

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 na melhor condição física e psicológica. É muito importante que todos os árbitros internacionais entendam o significado e importância das suas performances no Voleibol moderno.

A Comissão das Leis do Jogo e de Arbitragem da FIVB apela para que todos os árbitros estudem cuidadosamente as Regras Oficiais (edição 2017-2020), estas Diretivas e Instruções de Arbitragem, o *Casebook* e outros materiais presentes na plataforma de *e-learning*, incluindo o Vídeo-Árbitro e o sistema de tablets, por forma a tornarem o jogo vivo e evitem interrupções.

A política da FIVB para 2020 é a de encorajar uma arbitragem tranquila – isto é, intervir o mínimo possível e facilitar o progresso do jogo e o entretenimento. O árbitro não deve andar à procura das faltas. Construir o conceito de “arbitragem suave” é a 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 para 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.

No entanto, expressões negativas conscientes ou gestos incorretos para com o oponente, ou protestos contra as decisões dos árbitros ou palavras/ações desafiantes feitas ao Delegado Técnico da FIVB no jogo são estritamente proibidas e serão sancionadas.

ANÁLISE DAS REGRAS

REGRA 1 - ÁREA DE JOGO

1. 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 "Olho de Falcão" está a ser usado, as dimensões exatas do terreno de jogo tornam-se ainda mais importantes. Esta verificação tem de ser feita antes que o sistema "Olho de Falcão" calibre as suas câmaras.

REGRA 2 - REDE E POSTES

1. Devido à elasticidade da rede, o 1º árbitro deverá verificar se a mesma está devidamente tensa. Atirando uma bola à rede, ele poderá ver se ela ressalta corretamente. Se a rede estiver esticada, a bola é devolvida corretamente. Se a rede tiver protuberâncias, não poderá ser usada e tem de ser arranjada antes do início do jogo.

As varetas têm de ser colocadas em lados opostos da rede na posição 4 de cada lado, por cima do limite externo das linhas laterais (Diagrama 3 das Regras), para que ambos os campos sejam idênticos.

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. Na vara de medição deverão estar assinaladas as alturas de 243/245 cm e 224/226 cm, para homens e senhoras, respetivamente. O 1º árbitro permanece junto ao 2º árbitro durante esta verificação para supervisionar a altura da rede.
3. 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. Caso os organizadores ignorem o pedido, este facto deve ser imediatamente reportado ao Delegado Técnico da FIVB.
5. Equipamento adicional: bancos para as equipas, mesa do marcador, tablets para os treinadores e árbitros no caso de serem utilizados, dois sinais sonoros com lâmpadas vermelhas ou amarelas (junto de cada treinador) para assinalar as interrupções regulamentares, 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) – para as Competições Mundiais e Oficiais FIVB de Seniores, ver o Manual Específico da Competição para confirmação da numeração aceite – pelo menos 8 toalhas absorventes para os auxiliares de limpeza do solo e dois coletes para Libero. Deve ser instalado uma buzina na mesa do marcador ou através do sistema de marcação eletrónica para assinalar as faltas de rotação, pedido de Vídeo-Árbitro, Tempos Técnicos (se aplicáveis) e pedidos de substituição.
6. 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.
7. 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, caso aconteça 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).
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:

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.

REGRA 4 - EQUIPAS

1. A composição de uma equipa é determinada pelo Regulamento Específico da Competição de cada prova e pode consistir num máximo de 17 elementos, compreendendo um máximo de 12 jogadores, que poderão incluir um máximo de 2 jogadores Libero, e até 5 técnicos. Estes 5 técnicos são escolhidos pelo treinador e têm de estar listados no formulário O2-bis.

Nas Competições Mundiais e Oficiais FIVB para seniores: podem ser registados no boletim de jogo e participar no mesmo até um máximo de 14 jogadores.

Nas Competições Mundiais e Oficiais FIVB para seniores, se o médico ou fisioterapeuta não estiverem incluídos nos elementos do banco podem sentar-se num local indicado pelo Delegado Técnico da FIVB e só poderão intervir no jogo após convite dos árbitros para ligar com alguma emergência com os jogadores. O fisioterapeuta (se não estiver no banco) pode ajudar no aquecimento da equipa até ao início do aquecimento oficial à rede. Os árbitros têm de verificar antes do jogo (durante o protocolo oficial) o número de pessoas autorizadas a sentarem-se no banco ou a ficarem na área de aquecimento.

Os membros das equipas que participam na sessão comum de aquecimento oficial devem situar-se preferencialmente no seu lado da Área de Jogo. É permitida a permanência no lado da equipa adversária, mas junto da rede, para prevenir acidentes com alguma bola, por forma a não perturbar os jogadores adversários.

2. Nos casos em que se registem mais de 12 jogadores, é obrigatória a presença de dois jogadores Libero na relação de participantes.
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 do Jogo todas as irregularidades detetadas nos uniformes dos atletas e técnicos e aplicar as instruções do Delegado Técnico do Jogo. 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. 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.
6. 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).
7. Os membros da equipa técnica (tal como aprovados no Inquérito Preliminar) devem respeitar um dos seguintes códigos de vestuário durante todo o jogo:
 - 7.1. Todos vestem o fato de treino oficial da equipa e camisola polo da mesma cor e modelo, ou
 - 7.2. 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.

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. 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.
3. O treinador não tem direito a solicitar seja o que for à equipa de arbitragem, exceto as interrupções regulamentares (Tempos e substituições). No entanto, 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.

4. O treinador não tem o direito de perturbar o jogo ou o trabalho da equipa de arbitragem. O treinador não tem o direito de entrar no terreno de jogo, a não ser para ajudar um jogador lesionado. O treinador não tem o direito de falar ou protestar com os árbitros, podem somente responder a questões do segundo árbitro de modo a clarificar algumas situações nos pedidos de Vídeo-Árbitro.

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.

REGRA 7 - ESTRUTURA DO JOGO

1. No final de cada set, o 2º árbitro pede imediatamente aos treinadores a transmissão eletrónica das fichas de formação para o set seguinte, para evitar o prolongamento dos três minutos de intervalo entre os sets.

Se o treinador demora sistematicamente o recomeço do jogo, não fornecendo a ficha de formação a tempo, o 1º árbitro deverá sancionar essa equipa com uma sanção por demora. Isto também se aplica caso a equipa não forneça essa informação por via eletrónica, usando o tablet.

2. Se for cometida uma falta de posição, o árbitro deve indicar os dois jogadores em falta após o gesto de falta de posição. 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.
3. 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).

REGRA 8 – SITUAÇÕES DE JOGO

1. É essencial perceber a importância da palavra **completamente** na frase da Regra 8.4.1. Significa que qualquer compressão que permita à bola entrar em contacto com a linha EM QUALQUER MOMENTO durante o processo de contacto com o campo torna a bola "DENTRO", mas se a bola não contacta a linha em nenhum momento, é considerada bola "FORA".
2. Os cabos de suporte da rede para além dos 9,50/10 m não fazem parte da rede. O mesmo se aplica aos postes e cabos. 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 por ambos os árbitros como "bola fora" e pelos juizes de linha através do gesto de agitar a bandeira e apontar o local do contacto.

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 o treinador, é “bola fora” (Regra 8.4.2).
 - se a bola toca um oficial, é “bola fora” (Regra 8.4.2) e não resulta em repetição da jogada, a não ser que haja uma interferência clara por parte do 2º árbitro ou de um juiz de linha na ação do jogador em jogar a bola.
 - 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).
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, evitando o exagero ao avaliar os “dois toques”.
3. Para melhor se entender o texto da Regra 9.2.2.
- Uma bola lançada corresponde a duas ações de jogo, a primeira agarrar e depois lançar a bola, enquanto que 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, é falta, e deve ser penalizada.
5. Deve ser prestada atenção ao facto de uma ação de bloco por parte de um jogador não ser legal se ele não se limitar a interceptar a bola, mas também a reter (ou elevá-la, empurrá-la, conduzi-la, lançá-la ou acompanhá-la). Em tais casos, o árbitro deve punir esse bloco como “bola retida” (isto não deverá ser exagerado).
6. São quatro as situações de primeiro toque da equipa (o qual conta como o primeiro dos três toques da equipa):
- 6.1. O toque na receção ao serviço.
 - 6.2. O toque na defesa a um ataque (não só ao remate, mas a todos os ataques; ver Regra 13.1.1).
 - 6.3. O toque na bola vinda do bloco adversário.
 - 6.4. O toque na bola vinda do bloco da própria equipa.
7. De acordo com o espírito das competições internacionais, no sentido de encorajar jogadas mais longas e ações de jogo mais espetaculares, apenas as violações mais evidentes deverão ser penalizadas. Quando um jogador não está em boa posição para jogar a bola, o 1º árbitro deve ser menos severo no julgamento das faltas nos contactos de bola. Por exemplo:
- 7.1. O distribuidor corre para jogar a bola ou é obrigado a efetuar uma ação muito rápida para alcançar a bola e passá-la.
 - 7.2. Os jogadores são obrigados a correr ou executar ações muito rápidas para jogar a bola depois desta ressaltar do bloco ou de um outro jogador.
 - 7.3. O primeiro contacto de bola da equipa pode ser feito livremente, exceto se o jogador agarrar ou lançar a bola.

REGRA 10 - BOLA NA REDE e

REGRA 11 - JOGADOR NA REDE

1. A Regra 10.1.2 permite a recuperação da bola na zona livre da equipa adversária. No entanto, a bola também pode ser recuperada por cima da mesa de marcador no lado da equipa adversária. Neste caso, os jogadores e treinadores devem ser práticos e realizar os movimentos apropriados na sua zona livre para dar espaço ao jogador que vai jogar a bola para o seu campo.

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

2. 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.

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

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

6. De modo a facilitar o trabalho de cooperação entre os dois árbitros, deve fazer-se a seguinte divisão de trabalho: o 1º árbitro deverá concentrar-se 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.
2. Antes do 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. A sua frequência e duração podem variar dependendo da competição.
3. O 1º árbitro e os juízes de linha correspondentes devem prestar atenção ao jogador que vai servir no momento do batimento da bola ou na impulsão, no caso dum serviço em suspensão. 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 o jogador que vai servir não se deslocar normalmente para a zona de serviço ou não aceitar a bola do movimentador e provoca intencionalmente uma demora, a equipa pode receber uma sanção por demora. De modo a evitar equívocos, o período de 8 segundos inicia-se imediatamente após o apito do árbitro autorizando o serviço.
5. O 1º árbitro deve prestar atenção à cortina durante a execução do serviço, quando um jogador ou grupo de jogadores da equipa que serve acenam com os braços, saltam ou deslocam-se lateralmente ou estão agrupados, não permitindo que o adversário veja o jogador que serve e a trajetória da bola até que esta passe o plano vertical da rede (isto é, ambos os critérios têm de ser satisfeitos para que a ação/posição dos jogadores seja considerada como cortina). Assim, se a bola proveniente do serviço pode ser vista ao longo da sua trajetória até atravessar a rede para o campo do adversário, não existe 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 do libero rodar para a posição 4 e não for claramente trocado pelo respetivo jogador.

REGRA 13 - ATAQUE

1. Quando se controlam os ataques de um jogador defesa ou do Libero, 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, for direcionada para o campo do bloqueador, e
 - nenhum jogador da equipa adversária estiver suficientemente perto da rede, na zona da jogada, para efetuar o segundo ou terceiro toque

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 ou durante a ação de jogar a bola do adversário, pois impede sua ação.

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

2. Toques e passes (não ataques) que não cruzem a rede em direção ao campo adversário, não podem ser bloqueados, exceto depois do terceiro toque.
3. Quando uma bola vem do adversário (“bola morta”), os árbitros devem distinguir entre uma ação de ataque e uma ação de bloco do jogador que contacta com a bola, porque este tipo de ação (gesto) vai determinar se se trata de um ataque ou de um bloco.

Durante uma ação de ataque (remate), o jogador puxa um ou os dois braços atrás da linha da cabeça contactando depois a bola para o campo adversário.

No entanto, durante uma ação de bloco (bloco) o jogador estica-se para cima da rede interceptando a bola vinda do adversário com uma ou as duas mãos (**sem movimento de braços atrás da cabeça**).

4. Se, após um remate da bola vinda do adversário (“bola morta”), a bola ressalta na rede e toca o mesmo jogador é falta (dois toques). No caso desta “bola morta” ter sido bloqueada contra a parte superior da rede, o bloqueador pode jogá-la efetuando o primeiro toque da equipa.

REGRA 15 - INTERRUPTÕES DE JOGO REGULAMENTARES

1. Tempos e Tempos Técnicos
 - 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 marcador assistente deve usar a buzina (ou outro meio similar) para assinalar cada Tempo Técnico logo que uma equipa atinja os 8º e 16º pontos do set (não é da responsabilidade do 2º árbitro). O mesmo se passa quando termina o Tempo Técnico (salvo indicação em contrário, os Tempos Técnicos não se utilizam nas competições nacionais oficiais em Portugal).
2. Procedimento na substituição
 - 2.1. O 2º árbitro deve colocar-se entre o poste e a mesa do marcador e – a não ser que o marcador o informe que a substituição é irregular – faz o sinal (cruzando os braços) aos jogadores para que 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 que colocar a substituição 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 utilizado ou do método de preenchimento 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 registre e verifique uma de cada vez. No caso de substituições múltiplas, os jogadores suplentes devem aproximar-se da zona de substituição como uma unidade. Se não forem, mas decorrer pouco tempo entre a entrada do primeiro jogador suplente na zona de substituição e a chegada do jogador suplente seguinte e é claro que este jogador faz parte da substituição, os árbitros devem ser menos severos e 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 2^{os} árbitros podem permitir livremente as substituições.

2.3. É muito importante ter a certeza 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.

2.4. É da responsabilidade do 2^o árbitro e do marcador não usar o apito ou a buzina se o jogador suplente não estiver pronto conforme o regulamentado.

Se não foi causada qualquer demora, o pedido de substituição deve ser rejeitado pelo 2^o árbitro sem qualquer sanção.

3. No caso da lesão de um jogador, os árbitros devem interromper o jogo e permitir que a equipa médica entre no terreno de jogo.

4. Os árbitros devem estudar cuidadosamente e compreender exatamente a Regra que regulamenta os pedidos improcedentes (Regra 15.11): pedidos improcedentes podem ser aplicados após sanções por demora visto haver definições específicas para um pedido improcedente.

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

5. Ao usar boletim eletrónico, o marcador e o marcador assistente devem cooperar verbalmente para o reconhecimento e registo das trocas do Líbero.

6. Antes de finalizada a seguinte jogada completada, não é permitido o pedido de nenhuma interrupção de jogo regulamentar depois de já se ter tido um pedido rejeitado e sancionado por demora dentro do mesmo período entre uma jogada completada 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 antes de reiniciado o jogo. (exceto uma substituição excecional devido a lesão ou substituição forçada por penalização).

7. 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 completada.

REGRA 16 - DEMORAS DE JOGO

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

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 o mesmo que o primeiro
- solicitar uma substituição ilegal e este erro ser descoberto antes do serviço
- solicitar ao árbitro para apertar o calçado, desde que seja considerado pelo árbitro como demora intencional
- repetir uma troca tardia do Libero (após o apito para o serviço, mas antes do batimento do mesmo)
- não efetuar a troca do Libero quando este chega à zona 4, obrigando os árbitros a lembrar a equipa desta troca e criando esta situação uma demora do 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 auxiliares atuem rapidamente e entrem no terreno de jogo no final de cada jogada e se evitem 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.

3. Limpeza do solo

3.1. Os 4 auxiliares de limpeza do solo equipados com 2 toalhas absorventes, localizados 2 em cada campo, são responsáveis por manter o campo limpo e por limpar eventuais pontos molhados.

Os 2 auxiliares de limpeza do solo sentados um de cada lado da mesa do marcador efetuam a limpeza na zona de ataque.

Os outros 2 auxiliares de limpeza do solo estão sentados nos locais definidos pelo layout do campo e limpam principalmente a zona defensiva

Imediatamente a seguir à limpeza, os auxiliares de limpeza do solo devem regressar às suas zonas respetivas

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

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

Se uma equipa impedir o recomeço normal do jogo a seguir a um Tempo sob o pretexto de a zona em frente ao seu banco se encontrar demasiado húmida, o primeiro árbitro pode aplicar uma sanção por demora.

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

- 3.4. Se os jogadores, sob a sua inteira responsabilidade, limparem a superfície de jogo com os seus próprios toalhetes, o 1º árbitro não tem de esperar que a limpeza termine e que os jogadores se coloquem nas suas posições. Se não estiverem nas posições corretas no momento em que o serviço é efetuado, os árbitros devem assinalar a respetiva falta de posição. Mais uma vez, o uso de uma arbitragem “suave” e uma interpretação pró-ativa é o principal conceito no ajuizar destes casos.

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, as cinco bolas ficam em poder dos movimentadores. Estes não estão autorizados a entregá-las aos jogadores para aquecimento. Antes do set decisivo, o 2º árbitro entrega a bola ao primeiro jogador a servir. Durante os Tempos, substituições e durante a troca de campo no set decisivo ao ser atingido o 8º ponto, o 2º árbitro não fica com a bola. As bolas ficam com os movimentadores.

REGRA 19 – O JOGADOR LIBERO

1. No caso de a equipa ter dois jogadores Libero, o Libero inicial é inscrito na primeira das duas linhas especiais reservadas para os jogadores Libero, o mais tardar até ao momento em que o treinador assina o boletim de jogo.
2. Uma troca ilegal de Libero deve ser tratada do mesmo modo que uma substituição irregular.
3. No caso de lesão do Libero inicial e se não houver segundo Libero na relação dos jogadores da equipa ou este não estiver disponível (lesão, doença, expulsão), o treinador pode redesignar como novo Libero um dos jogadores (exceto o que com ele trocou) que não esteja em campo no momento da redesignação.

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

4. Chama-se a atenção para a diferença entre a substituição excepcional de um jogador lesionado e a redesignação de um Libero lesionado.

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

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

5. De modo a perceber corretamente o significado da Regra 19.3.2, os árbitros devem tomar atenção à diferença entre a redação da regra 25.2.2.2, a qual especifica que o marcador deve assinalar qualquer erro na ordem de serviço imediatamente após a execução do serviço, e a Regra 26.2.2.2, que diz que o marcador assistente deve avisar os árbitros de qualquer falta na troca do Libero sem mencionar “depois da execução do serviço”. Isso significa que o marcador assistente deve avisar imediatamente os árbitros da falta na troca do Libero e a Regra 7.7.2 deve ser aplicada só no caso do marcador assistente se ter esquecido de avisar e uma jogada (ou mais) tiver tido lugar.

6. Os árbitros devem ter clara a diferença se uma equipa tiver apenas um Libero e este torna-se incapaz de jogar (por lesão, doença, expulsão ou desqualificação) ou é declarado incapaz de jogar. No primeiro caso, o facto do Libero não poder continuar a jogar é independente da equipa, enquanto que, no segundo caso, é uma decisão do treinador (ou, na sua ausência, do capitão em jogo) a não continuação do Libero em jogo. Se o Libero deixa de poder continuar em jogo e, na interrupção do jogo, se procede à redesignação de novo Libero sem qualquer demora, este pode trocar com o Libero inicial imediata e diretamente no campo. No entanto, se o Libero que está em campo é declarado não poder continuar a jogar, o jogador que com ele trocou tem que voltar ao terreno de jogo e, só após uma jogada completada, o novo Libero redesignado pode trocar com qualquer jogador defesa.
7. Em algumas competições, a equipa tem o direito de usar diferentes libero(s) em cada jogo – este caso estará referido nos Regulamentos Específicos da Competição.

REGRA 20 - CONDUTA EXIGIDA

REGRA 21 - COMPORTAMENTO INCORRETO E SUAS SANÇÕES

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

São instruções da Comissão das Leis do Jogo e de Arbitragem da FIVB que, quando o treinador envereda por uma atuação ou demonstração de desacordo excessivo sobre ações do jogo ou quando o treinador (ou qualquer outro elemento da equipa) aborda a Mesa do Júri ou outro membro da FIVB de uma forma agressiva ou depreciativa, ou insulta (mesmo quando o faz apenas para chamar a atenção do público), 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. O treinador não é 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 a razão por que está a ser sancionado.

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 1º árbitro pelo sistema de comunicação wireless ou o 2º árbitro, no caso de não se usar sistema de comunicação wireless.

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. É da responsabilidade do 1º árbitro a exibição apropriada dos cartões para tornar claro a todos quem é o membro da equipa sancionado. Este último deve erguer a mão para tomar conhecimento da sua sanção.

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.

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 22 - EQUIPA DE ARBITRAGEM E PROCEDIMENTOS

1. Para informar com exatidão as equipas (o público, os telespetadores, etc.), da natureza da falta assinalada, os árbitros têm de utilizar os gestos oficiais. Só estes gestos podem ser usados e não outros (gestos nacionais, pessoais, ou estilos próprios de execução), a não ser que seja imperativo o uso de algum gesto clarificador para uma melhor compreensão de todos.
2. Devido à grande velocidade do jogo, podem surgir problemas no que diz respeito a erros de arbitragem. Para prevenir esse tipo de erros, os elementos da equipa de arbitragem devem colaborar muito de perto; após cada jogada devem olhar uns para os outros de modo a confirmar a sua decisão.

REGRA 23 - 1º ÁRBITRO

1. O 1º árbitro deve cooperar sempre com os outros membros da equipa de arbitragem (2º árbitro, 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 (apesar de não ser juiz de linha, naturalmente que o 1º árbitro tem o direito e mesmo a obrigação, se necessário, de corrigir os seus colegas).
 - Durante o jogo, o 1º árbitro deve olhar frequentemente para o 2º árbitro, que se encontra de frente para si (se possível, depois de cada jogada e também antes do apito para execução do serviço), para verificar se este está ou não a sinalizar alguma falta (ex. quatro toques, dois toques, etc.).
2. A questão de saber se a bola "fora" foi ou não previamente tocada pela equipa que defende 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 outros membros da equipa de arbitragem.

3. Deve sempre certificar-se de que o 2º árbitro e o marcador dispõem do tempo suficiente para realizarem as suas tarefas administrativas e trabalho de registo. 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, o 1º árbitro pode mesmo ordenar a repetição da jogada.
5. Se o 1º árbitro chegar à conclusão de que um dos outros membros da equipa de arbitragem não está a desempenhar 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 juízes de linha não têm esse direito. Se qualquer um dos outros membros da equipa de arbitragem notar qualquer irregularidade, deve assinalá-la e dirigir-se ao 1º árbitro para o informar da situação. Apenas o 1º árbitro aplica sanções.

REGRA 24 - 2º ÁRBITRO

1. O 2º árbitro deve ter a mesma competência que o 1º árbitro para o substituir em caso de falta ou se não estiver em condições de continuar o seu trabalho.
2. Numa jogada junto à rede, o 2º árbitro deve concentrar-se no controlo dos contactos ilegais em toda a rede do lado dos bloqueadores, as ultrapassagens ilegais da linha central, e nas ações de jogo ilegais na vareta do seu lado.
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 ou no tablet. Neste trabalho, se não se usar tablets, o 2º árbitro é auxiliado pelo marcador, que o poderá informar qual o jogador na posição 1.
4. 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.
5. O 2º árbitro deve tomar atenção ao facto da zona livre ter de estar sempre desimpedida de obstáculos que possam causar lesões aos membros da equipa (garrafas com líquidos, mala de primeiros socorros, etc.).
6. Durante os Tempos ou Tempos Técnicos, o 2º árbitro não deve ficar numa posição estática. Deve ajustar a sua movimentação, virando -se:
 - Para junto do marcador, para controlar o seu trabalho.
 - Para o marcador assistente a fim de obter informações acerca da posição dos jogadores Libero.
 - Para o 1º árbitro, para receber ou dar informações se for necessário.
 - Para as equipas, de modo a determinar se o Libero está prestes a tentar uma “troca escondida”.
7. 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. Se a situação se mantiver, ele deve informar o 1º árbitro.

ÁRBITRO DE RESERVA

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

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

O VÍDEO-ÁRBITRO E AS NOVAS TECNOLOGIAS

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-scoresheet*) 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 processos de Vídeo-Árbitro e de substituição, podem ser consultados nos manuais específicos para cada competição.

Segundo as recentes decisões da FIVB, os Vídeo-Árbitros que atuem em competições de topo da FIVB são nomeados a partir do corpo especial de Vídeo-Árbitros. Eles trabalham nas competições somente como Vídeo-Árbitros. Consequentemente, os árbitros atuam somente como 1º ou 2º árbitros.

As seguintes recomendações devem ser aplicadas pelos Vídeo-Árbitros:

1. Todos os árbitros internacionais 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**”.
4. O pedido de “bola dentro” ou “bola fora” deve ser avaliado pelo Vídeo-Árbitro num monitor com sistema de rastreamento automático. A decisão é baseada unicamente na tecnologia.
5. 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. Por exemplo: o 1º árbitro assinala uma falta de “quatro toques” ou de “dois toques” quando uma equipa ataca a bola contra a parte superior da rede e esta ressalta, sendo então tocada pela

mesma equipa sem que o 1º árbitro veja qualquer contacto com o bloco; mais tarde, após pedido de Vídeo-Árbitro para “toque no bloco”, tornou-se claro que a bola tocou o bloco e o 1º árbitro deve ordenar a repetição da jogada.

6. O Vídeo-Árbitro pode aceitar os conselhos do operador de Vídeo-Árbitro, especialmente se se usar o sistema “Olho de Falcão”, sobre quais as melhores câmaras para uma melhor avaliação. Ele é uma parte importante do processo de Vídeo-Árbitro e a sua experiência pode evitar uma perda de tempo durante o processo. Em nenhuma circunstância a avaliação do Vídeo-Árbitro pode ser feita com base em “suposições”, “previsões” ou “antecipações”. 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.
7. 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) foi encontrada, então esta primeira falta tem que ser anunciada pelo Vídeo-Árbitro como a que decide a jogada.
8. 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 relativamente às faltas por pisar o terreno de jogo durante a execução do serviço ou a zona de ataque num ataque por um jogador defesa.
9. Quando uma falta ocorre claramente depois da bola estar fora de jogo, mas, apesar disso, o treinador faz um pedido de Vídeo-Árbitro, esta informação deve ser dada a ambos os árbitros e uma legenda apropriada apresentada no monitor.

REGRA 25 - MARCADOR

1. O trabalho do marcador é muito importante, particularmente durante os jogos internacionais, nos quais os membros da equipa de arbitragem e as equipas são de países diferentes. Todos os árbitros internacionais 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. Se não se usarem tablets, o marcador 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 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, mas somente se necessário, para acelerar a troca. No momento em que 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, imediatamente após o batimento da bola no serviço, interrompe o jogo com a buzina, mas nunca antes do serviço ser executado. O marcador tem de olhar para o jogador suplente na zona de substituição e comparar o número da sua camisola com os dados do boletim de jogo. Se verificar que a substituição é irregular, toca a buzina e levanta imediatamente uma mão, agita-a e diz: “o pedido de substituição é irregular”. Neste caso, o 2º árbitro dirige-se imediatamente à mesa para verificar, com base nos dados do boletim de jogo, a irregularidade do pedido. Caso se confirme a irregularidade, o 2º árbitro deve rejeitar o pedido. O 1º árbitro aplica uma sanção de demora à equipa. No caso de uma equipa

solicitar mais que uma substituição, o processo de substituição deve ser feito uma a uma, de modo ao marcador ter tempo para registar cada substituição consecutivamente, pressionando o botão “ACEITAR”. O marcador deve usar o mesmo processo para cada substituição. Quando for usado um tablet nas substituições, em conjunto com equipamento tecnológico adicional, é possível que não se utilizem placas de substituição e, neste caso, o marcador deve controlar o boletim de jogo para assegurar que os dados que são registados no mesmo são os correspondem ao que está a ocorrer na linha lateral. Neste caso, se houver 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 e o 2º árbitro deve permitir algum tempo extra para o processo. Como as substituições podem coincidir com trocas de Libero, deve-se ter algum cuidado extra nestes casos. Finalmente, o marcador informa os árbitros pelo sistema de comunicação sem fios, dizendo “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 26 – MARCADOR ASSISTENTE

1. Senta-se junto ao marcador. Deve substituir o marcador se este não estiver em condições de continuar o seu trabalho.
2. As suas responsabilidades são:
 - 2.1. Ajudar o marcador a identificar as trocas de Libero.
 - 2.2. Indicar e controlar a duração dos Tempos Técnicos (quando aplicável), tocando a buzina para os iniciar e terminar.
 - 2.3. Manusear o marcador manual colocado na mesa de marcação.
 - 2.4. Verificar se o operador do quadro de marcação do pavilhão está a indicar corretamente o resultado ao público e, caso contrário, corrigi-lo.
 - 2.5. Durante os Tempos e Tempos Técnicos (quando aplicável), informar o 2º árbitro sobre a posição dos jogadores Libero, usando o sinal de “dentro” e “fora”, mas só com uma mão para cada equipa.
 - 2.6. 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.
 - 2.7. Quando necessário, ajudar o marcador a tocar na buzina para confirmar e anunciar os pedidos de substituição.
 - 2.8. Para ajudar verbalmente o marcador durante o processo de substituição.

REGRA 27 - JUÍZES DE LINHA

1. O trabalho dos juízes de linha é muito importante, especialmente nos jogos internacionais de alto nível.

2. 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 ao teste de alcoolemia, em hora e local a determinar pelo Regulamento Específico da Competição, usado o seu uniforme.
 - 3.2. Além de assinalar “bola dentro”, “bola fora” e faltas na linha de serviço, é-lhes pedido para:
 - 3.2.1. Assinalar a bola que toca a vareta, passe por cima desta, ou por fora da mesma para o campo adversário, pelo **juiz de linha que se encontre na direção da bola**.
 - 3.2.2. Sinalizar claramente, para assegurar que o 1º árbitro o conseguiu ver.
 - 3.3. No caso de utilização do Vídeio-Árbitro com a posição das câmaras ao longo das linhas, **É OBRIGATÓRIO** que os juízes de linha ocupem uma posição que não cubra o ângulo de cobertura das câmaras, isto é, cerca de 20-30 centímetros ao lado da linha 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 e Tempos Técnicos (quando aplicável), colocando-se nos respetivos cantos da área de jogo, para além dos painéis publicitários. Se tal não for possível durante os intervalos entre sets, devem colocar-se a par no espaço existente entre os painéis publicitários no lado do campo onde se situam os bancos das equipas.

REGRA 28 - GESTOS OFICIAIS

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

Contudo, o que se segue serve para detalhar as sequências do que se deve ou não deve utilizar durante uma partida.
2. **Decisão do 1º árbitro.** O 1º árbitro assinala o fim da jogada (ou falta) através do apito, indica o lado da equipa que vai executar o próximo serviço, indica a natureza da falta, e (se necessário) o jogador que cometeu a falta. O 2º árbitro não toma parte em nenhuma desta sinalética, mas deve, no entanto, deslocar-se para o lado da equipa que vai receber o próximo serviço. O contacto visual com o 1º árbitro ainda será necessário. A ajuda, durante ou no fim da jogada, para “toques” (quando o toque pode não ser muito visível) ou “quatro toques”, é ainda esperada. Estas ações devem ser realizadas antes do deslocamento do 2º árbitro, de modo a que o 1º árbitro esteja em posse de todos os factos necessários para decidir.
3. **Decisão do 2º árbitro.** 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.
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 do público ou jogadores;
 - 10.2. Logo que percebam terem cometido um erro de julgamento, o árbitro pode ou deve corrigir o seu erro (ou de outro colega de equipa) desde que o façam imediatamente.
11. Os árbitros e os juízes de linha devem prestar especial atenção à aplicação e uso do gesto “fora”:
 - 11.1. Para todas as bolas que tocam 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 juízes de linha é “bola fora”.
12. Quando um ataque de uma bola passada em “toque alto de dedos” pelo Libero na zona de ataque se torna efetivo, o árbitro deve usar o gesto nº 21 (falta no ataque) e apontar para o Libero.
13. Os gestos efetuados com a bandeira pelos juízes 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 juízes 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

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, 2º árbitro, Vídeo-Árbitro, árbitro de reserva, bem como os marcadores e juízes 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 de reserva ocupa o lugar do 2º árbitro. No caso de não haver árbitro de reserva, o organizador, juntamente com **o Delegado Técnico e o** 1º árbitro ativo, tem de decidir quem atuará como 2º árbitro.

2. Durante o jogo:

- 2.1. A primeira falta a ocorrer deve ser penalizada. O facto do 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.

2.2. REPETIÇÃO DE JOGADAS

Durante os Mundiais e Competições Oficiais FIVB, a operadora de TV pode solicitar “demoras para repetição da jogada” se estiver instalado o material necessário e com o acordo do Comité Organizador e do Comité de Controlo da FIVB. A instalação necessária é uma lâmpada 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 isto, quando o apito para a execução do próximo serviço já foi efetuado, mas a repetição está ainda a decorrer, recomenda-se que o 1º árbitro verifique a situação no ecrã gigante (se em uso) instalado no pavilhão.

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

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

EQUIPAS: Ao sinal do 2º árbitro, os seis jogadores inscritos na ficha de formação entram 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.

O movimentador de bolas dá a bola ao jogador que vai servir.

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

Intervalo antes do set decisivo:

EQUIPAS: No 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, Tempos Técnicos (quando aplicável) e intervalos:

O 2º árbitro deve obrigar os jogadores a deslocarem-se para junto dos bancos.

Se as equipas estão prontas para regressar aos campos antes do final do Tempo ou Tempo Técnico (quando aplicável), o 2º árbitro deve permitir que os jogadores ocupem as suas posições e esperar que se esgote o tempo da interrupção (30' ou 60', respetivamente). Em seguida, o 1º árbitro apitará para autorizar o serviço.

Se existir um intervalo mais longo entre o segundo e terceiro sets, as equipas e os árbitros devem deixar a área de controlo e dirigir-se aos vestiários. Devem regressar à área de jogo três minutos antes do início do terceiro set.

3. Depois do jogo:

Tal como se encontra indicado no Protocolo da FIVB, 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 primeiro 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 juízes 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 escrito no boletim de jogo nas “Observações” ou em relatório separado.



Protocolos internacionais de jogo

O Protocolo de Jogo para a Liga das Nações de Voleibol ou outro evento de nível de topo da FIVB será organizado por uma equipa especial de apresentação de eventos desportivos.

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.

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.