

NOVO PROCESSO DE SUBSTITUIÇÃO

Objectivos:

- Prevenir conflitos com os treinadores
- Unificar a aplicação no que respeita às demoras
- Prevenir a demora e manter esta ideia durante todo o jogo
- Acelerar o processo de substituição
- Manter a bola a voar – maior tempo em jogo para participantes e espectadores

Os procedimentos a seguir descritos são uma compilação de instruções e respostas a questões dadas internacionalmente e que o Conselho de Arbitragem da FPV entendeu adoptar para serem seguidas no nosso país.

1 . O marcador vê o jogador entrar na zona de substituição quando a bola não está em jogo e antes do apito para o serviço

Acção do marcador	Acção do 2º árbitro	Acção dos jogadores	Acção do 1º árbitro
<p>Toca a buzina, mas só depois dos jogadores entrarem na zona de substituição, inicia os processos de controlo e registo.</p> <p><u>Nenhum contacto visual ou levantar a mão é necessário.</u></p> <p>O marcador levanta as duas <u>mãos</u> quando o registo da substituição está completo</p> <p>O marcador só toca uma segunda vez na buzina se a substituição for ilegal</p>	<p>Ao ouvir a buzina o 2º árbitro desloca-se para junto do jogador(es) com placa e com um movimento de mãos controla a troca.</p> <p>É PRIORITÁRIO: controlar a posição dos jogadores! Nenhum contacto visual é necessário até porque o marcador tem a obrigação de tocar a buzina de novo se houver algum erro.</p> <p>Depois de completada cada substituição olha para o sinal de OK feito pelo marcador com as duas mãos, e depois de todas as substituições realizadas, volta-se para o 1º árbitro executando o sinal de OK com as duas mãos</p>	<p>Devem <u>entrar na zona de substituição.</u></p> <p>Sob a direcção do 2º árbitro, o jogador substituto entrega a placa ao jogador em campo com o número correspondente à mesma.</p>	<p><u>Executa o gesto oficial de substituição, para o público.</u></p> <p>Apita para dar início a nova jogada.</p>

2 . O marcador vê o jogador aproximar-se da zona de substituição, por ex. vindo da zona de aquecimento alguns momentos após o colega e tenta solicitar uma segunda substituição

A . O 2º árbitro é pró-activo – o jogador não tem oportunidade de entrar na zona de substituição, pelo que nenhum pedido formal foi feito:

Acção do marcador	Acção do 2º árbitro	Acção dos jogadores	Acção do 1º árbitro
NÃO ACTUA!	Nota: é preferível que o árbitro seja inteligente e rejeite a substituição antes de os atletas atrasados atravessarem a linha tracejada da zona de substituição evitando que um pedido improcedente seja formalizado.	Os jogadores voltam para o banco ou para a área de aquecimento.	Pode apoiar o 2º árbitro se for necessário rejeitando a substituição. Apita para dar início a nova jogada.

B. O jogador entra fisicamente na zona de substituição, pelo que um formal, tardio e consequente pedido improcedente foi realizado:

Acção do marcador	Acção do 2º árbitro	Acção dos jogadores	Acção do 1º árbitro
NÃO ACTUA!	O 2º árbitro rejeita sem penalização este segundo pedido e olha para o marcador para ver o gesto de OK feito com as duas mãos. Embora sem penalização, <u>isto é ainda um pedido improcedente, e o 2º árbitro deve pedir ao marcador para colocar um "X" na secção de PEDIDOS IMPROCEDENTES do boletim de jogo, mas no fim da jogada. Nota: pedido improcedente não é uma penalização.</u>	Os jogadores voltam para o banco ou para a área de aquecimento.	Pode apoiar o 2º árbitro se for necessário rejeitar a substituição. Apita para dar início a nova jogada.

3 . O pedido é para dupla substituição, por ex. dois jogadores aproximam-se claramente ao mesmo tempo:

Acção do marcador	Acção do 2º árbitro	Acção dos jogadores	Acção do 1º árbitro
<p>Toca a buzina, mas só depois dos jogadores entrarem na zona de substituição, inicia os processos de controlo e registo.</p> <p>Nenhum contacto visual ou levantar a mão é necessário.</p> <p>O marcador levanta as duas mãos quando o registo da PRIMEIRA substituição está completo.</p> <p>O marcador inicia o registo do segundo processo na buzina Nas substituições duplas o marcador NÃO toca duas vezes na buzina pois pode confundir-se com uma substituição ilegal. O marcador DEVE tocar a buzina de novo se a equipa adversária também faz um pedido durante a mesma interrupção de jogo.</p> <p>O marcador levanta as duas mãos par dar o OK.</p>	<p>Ao ouvir a buzina o 2º árbitro desloca-se para junto do jogador(es) com placa e</p> <ul style="list-style-type: none"> • manda um deles ficar um pouco atrás da linha lateral, e então com um movimento de mãos controla a troca. Primeiro um par de jogadores. • ENTÃO OLHA PARA O SINAL DE OK do marcador antes de efectuar a segunda ou seguintes substituições, para evitar confusões ou erros. <p>O 2º árbitro olha para o sinal FINAL de OK feito pelo marcador com as mãos, volta-se para o 1º árbitro executando o sinal de OK com as duas mãos.</p>	<p><u>AMBOS devem entrar na zona de substituição. Um jogador coloca-se um pouco atrás da linha lateral.</u> Sob a direcção do 2º árbitro o primeiro par de jogadores troca a placa. O segundo par de jogadores é chamado, em conjunto, para a segunda substituição.</p> <p>Os árbitros devem actuar com bom senso - por educação, um jogador que se coloca junto à linha, mas do lado de fora, mostra a intenção de entrar junto com o colega.</p> <p>Há espaço suficiente para entrarem juntos mas o 2º árbitro deve permitir que o marcador veja.</p>	<p>Executa o gesto oficial de substituição ou dirige a atenção para o 2º árbitro no caso da outra equipa solicitar uma substituição.</p> <p>Apita para dar início a nova jogada.</p>

4 . Após o apito para o serviço um jogador(es) entram na zona de substituição:

Acção do marcador	Acção do 2º árbitro	Acção dos jogadores	Acção do 1º árbitro
<p>No caso do marcador tocar a buzina o jogo não deve ser interrompido!</p> <p>Olha para o 2º árbitro par saber como deve fazer o registo.</p>	<p>O 2º árbitro rejeita sem penalização. Isto é um pedido improcedente, e o 2º árbitro deve pedir ao marcador para colocar um "X" na secção de PEDIDOS IMPROCEDENTES do boletim de jogo, mas no fim da jogada.</p>	<p>Os jogadores voltam para o banco ou para a área de aquecimento.</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Uma vez que a buzina é só uma chamada de atenção, não deve interromper o jogo

5 . Um jogador entra atempadamente na zona de substituição mas não está pronto (placa errada, não está pronto para jogar, tentativa de fazer uma substituição irregular):

Acção do marcador	Acção do 2º árbitro	Acção dos jogadores	Acção do 1º árbitro
<p>O marcador toca a buzina</p> <p>Olha para o 2º árbitro para saber como deve fazer o registo.</p>	<p>O 2º árbitro rejeita – o 1º árbitro sancionará a demora.</p> <p>O 2º árbitro instrui o marcador para registar a sanção por demora na secção de condutas incorrectas e demoras</p>	<p>Os jogadores voltam para o banco ou para a área de aquecimento.</p>	<p>Mostra à equipa o sinal correcto pela demora – ou de advertência ou de penalização.</p>