará o tablet no poste.
2. Ao final de cada set, o 2º árbitro imediatamente pede a ordem de saque aos técnicos para o próximo set, para evitar o prolongamento do intervalo de três minutos entre os sets.

Se o técnico atrasa sistematicamente o reinício da partida, não entregando a ordem de saque em tempo, o 1º árbitro deve dar a esta equipe uma sanção por retardamento.

3. Se uma falta posicional é cometida, após o sinal manual para a falta de posição, o árbitro deve indicar os 2 jogadores envolvidos. Se o capitão do jogo solicitar mais informações sobre a falta, o segundo árbitro deve tirar do bolso a ordem de saque ou verificar o tablet no poste e mostrar ao capitão do jogo através da ordem de saque de papel ou do tablet os jogadores que cometeram o erro de falta de posição.
4. Se o saque não foi executado pelo jogador de acordo com a ordem de saque, ou seja, ocorreu uma falta de rotação e ele foi descoberto somente após o final do rally ter começado com falta de rotação, apenas um único ponto deve ser concedido à equipe receptora . (Regra 7.7.1.1).

Regra 8 – Situações de Jogo

1. É essencial perceber a importância da palavra "completamente" na frase modificada da Regra 8.4.1. Isso significa que qualquer compressão que permita que a bola faça contato com a linha A QUALQUER MOMENTO durante o processo de contato com o chão, faz com que a bola seja "IN", mas se a bola não entrar em contato com a linha, será "OUT".
2. Os cabos que sustentam a rede além do comprimento de 9.50/10.00 m não pertencem à rede. Isto também se aplica aos postes e cabos. Assim, se a bola toca uma parte externa da rede, além das faixas laterais (9 m), ela tocou um "objeto estranho" e deve ser apitado e assinalado por ambos os árbitros como "bola fora", e pelos juizes de linha pelo sinal manual.

Regra 9 - Jogando a Bola

1. Interferência na bola em jogo pelo juiz de linha, 2º árbitro ou técnico na zona livre:
 - Se a bola atinge o árbitro ou técnico, é "bola fora" (Regra 8.4.2).
 - Se o jogador apoia-se no árbitro ou técnico para tocar a bola, é falta do jogador (toque apoiado, Regra 9.1.3) e não irá resultar em uma repetição da jogada.
2. Deve-se enfatizar que apenas as faltas que são vistas devem ser sancionadas. O 1º árbitro deve olhar apenas para a parte do corpo que entra em contato com a bola. Em seu julgamento ele não deve ser influenciado pela posição do corpo do jogador antes e/ou depois de jogar a bola. A Comissão de Arbitragem da FIVB insiste que os árbitros devem permitir contato com os dedos ou qualquer outro contato que seja legal, de acordo com as Regras.
3. Para entender melhor o texto da Regra 9.2.2:

Uma bola retida envolve duas ações de jogo, primeiro retenção e então lançamento da bola, enquanto jogar a bola significa que a bola rebate de um de ponto de contato.
4. O árbitro deve prestar atenção à clareza do toque, especialmente no Voleibol de hoje quando uma finta de ataque ("largada") é usada, alterando a direção da bola. Prestar atenção ao fato de que, durante um golpe de ataque, a "largada" é permitida, contanto que a bola não seja presa ou retida. A "largada" significa ataque da bola (completamente sobre a rede) executado, suavemente, com uma mão/dedos.

O 1º árbitro deve observar de perto as "largadas". Se a bola após este toque não é jogada rapidamente, mas é conduzida pela mão/retida, é uma falta, e deve ser penalizada.

5. Deve ser dada a atenção ao fato de que ação de bloqueio de um jogador não será legal se ele não interceptar simplesmente a bola vinda do adversário, mas segurar (ou elevar, empurrar, carregar, jogar, reter). Em tais casos, o árbitro deve punir esse bloqueio como "bola retida" (Isso não deve ser exagerado).
6. Em quatro casos diferentes, ocorre o primeiro toque da equipe (que conta como o primeiro dos três toques de uma equipe):
 - 6.1 O toque de recepção do saque;
 - 6.2 O toque de defesa do ataque (não só da cortada, mas de todos os ataques; ver Regra 13.1.1);
 - 6.3 O toque na bola vinda do bloqueio adversário;
 - 6.4 O toque de bola vinda do próprio bloqueio da equipe.
7. De acordo com o espírito das competições internacionais e para incentivar jogadas mais longas e ações espetaculares, apenas as violações mais óbvias serão apitadas. Portanto, quando um jogador não estiver em uma boa posição para jogar a bola, o 1º árbitro será menos severo em seu julgamento de faltas no manuseio da bola. Por exemplo:
 - 7.1 O levantador correndo para jogar a bola ou forçado a fazer uma ação muito rápida para alcançar a bola a fim de levantar.
 - 7.2 Os jogadores forçados a correr ou fazer ações muito rápidas para jogar uma bola, depois desta ter batido no bloqueio ou em outro jogador.
 - 7.3 O primeiro toque da equipe pode ser feito livremente, exceto se o jogador reter ou conduzir a bola.

Regra 10 - Bola em direção à rede e Regra 11 - Jogador na Rede

1. A Regra 10.1.2 dá o direito de devolver a bola da zona livre da equipe adversária. *O 2º árbitro e os juízes de linha devem entender bem esta regra!* Durante a partida, eles devem reconhecer facilmente e fazer o movimento apropriado para dar espaço para o jogador que vai recuperar a bola para sua quadra!

Se a bola cruza o plano vertical da rede, por dentro do espaço de cruzamento, para a zona livre do adversário e é tocada pelo jogador que tenta recuperar esta bola, os árbitros devem apitar a falta no momento do contato e mostrar "fora".
2. A ação de jogar a bola inclui (entre outros) a subida, toque (ou tentativa) e descida segura, estar pronto para fazer uma outra ação.

A ação de jogar a bola é qualquer ação de jogadores que estão perto da bola e estão tentando jogá-la, mesmo que nenhum contato seja feito com a bola. Atenção deve ser dada às seguintes situações:

Se um jogador estiver em sua posição de jogo em sua quadra e uma bola vinda do lado oposto para a rede e a rede tocar no jogador, nenhuma falta será cometida por ele. O jogador pode fazer um movimento defendendo seu corpo, mas não tem o direito de fazer uma ação em direção à bola, a fim de mudar deliberadamente a trajetória da bola rebatida. A última situação deve ser considerada como um toque de rede.

O contato do cabelo de um jogador com a rede: Só deverá ser considerada uma falta se claramente isso afetou a capacidade do adversário de jogar a bola ou interrompeu o rally (por exemplo, um rabo de cavalo ficou emaranhado na rede).

3. Se um jogador toca uma parte externa da rede (banda superior fora das antenas, cabos, postes, etc.), isso nunca pode ser considerado como uma falha, a menos que afete a integridade estrutural da própria rede.

4 Quando a penetração no campo do adversário para além da linha central é feita com o pé, ou seja, o pé bate no chão na quadra do adversário, para ser uma jogada legal, uma parte do pé deve permanecer em contato com a linha central ou acima dela.

5. Devido a alta qualidade das equipes participantes, o jogo perto da rede é de importância fundamental e, portanto, os árbitros devem estar particularmente atentos, especialmente em casos em que a bola toca as mãos dos bloqueadores e depois é jogada para fora da quadra.

Além disso, os árbitros devem estar atentos aos casos de interferência. Quando a rede é tocada entre as antenas, por um jogador durante a ação de jogar a bola, tentando jogar a bola, ou fingindo uma jogada, isto é uma FALTA DE REDE. Quando a recuperação natural da bola é afetada pela ação de um oponente em movimento à rede, ou quando a rede é tocada e a bola retorna (bola toca a rede e toca o jogador do outro lado da rede), então é interferência. O jogador impedindo o oponente de alcançar a bola legitimamente interfere na jogada. Rompendo as cordas através de contato ou segurando as cordas é também uma interferência na jogada.

6. Para facilitar o trabalho colaborativo dos dois árbitros, a divisão de trabalho será a seguinte: o 1º árbitro se concentrará principalmente na trajetória da bola e o 2º árbitro se concentrará nas faltas durante toda a extensão da jogada na rede.

Regra 12 - Saque

1. Para autorizar o saque, não é necessário verificar se o sacador está pronto - apenas que o jogador que irá sacar está com a posse da bola. O 1º árbitro deve apitar imediatamente. No fluxo normal do jogo (sem substituição, sem sanção, etc.) para as Competições Mundiais e de Competição da FIVB, uma duração de 15 segundos estará disponível para o saque após o término do rally anterior.
2. Antes do 1º árbitro autorizar o saque, ele deve verificar se uma repetição da jogada foi solicitada pela TV e retardar o apito de acordo com o pedido (não mais de 8 vezes por set e 7 segundos cada vez).
3. O 1º árbitro e os juízes de linha correspondentes devem prestar atenção à posição do sacador no momento do golpe de saque ou no momento em que ele salta para golpear a bola. Os juízes de linha devem imediatamente sinalizar ao árbitro se uma falta foi cometida e o 1º árbitro deve apitar. O sacador pode iniciar seu movimento de saque fora da zona de saque, mas deve estar totalmente dentro no momento do golpe (ou deve estar totalmente dentro da zona de saque no momento do salto).
4. Quando a bola está sendo golpeada, o 1º árbitro deve observar a equipe sacadora, enquanto o 2º árbitro observa a equipe que está recepcionando.
5. Se o sacador não se aproxima normalmente da zona de saque ou não aceita a bola do boleiro, provocando um atraso intencional, a equipe pode receber uma sanção por retardamento.
Para evitar erros de interpretação, os 8 segundos contam imediatamente após o 1º árbitro apitar para o saque.
6. O 1º árbitro deve prestar atenção para a barreira durante a execução do saque quando um jogador ou grupo de jogadores da equipe sacadora, movimentam os braços, saltam ou movem para os lados ou ficam agrupados, evitando que seus oponentes vejam o sacador e a trajetória da bola até que ela cruze o plano vertical da rede. (ou seja, ambos os critérios precisam ser realizados para que as ações / posições dos jogadores sejam julgadas como uma barreira). Assim, se a bola sacada pode ser vista claramente em sua trajetória, até que ela cruze a rede para o oponente, ela não pode ser considerada uma barreira.

Regra 13 - Ataque

1. Ao controlar o jogador de fundo e o golpe de ataque do Líbero, é importante entender que a falta é cometida apenas se o golpe de ataque for concluído (ou a bola cruzou completamente o plano vertical da rede ou foi tocada por um jogador adversário).

Regra 14 – Bloqueio

1. O bloqueador tem o direito de bloquear qualquer bola dentro do espaço do adversário, com suas mãos além da rede, contanto que:
 - A bola, após o primeiro ou segundo toque pela equipe oponente, seja dirigida para a quadra do bloqueador e;
 - Nenhum jogador do time adversário esteja perto o suficiente da rede, naquela parte do espaço de jogo, para continuar sua ação.

No entanto, se um jogador da equipe adversária está perto da bola e prestes a tocá-la, e o bloqueio toca a bola além da rede, é uma falta se o contato do bloqueador ocorrer antes ou durante a ação do jogador, tendo impedido a ação do adversário.

Após o terceiro toque do adversário, toda bola pode ser bloqueada dentro do espaço do adversário.

2. Levantamentos e passes (não ataques), que não cruzam a rede em direção à quadra oponente não podem ser bloqueados além da rede, exceto após o terceiro contato.
3. Se um dos bloqueadores coloca suas mãos além da rede e toca na bola em vez de fazer uma ação de bloqueio, é uma falta (a expressão "além da rede" significa levar as mãos sobre a rede no espaço do adversário).
4. Já que a bola pode tocar em qualquer parte do corpo, se durante o bloqueio a bola toca os pés durante a mesma ação não é uma falta, ainda é um bloqueio.

Regra 15 - Interrupções Regulamentares do Jogo

1. Tempo Para Descanso (TD) e Tempo Técnico (TT)

1.1 Quando o técnico solicita um tempo para descanso, ele deve usar o sinal manual oficial. Se ele só se levanta, pede oralmente ou pressiona a campainha, os árbitros não podem autorizar o pedido. Se o pedido do TD for rejeitado, o 1º árbitro deve decidir se houve intenção de retardar a partida e sancioná-la de acordo com as regras.

1.2 O apontador assistente deve usar a campainha (ou outro dispositivo semelhante), para sinalizar cada Tempo Técnico (TT), após a primeira equipe alcançar o 8º e o 16º pontos no set (isso não é responsabilidade do 2º árbitro). O mesmo apontador assistente deve sinalizar com a campainha do fim do TT.

2. Procedimento de substituição

2.1 O 2º árbitro deve ficar entre o poste da rede e a mesa do apontador e – a menos que a substituição seja indicada pelo apontador como ilegal – fazer um sinal (cruzando os braços) para os jogadores, para substituir através da linha lateral.

No caso de múltiplas substituições, o 2º árbitro aguardará o sinal manual do apontador indicando que a primeira substituição foi registrada e, em seguida, continuará com a substituição subsequente.

No caso de substituição enviada por tablet, o software impede substituições ilegais e é registrado na súmula automaticamente, assim, o 2º árbitro só intervém em casos extremos em que um retardamento é causado. A função do apontador, neste caso, muda de registrar dados para verificar os dados, e, em seguida, aceitando (ou rejeitando) aqueles dados que estão em uso no dispositivo eletrônico.

Deve-se notar que o pedido de substituição é sempre o momento de entrada na zona de substituição, independentemente do método utilizado ou método de pontuação que está em uso.

2.2 Múltiplas substituições só podem ser feitas em sucessão: primeiro, um par de jogadores - um jogador sai da quadra e o substituto entra, assim por diante, afim de permitir ao apontador tomar nota e vê-los um a um. No caso de substituições múltiplas, os jogadores substitutos devem se aproximar da zona de substituição juntos. Se eles não estão em pares de verdade, haverá pouco tempo após a entrada do primeiro jogador na zona de substituição quando o segundo jogador chegar, e é óbvio que ele / ela é a parte da substituição, os árbitros podem ser menos severos, permitindo a substituição. O pequeno atraso do segundo (terceiro) jogador não pode causar nenhum atraso real no jogo, ou seja, o próximo jogador deve estar na zona de substituição, quando o registro da substituição anterior foi feito.

Mais uma vez, com a utilização do tablet, quando utilizado, substituições múltiplas podem ser permitidas ao mesmo tempo, de modo que acelere a partida. Portanto, os segundos árbitros são permitidos liberar as substituições livremente, quando utilizando este método.

2.3 É muito importante assegurar que os jogadores se movam rapidamente e com calma.

De acordo com o atual procedimento, o caso das sanções por retardamento quando o substituto não está pronto para entrar no jogo, deve ser minimizado.

É da responsabilidade do 2º árbitro e do apontador, não usar o apito ou a campainha se o jogador substituto não estiver pronto conforme solicitado. Se nenhum atraso foi causado, o pedido de substituição deve ser rejeitado pelo 2º árbitro sem qualquer sanção.

3. Em caso de lesão, os árbitros devem parar o jogo e permitir que a equipe médica entre na quadra. Quando um jogador está lesionado ele deve sair por uma substituição normal. Se não for possível, então uma substituição excepcional devido a lesão pode ser feita, livremente, pela equipe, deixando de lado as "limitações de substituições", por qualquer jogador que não esteja na quadra no momento da lesão.

Os árbitros devem distinguir claramente entre substituições ilegais (quando uma equipe fez uma substituição ilegal e o jogo é reiniciado sem que o 2º árbitro ou o apontador percebam – Regra 15.9), e um pedido para uma substituição ilegal que, no momento do pedido, quando identificado pelo 2º árbitro ou o apontador (Regra 16.1.3) deve ser rejeitado e punido com uma sanção por retardamento.

4. Um pedido de substituição antes do início do set é permitido e deve ser registrado como uma interrupção de jogo regular naquele set. O técnico deverá fazer o pedido de substituição, neste caso, com o sinal manual oficial.
5. Os árbitros devem estudar cuidadosamente e entender exatamente a regra sobre a "solicitação indevida" (Regra 15.11):
 - o que significa "solicitação indevida";
 - quais são os casos típicos;
 - qual é o procedimento a ser seguido em tais casos;
 - o que deve ser feito, se uma equipe repete isto no mesmo jogo.

O 2º árbitro deve assegurar que qualquer solicitação indevida seja registrada no local adequado na súmula.

6. O apontador assistente registra as substituições do Líbero - e também a re-designação - em uma folha separada especialmente preparada para esse fim (R-6), para que o número do jogador substituído pelo Líbero, a qualquer momento, seja conhecido. (Onde a súmula eletrônica está em uso, o apontador e o apontador assistente devem cooperar com o reconhecimento e o registro das substituições do Líbero).
 7. Antes do final do próximo rally completo, não é permitido solicitar qualquer tipo de interrupção adicional de jogo regular após ter um pedido rejeitado e sancionado por uma sanção de atraso dentro do mesmo tempo entre um rally completo e o início do próximo rally. Por exemplo, uma equipe solicitou um tempo debitado após o apito para o saque, mas o jogo foi interrompido e uma sanção de atraso ou advertência ou penalidade foi emitida. A equipe agora não tem o direito de solicitar outro tempo ou uma substituição normal do jogador (exceto uma substituição excepcional devido a uma lesão) antes que a partida seja reiniciada.
-

Regra 16 – Retardamentos da Partida

1. O árbitro deve estar perfeitamente familiarizado com a diferença entre uma solicitação indevida e um retardamento.

Alguns exemplos, entre outros, que devem ser considerados como solicitação indevida em caso de primeira ocorrência por uma equipe em uma partida:

- solicitar um tempo por um assistente técnico
- solicitar um tempo após o 1º árbitro apitar para o próximo saque ou durante o rally
- solicitar a sétima substituição pela primeira vez ou o terceiro tempo
- solicitar uma segunda substituição antes do final do próximo rally completo (exceto para um jogador doente / lesionado)

Se o jogo foi retardado devido a uma solicitação indevida, deve ser considerado e registrado como um retardamento e a equipe ainda tem o direito de cometer outra solicitação indevida.

Alguns exemplos entre outros, que devem ser considerados como retardamentos:

- repetir qualquer tipo de solicitação indevida, independentemente do tipo da primeira
- solicitar uma substituição ilegal e este erro é descoberto antes do próximo saque
- atrasar o jogo, pedindo a permissão do árbitro para amarrar o tênis
- repetir uma troca envolvendo o Líbero atrasada (após o apito para o saque, mas antes do golpe de saque)
- solicitar a secagem do chão, que é considerado como um retardamento intencional pelos árbitros

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

A maioria dos casos de "retardamento" é causada por pedido de secagem do piso por falha dos enxugadores rápidos (ligeirinhos). Os árbitros devem, portanto, preparar os enxugadores rápidos com bastante antecedência para a partida, de modo que se eles trabalhem de forma rápida e entrem na quadra no final de cada rally, assim não haverá necessidade dos jogadores solicitarem a secagem do piso - e, portanto, sanções de retardamento serão minimizadas. Durante a partida, o 1º árbitro, em particular, deve ser pró-ativo para dirigir o trabalho dos enxugadores, sem aceitar pedidos dos jogadores. Embora seja

aceitável que os jogadores mostrem para os enxugadores onde exatamente o piso deve ser enxugado, qualquer pedido de secagem deve ser tratado como uma intenção de retardar a partida, e por isso susceptível à sanção de retardamento. Os pedidos subsequentes para a secagem do piso da mesma equipe devem ser sujeito a uma "penalidade por retardamento".

3. Secagem do piso

O objetivo principal do procedimento atual é garantir a segurança dos jogadores e o fluxo normal do jogo e evitar que os jogadores tenham que secar o chão. Chamamos a atenção, que o sistema foi alterado. Enxugadores com longos rodos não são mais necessários, e apenas os enxugadores rápidos são responsáveis por manter a quadra seca e enxugar os eventuais pontos molhados.

3.1 Enxugadores e equipamentos

3.1.1 Enxugadores

Dois enxugadores por quadra x 2 quadras = 4 enxugadores no total. Os enxugadores devem estar bem treinados para essa tarefa; é útil que eles sejam jogadores de vôlei experientes.

3.1.2 Equipamentos dos enxugadores

Oito toalhas absorventes (tamanho mínimo 40cm x 40cm, tamanho máximo 40cm x 80cm); 4 (2-2) devem estar disponíveis e localizadas perto da mesa do apontador, e 4 (2-2) pelos enxugadores sentados em pequenas bancos.

3.1.3 Localização dos enxugadores (Diagrama A)

3.1.3.1 Um enxugador rápido por quadra de jogo (2 no total) atrás do 2° árbitro, sentados sobre os calcanhares (pronto para correr para o local molhado).

3.1.3.2 Os enxugadores devem prestar atenção para o fato de que eles não devem obstruir qualquer painel de publicidade ao redor da quadra de jogo, independentemente da sua localização, especialmente atrás da cadeira do 1° árbitro.

3.2 Como enxugar a quadra de jogo

Para garantir a continuidade do jogo e evitar táticas de retardamento, a FIVB tomou as seguintes decisões:

3.2.1 Quando estiver a "bola fora de jogo" (entre rallies), se necessário:

3.2.1.1 Sempre que um enxugador rápido percebe um local molhado na quadra, ele deve levantar sua mão, sinalizar que tem um local molhado e aguardar o fim da jogada. Imediatamente após o árbitro apitar "bola fora de jogo", o(s) enxugador(es) (até 2 por quadra) que levantou a mão, deve(m) correr em direção ao local molhado com duas toalhas absorventes nas mãos. Em cada lado da quadra, o enxugador sentado atrás do 2º árbitro vai cuidar da zona de ataque da quadra.

Os dois enxugadores rápidos sentados próximos das áreas de aquecimento devem constantemente observar a quadra de defesa, a fim de sair rapidamente para o(s) local(is) molhado(s), logo que o árbitro apitar "bola fora de jogo".

Se houver mais de um local molhado para um dado enxugador, a prioridade é dos locais molhados na zona de ataque. Locais molhados na zona de defesa ou fora da quadra ficam em segundo plano de prioridade.

3.2.1.2 Imediatamente após a rápida secagem, o enxugador deve retornar a sua respectiva posição, tomando o caminho mais curto para sair da quadra de jogo.

3.2.1.3 A duração do tempo para secar um local molhado não deve ser mais do que 6 a 8 segundos, entre o momento em que a jogada termina com o apito do árbitro e o apito para o próximo saque. Nenhum atraso do jogo deve ser causado pelos enxugadores.

3.2.1.4 Os árbitros não se envolvem no trabalho dos enxugadores. No entanto, o 1º árbitro tem a autoridade para fiscalizar o trabalho dos enxugadores, apenas no caso em que o(s) enxugador(es) perturbem o jogo, ou se eles não fizerem o seu trabalho corretamente.

3.2.1.5 Os jogadores e treinadores não têm o direito de solicitar aos enxugadores para secarem o piso quando molhado ou influenciá-los a secar. Qualquer jogador que retarda a partida, sob o pretexto de secar o piso, é passível de uma "advertência por retardamento" para a equipe.

Caso uma equipe impeça o reinício da partida após um tempo de descanso ou técnico, sob o pretexto de umidade excessiva no piso, esta equipe vai ser sancionada por uma "sanção de retardamento".

Algumas Competições Internacionais podem ser jogadas com um sistema de secagem diferente. Consulte o Manual Específico de cada evento para determinar qual sistema irá operar.

3.3 Responsabilidades dos jogadores

Se os jogadores, por seu próprio risco, secarem a quadra com a sua própria toalha, o 1º árbitro não irá esperar até enxugar todo o local e os jogadores estarem em suas posições. Se eles não estiverem em seus lugares corretos no momento do golpe de saque, o árbitro correspondente deve apitar a falta de posição.

Regra 18 - Intervalos e Troca de Quadra

1. Durante os intervalos, outras bolas *que não sejam as bolas do jogo*, podem ser utilizadas pelos jogadores para aquecimento na zona livre.
2. Durante os intervalos, todas as bolas devem permanecer com os boleiros 1, 2, 4, 5 e 6. Eles não têm o direito de dá-las aos jogadores para aquecimento. Antes do set decisivo, o 2º árbitro dá a bola para o primeiro sacador do set. Durante os tempos e substituições e durante a mudança de quadra no set decisivo no oitavo ponto, o 2º árbitro não fica de posse da bola. Ela permanece com os boleiros.
3. No final de cada set, as equipes devem mudar a quadra em uma unidade após o apito e o sinal manual do 1º árbitro.

Regra 19 - Líbero

1. No caso em que uma equipe que tem dois Líberos, o Líbero atuante deve ser registrado na primeira das duas linhas especiais reservadas para os Líberos, o mais tardar antes do técnico assinar a súmula.
2. Se o treinador quer substituir o Líbero atuante com o Líbero reserva, o procedimento é como o procedimento de troca.

Uma troca ilegal do Líbero deve ser considerada da mesma forma que uma substituição ilegal.

3. No caso de lesão do Líbero atuante, e se não há jogador Líbero reserva na lista da equipe ou o segundo Líbero (agora atuando) lesiona-se, o treinador pode redesignar como novo Líbero, um dos jogadores (exceto o jogador substituído) que não esteja na quadra *no momento da redesignação*.

O processo será semelhante ao processo de troca de Líberos, se a redesignação é feita imediatamente após a lesão, ou semelhante ao procedimento de substituição, se a nova designação é feita mais tarde. Isto deve ser feito com a suficiente formalidade, onde o técnico/capitão em quadra está confirmando a decisão tomada, fazendo a comunicação à equipe de arbitragem.

4. Preste atenção para a diferença entre a substituição excepcional de um jogador lesionado e a redesignação de um Líbero lesionado.

Quando um jogador regular está lesionado, não havendo a possibilidade de uma substituição legal, qualquer jogador que não esteja na quadra no momento da lesão (exceto o Líbero e seu substituto) *pode substituir* o jogador lesionado.

Compare este tratamento com a redesignação de um novo Líbero quando qualquer jogador que não esteja na quadra no momento da redesignação (exceto o jogador substituído pelo Líbero atuante ou um Líbero atuante que já havia sido declarado incapaz de jogar), pode tornar-se o novo Líbero! Esteja ciente que a redesignação de um novo Líbero é uma opção, e o treinador pode usar ou não.

5. Para entender adequadamente o significado da Regra 19.3.2, os árbitros têm de prestar atenção para a diferença entre o texto da Regra 25.2.2.2, que especifica que o apontador tem de indicar qualquer erro de saque imediatamente após o golpe de saque e a Regra 26.2.2.2 que diz que o apontador assistente tem de notificar os árbitros de qualquer erro na Troca do Líbero, sem mencionar "após o golpe de saque". Isso significa, que o apontador assistente deve notificar os árbitros sobre uma troca faltosa do Líbero imediatamente quando ocorrido e a Regra 7.7.2 deve ser aplicada apenas no caso em que o apontador assistente perdeu a notificação e um rally (ou mais) foi jogado.
6. Para competições da FIVB, a permissão para um Líbero lesionado retornar em uma partida subsequente, será analisada pela Comissão de Controle do campeonato específico.
7. Os árbitros devem ser capazes de dizer a diferença se uma equipe tiver apenas um Líbero disponível e se **tornar** incapaz de jogar (machucado, doente, expulso ou desqualificado) e se ele for **declarado** incapaz de jogar. No primeiro caso, é independente da equipe, que o Líbero não pode continuar o jogo, enquanto no segundo caso é a decisão do time (treinador ou, na sua ausência, do capitão em quadra) de que o Líbero não continuará o jogo. Se o Líbero ficar impossibilitado de jogar e na interrupção do jogo um novo Líbero será redesignado sem qualquer atraso, ele / ela pode substituir o Líbero original imediatamente e diretamente na quadra. No entanto, se o Líbero em quadra for declarado incapaz de jogar, primeiro o jogador substituído pelo Líbero deverá entrar novamente na quadra, depois de 1 rally completo, o novo Líbero re-designado tem o direito de substituir qualquer jogador de segunda linha.

Regra 20 - Requisitos de Conduta

Regra 21 – Conduta Indevida e suas sanções

1. É importante lembrar, que de acordo com a regra 21.2.1, o comportamento dos participantes deve ser respeitoso e cortês, também para os membros

do Comitê de Controle, seus companheiros de equipe e espectadores. Se o comportamento dos técnicos (ou de qualquer outro oficial da equipe) ultrapassar o limite disciplinar previsto na regra 21, o 1º árbitro tem de aplicar as sanções adequadas, sem qualquer hesitação. A partida de Voleibol é um show esportivo de jogadores, e não dos oficiais das equipes. Os árbitros não devem ignorar esta distinção.

Como consequência de alguns exemplos recentes, é uma rigorosa instrução da Comissão de Arbitragem da FIVB que, quando o treinador demonstra excessiva atitude, ou quando o treinador (ou qualquer outro membro da equipe) aborda o Comitê de Controle ou outro oficial FIVB em qualquer apelo aos gritos ou de uma forma agressiva ou depreciativa, ou insulto (ao fazê-lo mesmo apenas para atrair a atenção dos espectadores), então o 1º árbitro deve fazer uma aplicação rigorosa da escala de sanções. **O show deve ser na quadra de jogo e não ao redor, sendo que isso prejudica a principal finalidade, que é de entreter os espectadores com o jogo espetacular. O treinador não é o show!**

2. A regra 21.1 trata de "condutas impróprias menores" que não estão sujeitas a sanções. É dever do 1º árbitro prevenir que as equipes se aproximem do nível sancionatório. É crucial que os árbitros apliquem sua personalidade para manter sob controle as "condutas impróprias menores", a fim de evitar sanções no final do jogo.
3. Implementação prática aos membros das equipes por conduta indevida, levando a sanções, decidido pelo 1º árbitro:

3.1 Membro da equipe em quadra:

O 1º árbitro deve apitar (normalmente quando a bola estiver fora de jogo, mas tão logo a conduta indevida seja séria). Ele então instrui o jogador sancionado a aproximar-se do árbitro. Quando o jogador está perto do árbitro, este mostra o cartão apropriado dizendo: "Eu lhe aplico uma penalidade" ou "Eu o expulso / desqualifico".

O 2º árbitro identifica essa ação e imediatamente instrui o apontador para registrar a sanção adequada na súmula.

Se o apontador, com base nas informações da súmula, afirma que a decisão do 1º árbitro não está de acordo com as Regras Oficiais de Voleibol (exemplo: é contra a escala de sanções) ele deve informar imediatamente o 2º árbitro disso. O 2º árbitro, por sua vez, após a primeira verificação do apontador, informa ao 1º árbitro a respeito. O 1º árbitro deve, então, corrigir sua decisão anterior.

3.2 Membro da equipe que não está na quadra:

O 1º árbitro deve apitar, solicita ao capitão em jogo que se aproxime da sua cadeira e diz, mostrando o(s) cartão(ões) apropriado(s): "Eu aplico ao jogador número... - ou o treinador, etc - uma penalidade", ou "Eu

expulso/desqualifico o jogador número... - ou o treinador, etc.” O capitão deve informar ao membro da equipe em questão, que deve levantar-se e reconhecer a sanção, levantando sua mão.

Enquanto a mão do integrante da equipe está erguida, o 1º árbitro mostra claramente o cartão para que a sanção seja entendida pelas equipes, 2º árbitro, apontador e público.

3.3 Implementação de sanções entre os sets

No caso de uma penalidade, o 1º árbitro deve mostrar o cartão (vermelho) no início do set seguinte. Se isso acontece durante um TT, o operador do placar irá mudar o resultado após o fim da o TT.

Em caso de expulsão ou desqualificação, o 1º árbitro deve chamar o capitão em jogo para que informe imediatamente o treinador em questão sobre o tipo de sanção (para evitar a penalização dupla da equipe), que deve ser seguido pelos cartões (amarelo e vermelho juntos para expulsão ou separadamente para desqualificação) no início do set seguinte.

4. Durante a partida, os árbitros devem prestar atenção ao aspecto disciplinar, agindo com firmeza na aplicação das sanções por má conduta de jogadores ou de outros membros das equipes. Os árbitros devem se lembrar de que a sua função consiste em avaliar ações de jogo, e não correndo atrás de pequenas faltas individuais.

Regra 22 – Arbitragem e Procedimentos

1. Para informar as equipes exatamente a natureza da falta apitada pelos árbitros (para o público, telespectadores, etc), os árbitros devem usar os sinais manuais oficiais. Apenas estes sinais manuais, mais nenhum outro, (sinais manuais nacionais ou privados ou forma de execução) pode ser usado!
2. Devido à velocidade do jogo, problemas podem surgir mostrando erros de arbitragem. Para evitar isso, a equipe de arbitragem deve agir em conjunto, depois de cada ação jogada devem olhar um para o outro para confirmar sua decisão.

Regra 23 - Primeiro Árbitro

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

Por exemplo: depois de apitar para o final de uma jogada, ele deve imediatamente olhar para os outros auxiliares (e só então dar a sua decisão final com os sinais manuais oficiais):

- Ao decidir se uma bola foi dentro ou fora, ele deve sempre olhar para o juiz de linha responsável da linha perto do local onde a bola caiu (embora o 1º árbitro não seja o juiz de linha, naturalmente, ele tem o direito, se necessário, de fiscalizar e até mesmo inverter a decisão de seus auxiliares);
 - Durante a partida, o 1º árbitro deve olhar frequentemente para o 2º árbitro (se possível depois de cada jogada e também antes de cada apito para a execução do saque), que está de frente a ele, para observar se ele está sinalizando uma falta ou não (exemplo: quatro toques, dois toques, etc.).
2. A questão se a bola "fora" foi tocada anteriormente pela equipe receptora (por exemplo, pelo bloqueador da equipe receptora, etc), é verificada pelo 1º árbitro e os juizes de linha. No entanto, é o 1º árbitro que toma a decisão final com seu sinal manual, depois de verificar a sinalização dos outros membros de sua equipe de arbitragem (o árbitro nunca deve perguntar ao jogador se a bola foi tocada ou não).
 3. O 1º árbitro deve sempre se certificar de que o 2º árbitro e o apontador têm tempo suficiente para fazer o seu trabalho administrativo e de registro na súmula, por exemplo, se o apontador teve o tempo suficiente para verificar a legalidade do pedido de substituição e seu registro. Se o 1º árbitro não dá ao seu colega o tempo suficiente para fazer o seu trabalho, o apontador e 2º árbitro não serão capazes de dar continuidade à partida, resultando em muitos erros pelos membros da equipe de arbitragem. Se o 1º árbitro não proporciona o tempo necessário para o controle e administração dos fatos, o 2º árbitro deve interromper a continuação da partida, apitando.
 4. O 1º árbitro pode alterar qualquer decisão de seus auxiliares ou sua própria. Se ele tomou uma decisão (apita) e depois vê que seus auxiliares (2º árbitro, juizes de linha ou apontador), por exemplo, tomaram uma decisão diferente:
 - se ele tem certeza de que ele está certo, ele pode manter a sua decisão;
 - se ele vê que ele estava errado, ele pode mudar sua decisão;
 - se ele afirma que as faltas foram cometidas simultaneamente por ambas as equipes (jogadores), ele deve sinalizar para a jogada será repetida;
 - se ele considera que a decisão do 2º árbitro, por exemplo, estava errada, ele pode revogá-la. Por exemplo, se o 2º árbitro marcou um erro de posicionamento da equipe receptora, mas o 1º árbitro imediatamente ou após o protesto do capitão em jogo, verificou que

a posição estava correta, ele não deve aceitar a decisão do 2º árbitro e pode ordenar que a jogada seja repetida.

5. Se o 1º árbitro acha que um dos seus auxiliares não está realizando um bom trabalho, ou não está agindo corretamente, ele deve pedir sua substituição.
6. Apenas o 1º árbitro pode aplicar sanções por conduta indevida e "por retardamento" - o 2º árbitro, o apontador e os juízes de linha não têm esse direito. Se oficiais, com exceção do 1º árbitro, observarem qualquer irregularidade, devem sinalizar e ir para ao 1º árbitro e informá-lo dos fatos. É o 1º árbitro e só a ele, que aplica sanções.

Regra 24 - Segundo Árbitro

1. O 2º árbitro deve ter as mesmas competências que o 1º árbitro. Ele substituirá o 1º árbitro em caso de ausência ou no caso do 1º árbitro não poder continuar na sua função.
2. Caso a decisão foi tomada pelo 1º árbitro, não é mais necessário que o 2º árbitro repita a sinalização do 1º árbitro.
3. Durante as situações de jogo próximas da rede, o 2º árbitro deve se concentrar em controlar o toque ilegal de toda a rede do lado dos bloqueadores, em todas as invasões ilegais além da linha central e nas ações ilegais em execução no lado do bloqueio (equipe que recebe o ataque).
4. O 2º árbitro também deve verificar com cuidado, antes e durante a partida, se os jogadores estão na posição correta, com base na formação inicial das equipes. Neste trabalho, o 2º árbitro é auxiliado pelo apontador, que pode dizer a ele que jogador deve estar na posição 1 (sacador). Com base nessa informação, girando a ordem de saque no sentido horário em sua mão, o 2º árbitro pode indicar exatamente a ordem de rotação regular (posição) de cada equipe. Na verificação de posições, ele deve estar na posição II à sua esquerda ou à sua direita IV, respectivamente, juntamente com o jogador indicado pelo apontador, e de frente para a rede, ele deve localizar os outros jogadores, segundo a ordem indicada na formação inicial, a partir do jogador da posição I. Ele não deve falar ou sinalizar diretamente a qualquer um dos jogadores a posição. Se houver alguma discrepância entre a posição de jogadores em quadra e a indicada na ordem de saque, o 2º árbitro deve chamar o capitão em jogo ou o treinador, a fim de confirmar a posição adequada dos jogadores.
5. O 2º árbitro deve prestar atenção para o fato de que a zona livre deve ser sempre livre de qualquer obstáculo que possa causar uma lesão a um membro da equipe (garrafas de bebidas, kit de primeiros socorros, plaquetas de substituição, etc.)

6. Durante TD e TT, o 2º árbitro não deve ficar em uma posição estática. O 2º árbitro pode movimentar-se a fim de:
 - Com as equipes, para se certificar de que elas se movam para perto dos bancos;
 - Com o apontador, para controlar seu trabalho;
 - Com o apontador assistente, para obter informações sobre a posição dos Líberos;
 - Com o 1º árbitro, para receber e/ou dar informações, se necessário.
 - Para as equipes, afim de evitar o retorno antes de finalizar o TD ou TT e para identificar se o Líbero está prestes a tentar uma troca escondida.

Árbitro Reserva

As seguintes atividades estão sob a responsabilidade do árbitro reserva:

1. Substituir o 2º árbitro em caso de ausência ou no caso em que ele esteja incapaz de continuar o seu trabalho ou no caso em que o 2º árbitro se tornou 1º árbitro.
2. Controlar as plaquetas de substituição, antes do jogo e entre os sets.
3. Verificar o funcionamento das campainhas antes e entre os sets, se há problema.
4. Auxiliar o 2º árbitro em manter a zona livre e área de penalidade liberadas.
5. Controlar os jogadores substitutos na área de aquecimento e no banco, e todos os membros das equipes enviados para a área de penalidade.
6. Trazer ao 2º árbitro duas (ou quatro) bolas, imediatamente após a apresentação dos jogadores titulares.
7. Dar ao 2º árbitro a bola do jogo, após este finalizar a verificação da posição dos jogadores titulares.
8. Auxiliar o 2º árbitro em orientar o trabalho dos enxugadores.

Árbitro de Desafio e Novas Tecnologias

As inovações tecnológicas estão aparecendo muito rapidamente em relação ao nosso jogo moderno. Agora em muitas competições da FIVB, o uso de Tablets é obrigatório, assim como a súmula eletrônica, e os microfones para comunicação sem fio. O árbitro moderno de Voleibol

deve estar familiarizado com estes recursos. Os detalhes de como estes serão utilizados, e em particular como este se relaciona com o processo de Desafio / o processo de substituição podem ser vistos nos manuais específicos da competição.

As seguintes recomendações devem ser aplicadas pelo árbitro de Desafio e durante o procedimento do desafio:

1. Todos os árbitros internacionais nomeados para competições da FIVB devem estudar cuidadosamente as normas do Desafio aprovadas para estas competições específicas e respeitá-las rigorosamente.
2. O árbitro de Desafio deve vestir o uniforme de árbitro internacional oficial durante a execução de suas funções.
3. Durante a comunicação **sem fio** entre os árbitros, é obrigatório o uso de frases simples da terminologia do Voleibol, para indicar a natureza do desafio solicitado, por exemplo, "bola de dentro ou fora", "toque na rede", "toque na antena", "falta na linha de saque", "falta na linha de ataque", "tocar o bloqueio", "penetração linha da central", etc. A ordem de informação recomendada dirigida ao árbitro de Desafio para iniciar o procedimento de desafio: **Quem – O que - Quando**. Por exemplo: **"Desafio da equipe da Itália - toque na rede - no meio do rally"**.
4. No Desafio de uma equipe de bola "dentro" ou "fora", este deve ser avaliado pelo árbitro de Desafio por um monitor, levando em consideração a nova definição de "bola dentro". Se a maior parte da bola está fora da quadra, mas uma pequena parte da bola que foi comprimida está em contato com a linha, essa bola deve ser avaliada como "dentro". Se não há pontos comuns visíveis comprimidos entre bola e linha, essa bola deve ser avaliada como "fora". Se, com base na imagem disponível, é impossível fazer qualquer das conclusões acima mencionadas, o árbitro de Desafio deve informar ao 1º árbitro sobre impossibilidade técnica para decidir este desafio e, portanto, a decisão anterior feita pelo 1º árbitro permanece válida.
5. Se um árbitro apitou uma falta (exceto "dentro ou fora") que, posteriormente, foi desafiada e provado que **não houve falta**, então o rally deve ser repetido, devido ao erro do árbitro. **Por exemplo:** o 1º árbitro apitou "quatro toques" ou "duplo contato", quando uma bola foi tocada na parte superior da rede e voltou a ser tocada pela mesma equipe, e o 1º árbitro não notou qualquer contato do bloqueio, mas depois, após o desafio de "bloqueio", ficou claro que um contato do bloqueio ocorreu, então, a falta deverá anulada e o rally repetido pelo 1º árbitro. Se, no caso de Desafio de bola "dentro ou fora", a decisão anterior do árbitro foi alterada, a repetição do rally não será feita.
6. O árbitro de Desafio não deve estar sob influência do operador de Desafio (este último não tem o direito de fazer qualquer conselho, exceto

sobre quais câmaras mostram a melhor vista para a avaliação) ou limitação de tempo ao avaliar a imagem na tela. Sob nenhuma circunstância a conclusão do árbitro de Desafio será feita com base em "adivinhar" ou "prever", ou "antecipar". Somente quando o árbitro de Desafio tem absoluta certeza sobre a situação, ele anuncia a decisão. Quaisquer dúvidas devem ser interpretadas em favor da decisão anterior.

7. Se, de acordo com o regulamento de Desafio em vigor, qualquer momento da partida durante um rally, o Desafio pode ser solicitado. O árbitro de Desafio deverá instruir claramente o operador de Desafio como encontrar o momento solicitado. Se durante o processo de revisão outra falta (anterior ao desafio) foi encontrada, então esta, falta anterior tem de ser comunicada pelo árbitro de Desafio como a decisão da jogada.
8. O árbitro de Desafio aconselha o 1º árbitro sobre a natureza da falta. No entanto, o 1º árbitro deve tomar a decisão final com base nas imagens apresentadas. Se o 1º árbitro não estiver de acordo, ele deve mudar a decisão do árbitro de Desafio de falta na linha de saque ou falta na linha de ataque.
9. Quando uma falta ocorreu claramente depois que a bola estiver fora de jogo, mas foi, no entanto, solicitada pelo treinador, este fato deve ser avisado aos árbitros e uma legenda apropriada mostrada na tela.

Regra 25 – Apontador

1. O trabalho do apontador é muito importante, principalmente durante os jogos internacionais, onde os membros da equipe de arbitragem e das equipes são de países diferentes. Todos os árbitros internacionais e os juizes de linha devem saber como preencher uma súmula; e, se necessário, devem ser capazes de fazer o trabalho de um apontador.
2. *O apontador:*
 - 2.1 Deve verificar - depois de receber as folhas de formação e antes do início de cada set – que os números nas folhas de formação possam ser encontrados na relação nominal na súmula (se não, ele deve informar ao 2º árbitro).
 - 2.2 Relatar ao 2º árbitro o segundo tempo de descanso e a 5ª e 6ª substituições de cada equipe (que relata, então, ao 1º árbitro e ao técnico).
 - 2.3 Deve cooperar, muito atentamente, durante o processo de substituição:

- 2.3.1 A menos que o apontador indique que a substituição é ilegal, o 2º árbitro autoriza a substituição de jogadores por um sinal manual de cruzar os braços.
- 2.3.2 Depois que o 2º árbitro vê o sinal da mão do apontador de "OK", ele / ela vai para sua posição para começar a próxima jogada e, faz um sinal idêntico ao 1º árbitro, que agora tem o direito de apitar para o próximo saque. No momento, quando o 2º árbitro tomou sua posição depois de terminar a substituição, o apontador deve se concentrar para verificar se o jogador que fez o saque, segue a ordem de rotação ou não. Se não, ele / ela deve estar pronto para interromper o jogo pressionando a campainha, imediatamente após a execução do saque. O 2º árbitro deve ir até a mesa do apontador para verificar a decisão do apontador e informar as equipes e o 1º árbitro da situação.
- 2.3.3 O apontador deve olhar para o jogador substituto na zona de substituição e comparar o número de sua camisa e o número da plaqueta em sua mão, para colocar o placar nos "jogadores iniciantes" e "substitutos". Se ele descobre que o pedido é ilegal, ele imediatamente aperta a campainha e levanta uma mão, movendo-a e diz: "o pedido de substituição é ilegal". Neste caso, o 2º árbitro deve ir imediatamente para a mesa do apontador e verificar, com base nos dados da súmula, a ilegalidade da solicitação. Se confirmado, o pedido deve ser rejeitado pelo 2º árbitro. O 1º árbitro deve sancionar a equipe apitando um "retardamento". O apontador deve registrar na súmula, na seção "sanções", a sanção apropriada. O 2º árbitro deve verificar o trabalho do apontador após a sanção.
- 2.3.4 No caso de a equipe solicitar mais de uma substituição, o processo de substituição deve ser feito um de cada vez, para que o apontador tenha tempo de registrar cada substituição consecutivamente.
- O apontador deve, no entanto, usar o mesmo processo para cada substituição. O apontador olha o número da plaqueta e o número do jogador substituto na camisa. Se a substituição for legal, o apontador registra a substituição na súmula e, em seguida, mostra o registro completo, levantando as duas mãos. **Lembre-se, isso se aplica a todas as substituições.**
- 2.3.5 No caso em que a substituição é feita via Tablet, juntamente com hardware tecnológico adicional, é possível que as plaquetas não sejam usadas. Nesse caso, o apontador deve monitorar a tela do computador da súmula eletrônica para garantir que os dados que entram no registro sejam os que realmente estão ocorrendo na linha lateral - isso ainda significa que todos os processos para os árbitros são os mesmos, independentemente da tecnologia usada. A comunicação verbal entre o apontador e o árbitro é encorajada neste ponto, caso a substituição deva ser feita manualmente devido à transmissão tardia de dados. Como a substituição também pode

coincidir com a troca do Líbero, deve-se tomar um cuidado extra aqui. No final de todas as substituições, um OK de duas mãos ainda é necessário antes da partida ser reiniciada. Se uma comunicação sem fio estiver em uso na partida, o apontador simplesmente informará aos árbitros via sistema sem fio dizendo a eles: OK, e o “OK” do 2º árbitro também pode ser apenas verbal. Se o sistema não funcionar corretamente ou devido a um grande ruído, ele não pode ser ouvido com clareza, ele ainda é obrigado a mostrar o sinal OK de duas mãos.

2.4 Deve registrar as sanções na súmula apenas sob a instrução do 2º árbitro ou no caso de um protesto indicado de acordo com as regras, com a autorização do 1º árbitro, ou permitir que o capitão da equipe escreva a observação na súmula.

2.5 Deve escrever uma observação, se um jogador se lesiona e é retirado da partida por substituição regular ou excepcional. A observação deve indicar o número do jogador lesionado, o set durante o qual ocorreu a lesão e o placar no momento da lesão.

Regra 26 – Apontador Assistente

1. O apontador assistente senta-se próximo do apontador. No caso em que este é incapaz de continuar sua tarefa ele age como o substituto para o apontador.
2. Suas responsabilidades são:
 - 2.1 Preencher a folha de controle do Líbero (R-6), e verificar se as trocas dos Líberos durante o jogo são legais ou não.
 - 2.2 Dirigir e controlar o Tempo Técnico, pressionar a campainha quando inicia, controlar sua duração e sinalizar seu fim, com a campainha.
 - 2.3 Manusear o placar manual na mesa do apontador.
 - 2.4 Verificar se o placar mostra os resultados corretos e, se não, corrigi-lo.
 - 2.5 Durante os Tempos Técnicos e Tempos de Descanso, informar ao 2º árbitro sobre a posição dos Líberos, usando o sinal com a mão de "dentro" e "fora", mas só com uma mão para cada equipe.
 - 2.6 Repassar ao Presidente do Júri, imediatamente após o final de cada set, as informações sobre a duração de cada set e a hora de início e de término correspondentes, na forma escrita.
 - 2.7 Quando necessário, auxiliar o apontador pressionando a campainha para reconhecer e anunciar pedidos de substituição.

Regra 27 - Juízes de Linha

1. O trabalho dos juízes de linha é muito importante, especialmente durante as partidas internacionais de alto nível. Todos os candidatos internacionais e árbitros também devem estar familiarizados na prática com o trabalho dos juízes de linha, no caso de serem designados para esta função durante as partidas internacionais.
2. Os organizadores devem fornecer a cada juiz de linha, bandeiras uniformes. A cor das bandeiras deve estar em contraste com a cor do piso. Em competições da FIVB e Mundiais, a cor da bandeira deve ser vermelha ou amarela.
3. Os juízes de linha:
 - 3.1 Devem estar presentes na área de jogo ou na sala de teste de álcool, uniformizados, 45 minutos antes do horário da partida começar.
 - 3.2 São obrigados a sinalizar
 - bolas “dentro” ou “fora” próximas à linha de que estão no comando,
 - faltas de saque descritas na Regra 12.4.3.
 - 3.3 Se a bola toca a antena, cruza ou passa para fora da antena, para quadra do adversário, **o juiz de linha voltado para a direção da bola**, deve sinalizar a falta,
 - 3.4 As faltas devem ser sinalizadas claramente, para garantir, além de qualquer dúvida, que o 1º árbitro as veja.
 - 3.5 Num caso de utilização de um sistema Desafio com a posição das câmaras ao longo das linhas, é RECOMENDADO que os juízes de linha ocupem uma tal posição que não cubra a visão da câmara, isto é, cerca de 0,2 - 0,3 m à parte da linha. Na posição 4, por exemplo, a posição é 20 cm além da linha final, para permitir a melhor visão da bola à medida que se aproxima. Desta forma, a câmara de desafio não será encoberta. (Nota: nem todas as posições do juiz de linha são afetadas pelas posições da câmara).
- 4 Os juízes de linha devem descansar entre os rallys.
- 5 Os juízes de linha devem deixar sua posição durante Tempos de Descanso e Tempos Técnicos e permanecer nos respectivos cantos da área de jogo, atrás das placas de publicidade. Se isso não for possível, durante intervalos de sets, eles devem ficar dois a dois em frente da área de penalidade.

Regra 28 - Sinais Manuais Oficiais

Os árbitros devem usar somente os sinais manuais oficiais. A utilização de quaisquer outros sinais deve ser evitada, mas, em qualquer caso, devem ser utilizados apenas quando é absolutamente necessário para a compreensão dos membros das equipes.

O seguinte, no entanto, dá mais detalhes às sequências que devem e não devem ser empregadas durante uma partida.

2. **Decisão do 1º árbitro.** O 1º árbitro sinalizará ao final do rally (ou falta) pelo apito, indicará o lado para quem vai sacar, indicará a natureza da falta, então o jogador que cometeu a falta (se necessário). O 2º árbitro não participará desta sinalização, mas, no entanto, simplesmente caminhará para o lado da equipe que receberá o próximo saque. Contato visual com o 1º árbitro ainda é necessário. Assistência durante ou no final do rally de "toques" ou "quatro toques" ainda é esperado. Essas ações podem ser feitas antes dos movimentos do 2º árbitro, para que o 1º árbitro tenha todas as informações dos fatos.

3. **Decisão do 2º árbitro** (por exemplo, falta de rede, bloqueio ilegal de jogador de fundo, ataque ilegal de jogador de fundo, etc). A sequência do 2º árbitro permanecerá como está agora: apito, indicar a natureza da falta, indicar (se necessário) o jogador faltoso, pausa, em seguida, acompanhar o sinal do 1º árbitro para o lado de quem vai sacar em seguida.

4. **Pedido de tempo:** isso é normalmente feito pelo 2º árbitro (mas ainda está dentro da competência do 1º árbitro se o 2º árbitro não ouvir / ver o pedido feito pelo treinador). Neste caso, o 2º árbitro apitará, irá fazer o "T" e indicará a equipe que pediu o tempo de descanso (dois sinais de ação). O 1º árbitro não precisa repetir os sinais manuais.

5. **Rally repetido / dupla falta.** Embora ambos os árbitros possam apitar este incidente e indicar por sinal manual a repetição do rally (por exemplo, outra bola entrando em quadra, jogador lesionado durante um rally, dois adversários em contato com a rede, ao mesmo tempo), normalmente permanece como função do 1º árbitro indicar o lado de quem vai sacar em seguida. O 2º árbitro só irá copiar o sinal manual do 1º árbitro para a próxima equipe a sacar se ele realmente apitou a interrupção da partida.

6. **Ambos os árbitros apitam ao mesmo momento para parar a partida, mas por diferentes motivos.** Aqui, cada árbitro irá indicar a natureza da falta - mas desta vez o 1º árbitro deve decidir qual ação virá depois disso, SOMENTE O 1º ÁRBITRO vai indicar o sinal de "dupla falta" e indicar próxima equipe a sacar.

7. **Jogador saca muito cedo** (antes do apito). Isso é inteiramente a função do 1º árbitro para indicar repetição do rally e próxima equipe a sacar.

8. **Final do set.** Isso é feito pelo 1º árbitro. O 2º árbitro pode, se o 1º árbitro não observou o placar, educadamente lembrar o 1º árbitro com sinal manual, mas essa função é de exclusiva responsabilidade do 1º árbitro.
9. Quando o 2º árbitro apitar uma falta (por exemplo, toque na rede por um jogador) ele deve ter o cuidado de mostrar o sinal manual do lado em que a falta foi cometida (Regra 28.1). Por exemplo: se um jogador da equipe que está à sua direita tocou a rede, e ele apita esta falta, os sinais manuais não devem ser mostrados através da rede a partir do lado da outra equipe, mas o árbitro deve se mover de modo que os sinais manuais sejam indicados do lado da equipe que cometeu a falta.
10. Os árbitros devem apitar rapidamente, com certeza na sinalização das faltas, tendo tomado em consideração os dois seguintes pontos:
- 10.1. O árbitro não deve sinalizar uma falta, quando insitado pelo público ou jogadores.
- 10.2. Quando totalmente consciente de ter cometido um erro de julgamento, o árbitro pode e deve retificar seu erro (ou a de outros membros da equipe de arbitragem), desde que isso seja feito imediatamente.
11. Os árbitros e juízes de linha devem prestar atenção à correta aplicação e utilização do sinal manual de fora com a bandeira:
- 11.1. Para todas as bolas que caem "diretamente fora" depois de um ataque ou de um bloqueio pela equipe adversária, deve ser utilizado o sinal manual de bandeira de "bola fora".
- 11.2. Se uma bola atacada cruza a rede e toca o chão fora da quadra de jogo, mas toca em um bloqueador ou outro jogador da equipe defensora, os juízes de linha devem mostrar apenas o sinal manual de bandeira "bola tocada".
- 11.3. Se a bola, depois que uma equipe tenha jogado com o 1º, 2º ou 3º toque, for fora do seu lado, o sinal manual deverá ser "bola tocada".
- 11.4. Se, após um golpe de ataque a bola tocou no bordo superior da rede e depois caiu "fora" do lado do atacante sem tocar no bloqueio do adversário, o sinal manual é de "fora", mas imediatamente após, o 1º árbitro deve indicar o atacante (para que todos entendam que a bola não foi tocada pelos bloqueadores). Se, no mesmo caso, a bola toca o bloqueio e depois vai para fora do lado do atacante, o sinal manual é "bola fora" e o 1º árbitro deve indicar o bloqueador (s).
12. Quando um golpe de ataque é completado acima do bordo superior da rede, e levantado por um passe ponta de dedo (toque) pelo Líbero em sua zona de ataque, o 1º árbitro deve usar o sinal manual 21 (golpe de falta de ataque) e apontar para o Líbero.

13. Os sinais manuais dos juizes de linha são muito importantes do ponto de vista dos participantes e do público. O 1º árbitro deve verificar os sinais de manuais dos juizes de linha, se não forem corretamente feitos, ele pode corrigi-los.

Durante as partidas internacionais de alto nível, onde a velocidade dos ataques pode ser de 100 a 120 km / hora, é muito importante que os juizes de linha se concentrem no movimento da bola, especialmente, bolas atacadas que tocam o bloqueio antes de sair.

14. Se a bola não passa o plano vertical da rede depois do terceiro toque da equipe, então:

14.1 Se o mesmo jogador que tocou a bola, toca a bola novamente, o sinal manual é de "duplo contato".

14.2 Se outro jogador toca a bola, o sinal manual é de "quatro toques".

GESTÃO DE JOGO

PROCEDIMENTOS DOS ÁRBITROS – ANTES, DURANTE E DEPOIS DE QUALQUER PARTIDA (ver também o PROTOCOLO INTERNACIONAL DE JOGO)

1. Antes da partida

1.1 Os árbitros devem estar presentes com seus uniformes de arbitragem pelo menos 45 minutos antes do horário programado de início de cada partida.

1.2 O primeiro, segundo e árbitro reserva, bem como os apontadores e juizes de linha submetem-se ao teste de álcool, realizado pelo médico da organização.

1.3 Se o primeiro árbitro não chegou em tempo hábil, o segundo árbitro deve começar os procedimentos da partida, depois de solicitar autorização do Comitê de Controle.

1.4 Se o primeiro árbitro não chegar ou não passar com êxito no teste de álcool ou ele não estiver apto a realizar a partida por qualquer razão médica, o segundo árbitro deve conduzir a partida como primeiro árbitro e o árbitro reserva assume o lugar do segundo árbitro. No caso em que não exista um árbitro reserva, o organizador juntamente com o atual primeiro árbitro tem que decidir quem irá atuar como segundo árbitro.

2. Durante a partida:

2.1 No momento do saque, o primeiro árbitro deve verificar a posição da equipe sacadora, e o segundo árbitro verifica a posição da equipe receptora. Durante o saque, o segundo árbitro deve estar do lado da equipe receptora. Após o saque, ele pode mover-se ao longo da linha lateral a partir da linha central, no máximo até a linha de ataque. No momento do ataque, sua posição deve estar no lado da defesa - equipe bloqueadora. Assim, durante a partida, ele/ela deve continuamente mudar de posição.

2.2 O primeiro árbitro mantém a visão na bola e seu contato com os jogadores ou equipamentos e objetos. Consequentemente, ele/ela primeiro verifica a regularidade do toque de bola. No momento do golpe de ataque, ele/ela olha diretamente para o atacante e a bola e através da visão periférica a direção provável da bola. Se a bola é golpeada na rede, ele/ela tem de olhar na direção do plano vertical da rede.

2.3 Quando o segundo árbitro marca (apita) uma falta de posição da equipe receptora, imediatamente após ele/ela deve indicar a falta de posição com o sinal manual oficial e apontar (indicar) exatamente os jogadores faltosos.

2.4 A primeira falta a ocorrer deve ser penalizada. O fato que o primeiro e segundo árbitros terem diferentes áreas de responsabilidade torna muito importante que cada árbitro apite a falta imediatamente. Ao apito de um dos árbitros, a jogada termina (ver Regra 8.2 - Bola fora de jogo). Depois de um apito pelo primeiro árbitro, o segundo árbitro não tem mais direito de assoprar seu apito, já que a jogada termina com o apito dos árbitros. Se os dois árbitros apitarem um após o outro - para faltas diferentes - eles causarão confusão para os jogadores, público, etc

2.5 É geralmente o segundo árbitro (o texto das Regras diz que "os árbitros"), que autoriza as interrupções de jogo solicitadas, mas somente se a bola está "fora de jogo". Se o segundo árbitro não percebeu o pedido de interrupção do jogo, o primeiro árbitro também pode autorizá-lo, auxiliando o segundo árbitro.

2.6 Se durante a partida, o segundo árbitro observa gestos ou palavras antidesportivas entre os adversários, na primeira oportunidade, quando a bola estiver fora de jogo, ele/ela deve informar ao primeiro árbitro, que deve imediatamente avisar ou sancionar os jogadores dependendo da gravidade do comportamento.

2.7 REPLAY

Durante Mundiais, Competições Oficiais e da FIVB, a emissora local pode pedir um "atraso de repetição", se as instalações necessárias são feitas e acordadas pelo Comitê Organizador e pela Comissão de Controle da FIVB. A instalação elétrica necessária é uma lâmpada,

fixada no poste em frente ao primeiro árbitro, ligado ao representante da emissora local, que dá um sinal luminoso para um ligeiro atraso de tempo ou para um replay instantâneo de uma ação anterior.

O processo não pode ser usado mais de 8 vezes por set e não pode retardar a partida entre os rallies por mais de 7 segundos de cada vez. No entanto, existem algumas jogadas extremamente espectaculares que a TV pode querer repetir várias vezes, de modo que é recomendável que os 1º árbitros não reiniciem a partida rapidamente nestes casos. Os árbitros têm o dever de permitir a apresentação do desporto para celebrar a excelência do jogo.

2.8 *Intervalos* (Regra 18.1)

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

EQUIPES: Ao final de cada set, os seis jogadores de cada equipe se alinham em cima da linha e fundo de suas respectivas quadras. As equipes então mudam de quadra após determinação do primeiro árbitro; os jogadores passam por fora dos postes e vão diretamente para o banco da sua equipe.

APONTADOR: No momento em que o árbitro apita o fim do último rally do set, o apontador deve cronometrar o tempo do intervalo.

2'30 - O árbitro segundo apita ou o apontador soa a campainha

EQUIPES: Após autorização do segundo árbitro, os seis jogadores registrados na ordem de saque devem ir diretamente para a quadra de jogo.

ÁRBITROS: O segundo árbitro vai verificar as posições dos jogadores em pé, comparando-os aos que estiverem na sua respectiva ordem de saque e depois autorizar a entrada do Líbero para a quadra.

O boleiro, então, dá a bola para o sacador.

3'00 - O primeiro árbitro apita, autorizando o saque.

Intervalo antes do set decisivo:

EQUIPES: No final do set antes do set decisivo, os seis jogadores de cada equipe se alinham na linha de

fundo de suas respectivas quadras. Após autorização do primeiro árbitro, as equipes devem ir diretamente para o banco da equipe.

CAPITÃES: Dirigem-se para a mesa do apontador para o sorteio.

ÁRBITROS: Dirigem-se para a mesa do apontador para realizar o sorteio.

2'30 - O segundo árbitro apita ou o apontador soa a campainha.

EQUIPES: Ao sinal do segundo árbitro, os seis jogadores registrados na folha de formação, vão diretamente para a quadra de jogo.

ÁRBITROS: O segundo árbitro vai verificar as posições dos jogadores em pé, comparando-os aos que estiverem na respectiva folha de formação. Então ele/ela autoriza a entrada do Líbero na quadra e dá a bola para o sacador.

3'00 - O primeiro árbitro apita autorizando o primeiro saque do set.

Quando a equipe na liderança alcança o 8º ponto:

EQUIPES: No final da jogada, os seis jogadores de cada equipe se dirigem às respectivas linhas de fundo de suas quadras. Ao sinal do primeiro árbitro, mudam de quadra sem demora, indo direto para a quadra de jogo.

ÁRBITROS: Segundo árbitro verifica se as equipes estão em sua ordem de rotação correta (qual o jogador está na posição I de cada equipe) e que o apontador está pronto para a segunda parte do set e, em seguida, sinaliza para o primeiro árbitro, que tudo está pronto para a continuação do jogo.

Durante os TD e TT e intervalos, o segundo árbitro chama os jogadores para que se aproximem do banco e deixem espaço para que o chão seja secado pelos seis enxugadores.

3 Após a partida

Como indicado no protocolo da FIVB, os dois árbitros devem ficar na frente da cadeira do árbitro. Os jogadores dos dois times devem ficar nas linhas do fundo de suas quadras. O primeiro árbitro apita, as duas equipes vêm ao

longo das linhas laterais para os árbitros, apertam as mãos dos árbitros, em seguida, caminham ao longo da rede, apertam as mãos dos adversários e voltam para seus bancos. O primeiro e o segundo árbitros vão ao longo da rede para a mesa do apontador, verificar a súmula, assiná-la e agradecer aos apontadores e juizes de linha pelo seu trabalho.

Com este fato, o trabalho dos árbitros ainda não está terminado! Eles devem verificar bem o espírito esportivo e o comportamento das equipes, mesmo depois de apitar o final do jogo! Contudo que as equipes permaneçam na área de controle, todo o comportamento antidesportivo após o jogo deve ser verificado e relatado para o membro do Júri do Jogo e escrito na súmula em "Observações" ou em um relatório separado.