



**PADRONIZAÇÃO ADMINISTRATIVA E TÉCNICA DA  
ARBITRAGEM**

**SUPERLIGA 2015 / 2016**



# **PADRONIZAÇÃO ADMINISTRATIVA E TÉCNICA DA SUPERLIGA 2015/2016**

**Este documento visa padronizar atitudes e  
procedimentos para serem utilizados na SUPERLIGA  
2015 / 2016**

## **I – ORIENTAÇÃO ADMINISTRATIVA**

Toda comunicação de árbitros, juízes de linha e apontadores com a COBRAV deverá ser feita através de suas respectivas Federações, Presidentes, Membros da COBRAV e Diretores de Arbitragem.

## **II - INSTRUÇÕES TÉCNICAS (ANTES, DURANTE E DEPOIS DO JOGO)**

### **ANTES**

1. A equipe de arbitragem deve apresentar-se ao delegado da partida no local da competição, com 1 (uma) hora de antecedência: homens, vestindo camisa, calça comprida, calçado fechado, barbeados. Mulheres, camisa ou blusa, calça comprida, calçado fechado, cabelos presos (quando longos), evitar maquiagem e ornamentos exagerados.
2. Os árbitros e os juízes de linha devem estar devidamente uniformizados, 45 minutos antes do início da partida, para a realização do exame de teor alcoólico.
3. O escudo da CBV será colocado na camisa de arbitragem, no centro do peito.

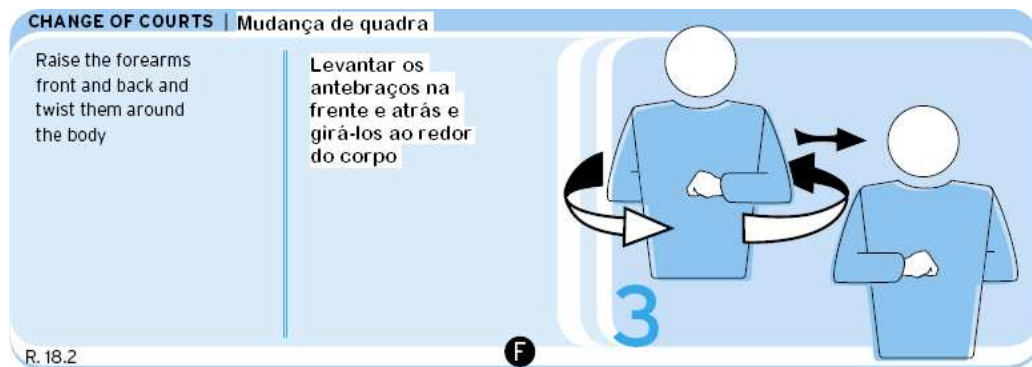
4. Após o exame de teor alcoólico, 1º e 2º árbitros deverão se reunir com os Juízes de Linha.
5. 35 minutos antes do início do jogo, os árbitros devem se reunir com os boleiros e enxugadores.
6. 25 minutos antes do início do jogo, os árbitros devem conferir todos os equipamentos, a altura da rede, a relação nominal dos jogadores e os números das camisas. Na ocorrência de eventuais irregularidades, comunicar e solicitar providências ao delegado do jogo.
7. 20 minutos antes do início do jogo, o segundo árbitro entrega as respectivas ordens de saque aos técnicos, após os mesmos, terem assinado a súmula de jogo.
8. 18 minutos, início do protocolo oficial.  
1º e 2º árbitros fazem a conferência da altura da rede.
9. 17 minutos, os capitães assinam a súmula e representam suas equipes no sorteio.
10. O 1º árbitro deverá informar ao apontador o resultado do sorteio.
11. 16 minutos, com as equipes perfiladas na linha lateral, os árbitros devem observar se os jogadores estão com as camisas para dentro dos calções, caso contrário, solicitem que o façam, de acordo com as instruções de arbitragem. O 1º árbitro sinaliza, o 2º árbitro e os atletas o acompanham entrando na quadra de jogo até o centro e voltados para a mesa de controle e bandeira do Brasil ficando o 1º árbitro a esquerda da mesa de controle, o 2º árbitro à direita, e os (as) atletas ao lado dos árbitros na seguinte ordem: capitão, líbero(s) e demais jogadores aguardando a apresentação do jogo e execução do Hino Nacional.
12. Durante a execução do Hino Nacional, os dois apontadores e os juízes de linha ficam na frente da mesa do apontador, perfilados, diante da Bandeira Nacional.
13. Durante o aquecimento de rede, o 1º e 2º árbitros se posicionam de frente para a quadra, à frente da mesa do apontador. A zona de substituição não pode ser utilizada para aquecimento do jogador líbero.
14. No final do aquecimento, os árbitros cumprimentam o delegado e solicitam autorização para iniciar o jogo.
15. O 1º e o 2º árbitros dirigem-se para o centro da quadra para serem apresentados. Quando apresentados dão um passo a frente cumprimentando o público.
16. Cada integrante da equipe de arbitragem se posiciona para o início da partida, de acordo com sua respectiva designação.
17. Para a apresentação das equipes, os árbitros solicitam aos membros da comissão técnica, aos jogadores iniciantes e ao Líbero que se sentem no banco de reservas. Caso não haja locução, o segundo árbitro autoriza a entrada das equipes pela linha lateral da quadra.
18. Após a apresentação das equipes, o 2º árbitro entrega quatro bolas para os boleiros (posições I, II, III e IV), confere a posição inicial das equipes, entrega a quinta bola para o sacador e com a liberação do apontador, sinaliza ao 1º árbitro, que as equipes estão prontas para o início do jogo. A operação da quinta bola será repetida no set decisivo.



## II – INSTRUÇÕES TÉCNICAS (ANTES, DURANTE E DEPOIS DO JOGO)

## DURANTE

1. Ao final de cada set, o 1º árbitro autoriza a troca de quadra, após as equipes se dirigirem para linha de fundo.  
Os árbitros são responsáveis por fazer com que as equipes se dirijam ao fundo de suas quadras. Cada árbitro, mediante prévia combinação, fica responsável por controlar um dos lados da quadra.



2. A cadeira do técnico da equipe ficará vaga quando o mesmo estiver de pé, não podendo ser ocupada **por outro membro da comissão técnica ou atleta.**
3. O 2º árbitro verifica as condições das plaquetas, no intervalo entre os sets, solicitando às equipes a organização das mesmas.
4. Durante o jogo, nas trocas de jogadores envolvendo o líbero, caso uma equipe fique com 5 ou 7 jogadores em quadra, o 1º árbitro não autoriza o saque, até que a equipe tenha 6 jogadores na quadra. **Caso ocorra de forma demorada, a equipe infratora será sancionada com um retardamento de jogo.**
5. No 5º set, quando do 8º ponto, as equipes trocam de lado imediatamente, após a sinalização do 1º árbitro.
6. Havendo as campanhas para a solicitação de tempos de descanso e plaquetas de substituições, a utilização destes equipamentos será obrigatória. A não utilização acarretará o não atendimento da solicitação e a consequente aplicação das regras oficiais. Funcionando a campanha ou não, os árbitros só autorizarão as solicitações dos técnicos, através dos sinais manuais.
7. Os árbitros devem estudar cuidadosamente e entender exatamente a regra sobre as SOLICITAÇÕES INDEVIDAS (conforme a regra 15.11 e guia de arbitragem).

## II – INSTRUÇÕES TÉCNICAS (ANTES, DURANTE E DEPOIS DO JOGO)

### DEPOIS DO JOGO

1. Após o final do jogo, o 2º árbitro se dirige para a lateral da quadra, do lado do 1º árbitro, para o protocolo final. Juízes de Linha se posicionam atrás dos árbitros e os jogadores nas respectivas linhas de fundo; esperam o anúncio do troféu VIVA VÔLEI e após o apito do 1º árbitro se dirigem para a rede para os cumprimentos.

2. Os árbitros se dirigem para a mesa do apontador, a fim de cumprir os procedimentos administrativos de conclusão, a conferência da súmula e do controle de líberos.

3. Após o jogo, o 1º e o 2º árbitros deverão reunir-se com toda a equipe de arbitragem para pontuarem erros e acertos ocorridos, exercitando a padronização e a melhoria continuada.



### III - INSTRUÇÕES GERAIS PARA OS ÁRBITROS

1. O 1º e o 2º árbitros apitam, utilizando apenas 1 silvo do apito, para todas as marcações e interrupções.

2. Quando os dois (2) árbitros apitam simultaneamente, finalizando um rally, o 1º árbitro aguarda o procedimento de indicação da falta apitada pelo 2º árbitro, para tomar a decisão.

Cabe ao 1º árbitro visualizar:

1. Saque
2. Recepção
3. Levantamento
4. Ataque
5. Bloqueio
6. Defesa
7. Juiz de linha
8. 2º árbitro
9. Apontador e apontador assistente

### III - INSTRUÇÕES GERAIS PARA OS ÁRBITROS

#### III.1 - 1º Árbitro

---

1. O 1º árbitro só atende às solicitações do capitão da equipe e somente aquelas previstas nas Regras Oficiais.

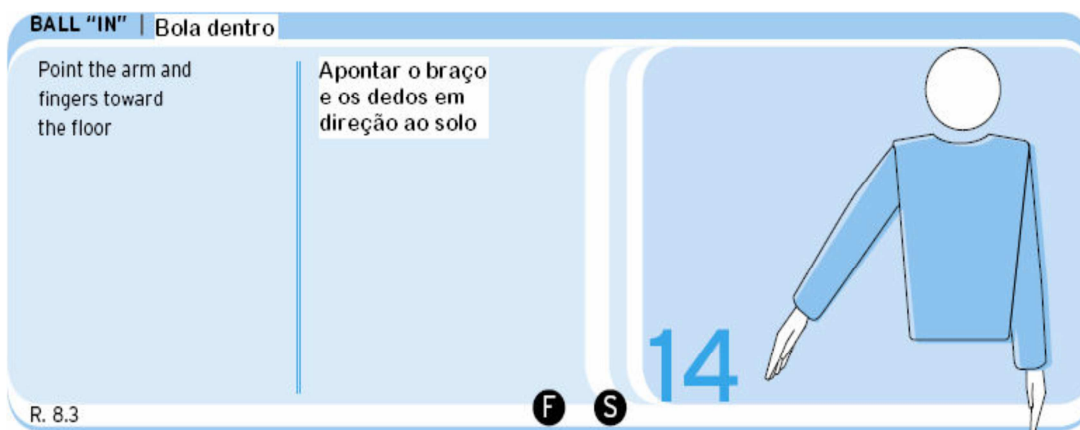
2. Durante o sorteio, determina o lado da moeda para cada capitão, lança a moeda ao ar e a apanha, sem deixá-la cair no solo.

3. Apita somente para o início e para o término do aquecimento de rede.

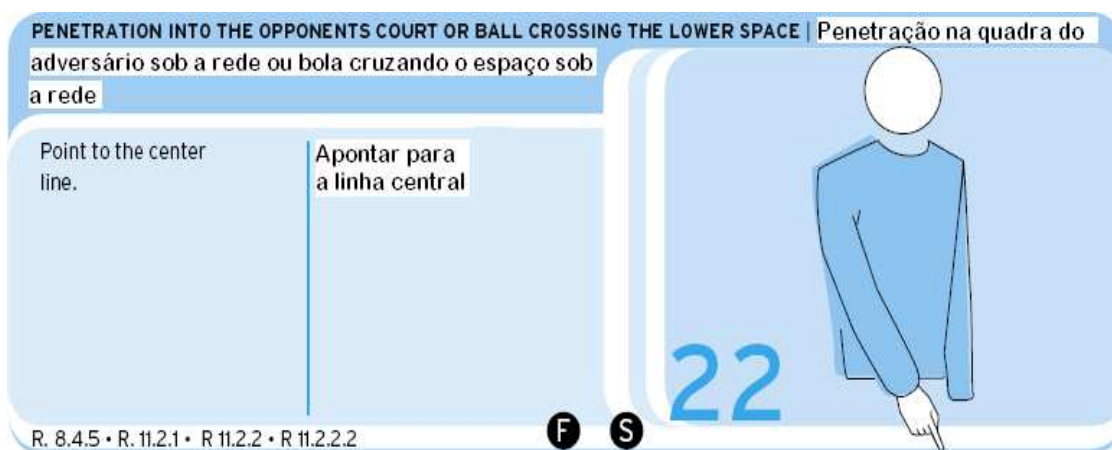
4. Nas quadras com obstáculos sobre a zona de saque, caso o sacador lance a bola e esta toque o mesmo, o 1º árbitro apita, indicando a falta de saque e não autoriza a repetição do mesmo.

5. Concentra-se no bordo superior da rede.

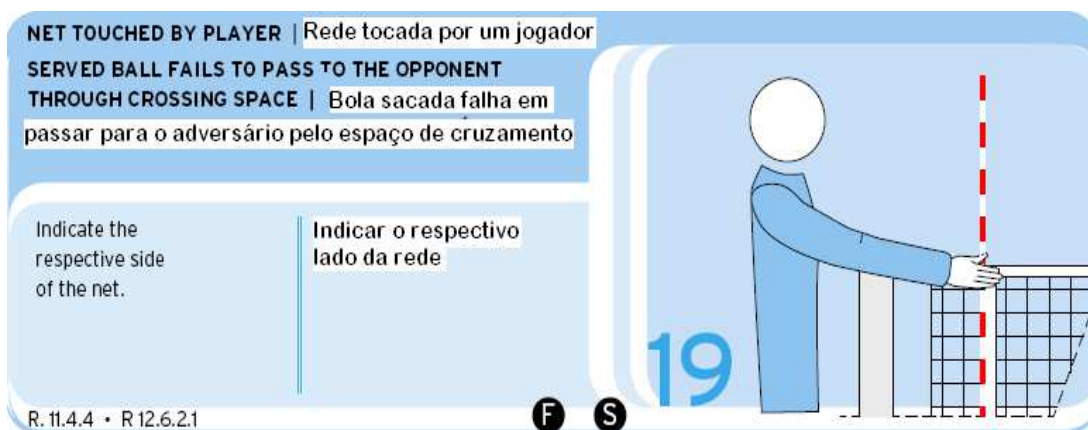
6. Não inclina demasiadamente o tronco para visualizar as jogadas de rede.
7. Observa, primeiramente, o golpe de ataque e depois o bloqueio.
8. Nas jogadas de ataque junto ao bordo superior da rede, a bola tocando a rede e caindo fora, sinaliza a falta e o último jogador que tocou a bola.
9. A bola “dentro” será sinalizada com o braço na diagonal, apontando para dentro da quadra (conforme diagrama 14 das regras oficiais).



11. A bola que passa por baixo da rede, exceto no saque, deve ser sinalizada, apontando com o dedo indicador a linha central no centro da quadra (conforme diagrama 22).



12. O primeiro árbitro utiliza a mesma sinalização da bola que não ultrapassa a rede ( indica a rede ) quando:
  - a) a bola que vem de um saque toca um companheiro de equipe.
  - b) a bola que vem do saque, passa sob a rede.



13. Toma a iniciativa nas advertências e punições, nas situações claras de indisciplina, aplicando as respectivas sanções.

#### DISCIPLINA:

1. É importante lembrar que, de acordo com a Regra 21.2.1, o comportamento dos participantes deve ser respeitoso e cortês, também para com os membros da Comissão de Controle, Delegados, membros de sua equipe, companheiros e espectadores. Se a atitude do técnico (ou qualquer membro da comissão técnica) excede os limites descritos na regra 21, o primeiro árbitro deve aplicar a sanção apropriada sem hesitar. Uma partida de Voleibol é um show esportivo dos JOGADORES, não da comissão técnica. Os árbitros não devem ignorar isso.

Como consequência de alguns exemplos recentes, é uma instrução da Comissão de Arbitragem da FIVB que quando o técnico incide em “excessiva encenação” ou demonstração, ou quando o técnico (ou qualquer outro membro da equipe) se direciona à Mesa do Juri ou qualquer outro oficial de forma agressiva ou debochada, o primeiro árbitro deve aplicar, de forma estrita, a escala de sanção. O “show” deve se ater ao jogo dentro de quadra e não a assuntos periféricos que desviam do propósito principal de entreter o público com jogadas espetaculares.

2. Regra 21.1 lida com "condutas indevidas menores" que não estão sujeitas a sanções. É dever do primeiro árbitro, prevenir as equipes que se aproximam do nível de sanções. O 1º árbitro possui flexibilidade neste quesito. Isto é feito em dois estágios:
  - a. **Estágio 1:** Emitindo uma advertência verbal através do capitão no jogo (nenhum cartão, nem qualquer registro na súmula);
  - b. **Estágio 2:** Pelo uso do CARTÃO AMARELO para um membro da equipe. Esta advertência não é uma sanção, mas um símbolo de que o membro da equipe (e por extensão a equipe) alcançou o nível de sanções para a partida. Não tem consequências imediatas, mas é registrada na súmula.
3. A regra 21.2 lida com "sanções por conduta indevidas". De acordo com esta regra, comportamento ofensivo ou agressivo é seriamente sancionado. Eles são registrados na súmula de acordo com uma escala. O princípio é que a repetição de

tal comportamento no mesmo jogo leva à uma sanção mais severa para cada conduta sucessiva.

4. Implementação prática, nos membros da equipe, por conduta indevida levando a sanções, decidido pelo primeiro árbitro:

a. Membro da equipe em quadra:

O primeiro árbitro deve apitar (normalmente quando a bola estiver fora de jogo, mas tão logo a conduta indevida seja séria). Ele/ela 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 dou uma penalidade"..... ou "eu o expulso/desqualifico" .....

O segundo árbitro reconhece 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 primeiro árbitro não é permitida pelas Regras Oficiais de Voleibol, por exemplo, é contra a escala de sanções, ele/ela deve informar imediatamente o segundo árbitro disso. O segundo árbitro, por sua vez, após a primeira verificação do apontador, informa o primeiro árbitro deste. O primeiro árbitro deve, então, corrigir o sua decisão anterior. Se o primeiro árbitro não aceitar as observações do apontador e do segundo árbitro, o apontador deve inserir a decisão do primeiro árbitro na súmula sob o título "Observações".

b. Membro da equipe que não está na quadra:

O primeiro árbitro deve apitar, solicita ao capitão em jogo que se aproxime da sua cadeira e diz, mostrando o cartão apropriado: "Eu dou ao jogador número...- ou o treinador, etc - uma penalidade" ou eu expulso / desqualifico o jogador número...- ou o treinador, etc. O capitão deve informar o membro da equipe em questão, que deve levantar-se e reconhecer a sanção, levantando sua mão.

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

c. Implementação de sanções entre os sets

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

Em caso de expulsão ou desqualificação, o primeiro árbitro deve chamar o capitão em jogo e informar imediatamente o treinador em referência o tipo de sanção (para evitar penalização dupla da equipe), que deve ser seguido pelos cartões no início do set seguinte.





5. Durante o jogo, os árbitros devem prestar atenção ao aspecto disciplinar, agindo com firmeza na aplicação das sanções por má conduta de jogadores ou de outros membros da equipe. Os árbitros devem se lembrar de que a sua função consiste em avaliar ações de jogo, e não correr atrás de pequenas falhas individuais.

É necessário que os árbitros, jogadores e treinadores estudem a diferença entre a falta e as sanções por retardamento e os sinais manuais!



14. Permanece com o apito na boca durante toda a partida, exceto nos intervalos entre os sets e após as solicitações de interrupções.

### III - INSTRUÇÕES GERAIS PARA OS ÁRBITROS

#### III. 2 - 2º Árbitro

1. Controla o trabalho dos apontadores.
2. Permanece com o apito na boca durante toda a partida, exceto nos intervalos entre os sets e após as solicitações de interrupções. (Atento ao momento do retorno das equipes, principalmente nos TD ou TT.)
3. Sinaliza as faltas que não são de sua competência junto ao peito, de forma discreta e visível ao 1º árbitro, não devendo insistir nesta sinalização.
4. Durante as interrupções de jogo (tempo técnico, tempo de descanso e intervalo entre os sets) o 2º árbitro:
  - a) Verifica o trabalho dos enxugadores,
  - b) Verifica a posição dos jogadores próximos ao banco de reservas,
  - c) Verifica a posição dos Líberos de cada equipe, com o apontador assistente,
  - d) Posiciona-se de frente para a mesa do apontador, próximo ao poste e do lado da equipe que irá recepcionar o saque.
5. Quando de uma sanção, verifica a correta anotação dos apontadores.
6. Quando uma ou mais substituições forem solicitadas, após o apontador tocar a campainha autorizando a interrupção, o 2º árbitro se posiciona próximo ao poste e faz o sinal convencional, cruzando as mãos com os braços estendidos à frente do corpo, autorizando a entrada e a saída dos jogadores.
7. No caso de duas ou mais substituições, o 2º árbitro não indica o número de substituições a serem realizadas, administrando esta interrupção, realizando uma de cada vez.
8. Quando a bola toca na antena do lado do 2º árbitro, apita, sinaliza e indica o jogador que cometeu a falta, auxiliando o 1º árbitro.
9. Só concede tempos de descanso, após o toque da campainha e a sinalização manual oficial dos técnicos ou capitães, na ausência do técnico. Caso contrário, o 2º árbitro recusa o pedido.

10. Informa ao 1º árbitro e a técnico, o 2º tempo de descanso e a 5ª e 6ª substituições de cada equipe, realizando os sinais manuais oficiais.
11. Atender somente ao capitão em jogo as solicitações de tempo, placar e posição de jogadores.
12. No momento do saque, posiciona-se de frente para a quadra, próximo ao poste, do lado da equipe receptora do saque, paralelamente a linha lateral da quadra, visualizando o posicionamento desta, porém com a visão periférica, o sacador.
13. Durante o rally, posiciona-se sempre do lado da equipe que está defendendo. O movimento da troca de lado da quadra deve ser efetuado com passadas laterais.
14. Se a campainha for acionada para uma solicitação de interrupção de jogo, após a autorização do saque pelo 1º árbitro, a autorização do saque será cancelada e o pedido de interrupção indevido não será atendido (aplica-se uma solicitação indevida). O 1º árbitro autoriza novamente o saque. Caso as equipes saiam da quadra, o 1º aplicará sanção por retardamento e autorizará novamente o saque.
15. O 2º árbitro não indica ao 1º árbitro, a falta de um ponto para o término do set.



### III-INSTRUÇÕES GERAIS PARA OS ÁRBITROS

#### III. 3 - Apontadores

1. Um apontador oficial – súmula manuscrita.
2. Um apontador assistente - controlador do Líbero
3. A Súmula Manuscrita deverá ser preenchida em quatro vias coloridas, sendo: uma via para a CBV, uma via para a equipe vencedora, uma via para a equipe perdedora e uma via para a Federação local.
4. Ordem de saque - cópias com carbono, sendo: uma (branca) para o apontador e demais para o Delegado. As ordens de saque do primeiro set deverão ser entregues aos 9 (nove) minutos do protocolo do jogo (antes do início do jogo) conforme regulamento.
5. Após a entrega da ordem de saque, esta deverá ser transcrita imediatamente na súmula e não poderá ser alterada e/ou rasurada.
6. O apontador deve comunicar ao 2º árbitro e este ao Delegado, caso o técnico não entregue a papeleta de ordem de saque aos 9 minutos durante o protocolo de jogo.
7. No quadro “EQUIPES”, o apontador deverá escrever os nomes dos LÍBEROS, somente nos locais reservados para este fim.
8. Informa ao 2º árbitro a 5ª e a 6ª substituições e o 2º tempo de descanso de cada equipe realizando os sinais manuais correspondentes.
9. Antes de registrar a ordem de saque na súmula no início de cada set, o apontador confere os números dos atletas nas respectivas colunas do quadro “EQUIPES”. Deve utilizar o mesmo processo quando de uma substituição.

10. Havendo uma solicitação de substituição, o apontador:
  1. Toca a campainha ou apita, autorizando a(s) substituição (ões);
  2. Confere se o pedido é procedente;
  3. Registra a(s) solicitação (ões) na súmula;
  4. Ergue os dois braços após cada substituição.
  
11. Ao final das interrupções regulamentares, o apontador indicará que está pronto para reiniciar o jogo, independente do retorno e posicionamento das equipes na quadra.
  
12. O apontador não indica ao 1º ou ao 2º árbitro, a falta de um ponto para o término do set.
  
13. O apontador deve acionar a campainha ou apitar:
  - No final dos sets.
  - No 8º ponto do 5º set.
  - Se o sacador estiver incorreto, o apontador deve aguardar que o sacador golpeie a bola no saque para tocar a campainha ou apitar interrompendo o rally, comunicando ao 2º árbitro qual foi a irregularidade.
  
14. No caso de retardamento no início dos sets, causado pela equipe, o horário de início do set não deve ser alterado. Os 3 minutos devem ser respeitados.



**O Apontador Assistente deve acionar a campainha ou apitar:**

1. No início e no término do tempo técnico (8º e 16º pontos), respeitando o tempo de 1 minuto. As equipes devem retornar para a quadra de jogo.
2. Nas substituições em conexão com o apontador.
3. No intervalo entre os sets acionar a campainha com 2'30". As equipes devem entrar na quadra de jogo para o próximo set.
4. Caso o líbero não efetue a troca corretamente, o apontador assistente toca a campainha ou apita imediatamente após a troca, comunicando a irregularidade ao 2º árbitro. A troca irregular deve ser corrigida e a equipe infratora deve ser sancionada com retardamento. Caso a irregularidade seja percebida após o saque, a equipe infratora deve ser penalizada com a perda do rally.
5. Deve indicar ao 2º árbitro, durante os tempos técnicos e de descanso, a posição dos Líberos, indicando dentro ou fora, da seguinte forma:
  - Dois braços estendidos com a palma das mãos voltadas para baixo, quando os dois líberos estiverem dentro.
  - Dois braços flexionados com a palma das mãos voltadas para o corpo, quando os dois líberos estiverem fora.
  - Um braço estendido com a palma da mão voltada para baixo, indicando que o líbero está dentro.
  - Um braço flexionado com a palma da mão voltada para o corpo, indicando que o líbero está fora.

### III–INSTRUÇÕES GERAIS PARA OS ÁRBITROS

#### III . 4 Juízes de Linha

1. Durante o rally, devem exercer sua função de pé, com as pernas ligeiramente afastadas, uma à frente da outra, segurando a bandeira com uma das mãos junto à perna que fica posicionada atrás.
2. Devem sinalizar somente a linha que está sob sua responsabilidade.
3. Toques no bloqueio serão sinalizados apenas pelos dois juízes de linha, posicionados do lado da quadra, onde a bola for tocada por último (lado dos bloqueadores). Exceção a bola na paralela que toca no bloqueio e cai fora.
4. Caso a bola toque na antena, o juiz de linha deve sinalizar a falta, fazer o sinal convencional.
5. Os juízes de linha não sinalizarão procedimentos que não sejam de sua competência, tais como: enxugamento de quadra, substituições etc.
6. Durante a execução do saque, os juízes de linha devem observar as faltas relacionadas com a linha de fundo e com a zona de saque (além dos 9m, lateralmente).
7. Durante o saque, os juízes de linha, localizados no lado oposto ao saque, deverão acompanhar a trajetória da bola, desde o golpe de saque até a conclusão da jogada.
8. Nos intervalos dos sets, nos tempos técnicos e de descanso, os juízes de linha deverão ficar fora da área de jogo, atrás das placas de publicidade.
9. Os Juízes de Linha não assinam a súmula.

### O JOGADOR LÍBERO

#### 1 DESIGNAÇÃO DO LÍBERO NA SUPERLIGA

O clube que optar pela utilização de mais de um Líbero na competição, deverá seguir os parâmetros abaixo:

- 1.1. Cada equipe tem o direito de inscrever, dentre a lista de 14 jogadores, até dois (2) jogadores especializados defensivos “Líberos”.
- 1.2. Em qualquer momento, apenas um Líbero pode estar na quadra.
- 1.3. O Líbero não pode ser o capitão da equipe, nem o capitão em jogo ao mesmo tempo em que desempenha a função de Líbero.

#### 2 EQUIPAMENTO



- 2.1.** O jogador Líbero(s) tem que usar um uniforme OU COLETE PARA O LIBERO RE-DESIGNADO que tem uma cor predominante diferente a cor do resto da equipe. O uniforme do Líbero tem que ser numerado como o resto da equipe.



## **2. AÇÕES ENVOLVENDO O LÍBERO**

- 2.1. No começo de cada set, o Líbero não pode entrar na quadra até o segundo árbitro ter conferido a formação inicial.
- 2.2. O Líbero e o jogador trocado só podem entrar ou sair da quadra, através da "Zona de Substituição de Líbero".
- 2.3. Todas as trocas envolvendo Líberos devem ser registradas na folha de Controle de Líbero (ou folha de pontuação eletrônica, se esta for usada).
- 2.7. Uma troca de Líbero ilegal pode envolver (entre outros): Troca de Líbero antes do rally ser completado. Troca do Líbero por outro jogador que não o jogador da substituição regular. Se a troca ilegal é identificada antes do início do rally, os árbitros tem por dever corrigi-la, e logo após sancionar a equipe com um retardamento. Se a troca ilegal é identificada após o golpe de saque, as conseqüências serão de uma substituição ilegal.

## **3. REDESIGNAÇÃO DE UM NOVO LÍBERO**

### **3.1. EQUIPE COM DOIS LÍBEROS:**

3.1.1. Quando uma equipe utiliza dois Líberos, porém um deles torna-se incapaz de jogar (expulso, doente, lesionado e etc.), a equipe tem o direito de jogar com apenas um Líbero e o Líbero reserva se torna o Líbero atuante. Nenhuma redesignação será permitida, a menos que o Líbero atuante seja incapaz de jogar a partida e o outro Líbero também, seja declarado incapaz de continuar.

3.1.2. Se o Líbero é expulso ou desqualificado, ele / ela pode ser substituído diretamente pelo outro Líbero da equipe.

### **3.2. EQUIPE COM UM LÍBERO:**

3.2.1. Se um só Líbero está registrado na súmula, caso este seja declarado incapaz de jogar, o técnico pode redesignar como Líbero para o restante da partida, qualquer outro jogador que não esteja na quadra no momento da redesignação. O técnico (ou capitão em jogo, caso o técnico não esteja presente) deve contatar o segundo árbitro, pedindo a "redesignação".

3.2.2. Caso o Líbero redesignado seja declarado incapaz de jogar, outras redesignações são possíveis, porém o(s) Líbero(s) original(ais) não poderá(ão) retornar ao jogo.

3.2.3. Se o treinador solicitar que o capitão da equipe seja redesignado como Líbero, isto será permitido, porém o capitão da equipe deve, neste caso, abandonar todos os privilégios de liderança.

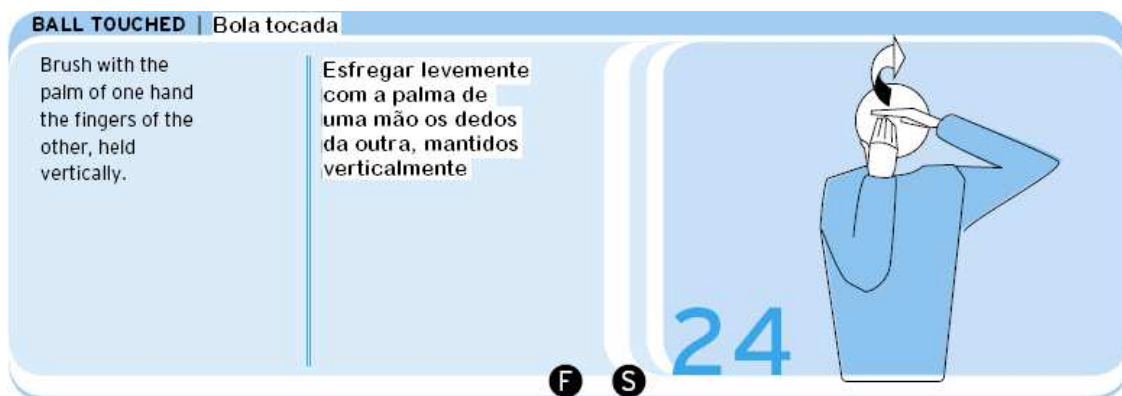
3.2.4. No caso de um Líbero redesignado, o número do jogador redesignado como Líbero deve estar registrado na seção de observações da Súmula e na folha de Controle de Libero (ou folha de pontuação eletrônica, se esta for usada). Será atribuído ao jogador redesignado, um colete para mostrar que um novo Líbero está em jogo.

3.2.5. Se a equipe tiver um só Líbero e este for expulso ou desqualificado, a equipe terá o direito a redesignar um novo Líbero. No momento da redesignação, o Líbero expulso deverá deixar a área de jogo.

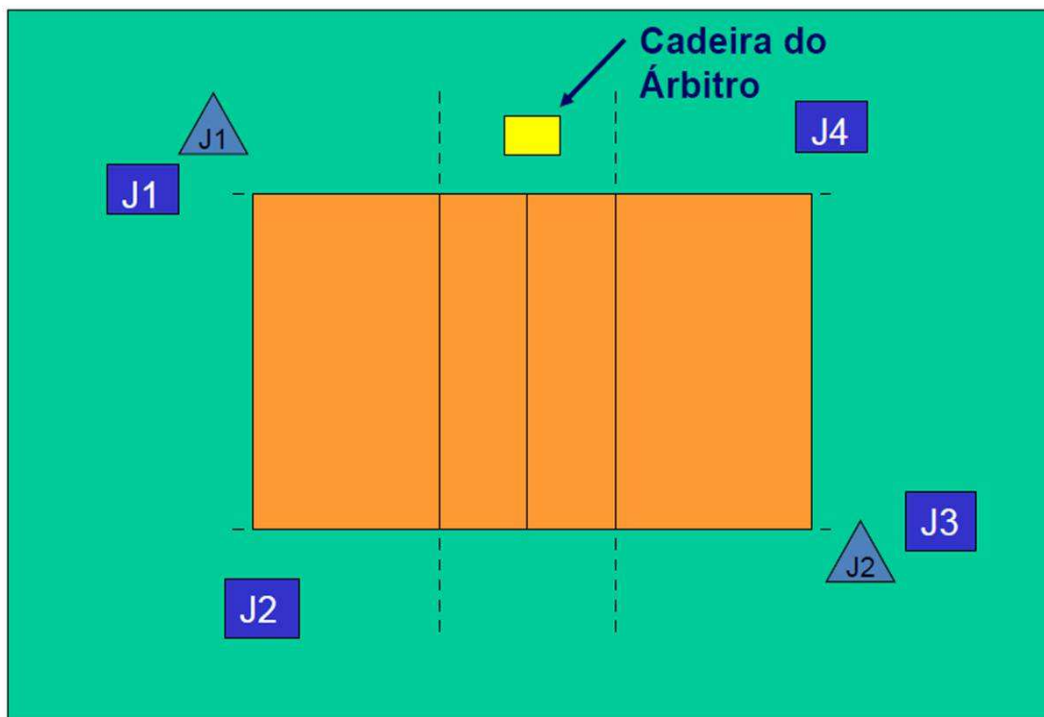


#### IMPORTANTE:

OBSERVAR A NOVA SINALIZAÇÃO DE BOLA TOCADA, DE ACORDO COM O DIAGRAMA 24 DOS SINAIS OFICIAIS.

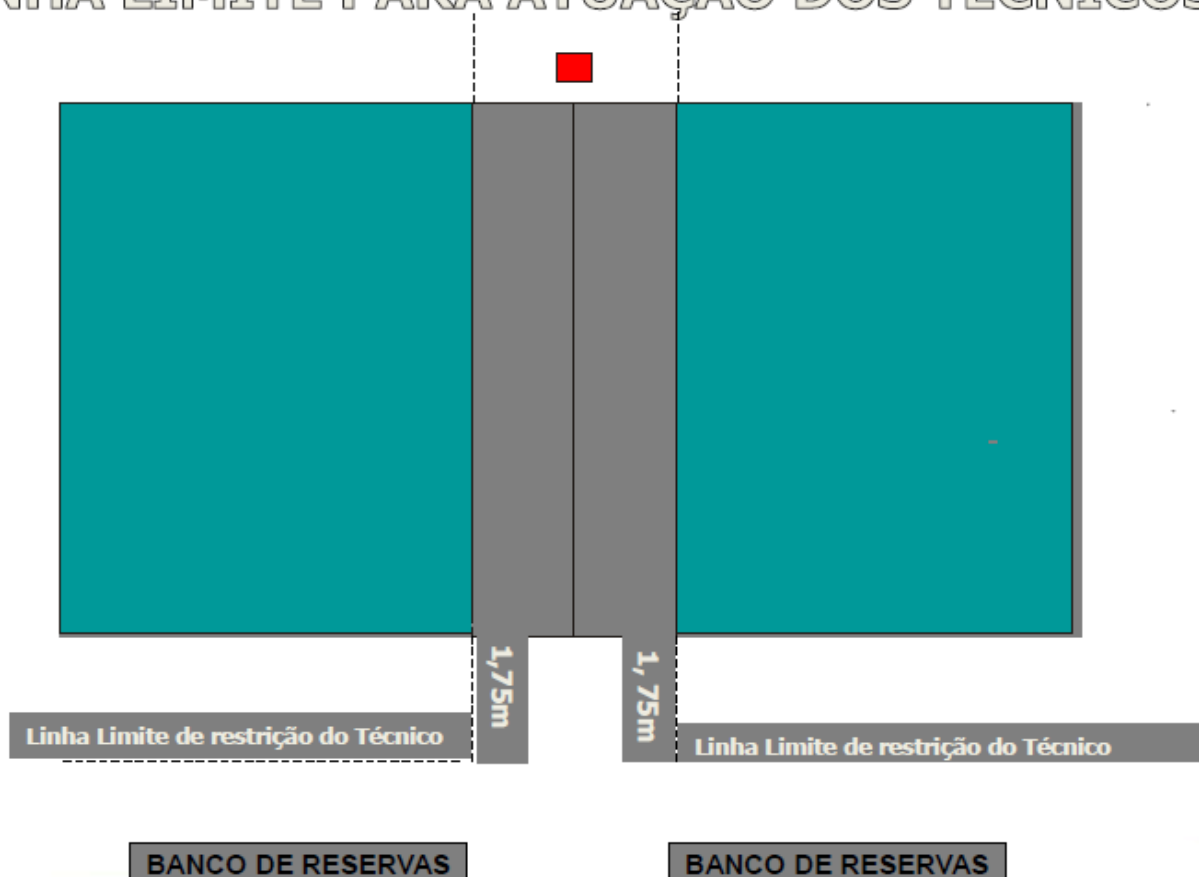


## POSICIONAMENTO DOS ÁRBITROS



## BANCO DE RESERVAS

LINHA LIMITE PARA ATUAÇÃO DOS TÉCNICOS



#### **IV - Instruções para treinamento e atuação de boleiros e enxugadores para os jogos da Superliga.**

Material:

- Bolas oficiais
- Toalhas
- Esfregões (Rodos)
- Bermuda, “short” ou calça de agasalho e camisa polo ou camiseta de gola “careca”.
- Meias brancas e Tênis

Da postura e do uniforme:

- Estar sempre uniformizado, com tênis, meias, calção e camiseta devidamente limpos.
- Não pedir aos jogadores e Comissões Técnicas para tirar fotos.
- Não pegar máquinas fotográficas com espectadores (público) ou qualquer outra pessoa, para tirar fotos dos jogadores e Comissões Técnicas.
- Não pedir autógrafos aos jogadores e às Comissões Técnicas.
- Ser um profissional da arbitragem.
- Não utilizar/portar celular ou outro tipo de aparelho(s) eletrônico(s) durante a partida.

#### **IV - Atribuições dos boleiros**

1. Passar a bola junto ao solo. Utilizar cinco bolas durante todo o jogo, sendo: uma em jogo e as demais com os boleiros da posição 1, 2, 3 e 4.
2. No momento em que a bola está fora de jogo, os boleiros 1, 2, 3 e 4 devem passar a bola para o sacador o mais rápido possível, a fim de que o saque possa ser realizado sem qualquer atraso.
3. 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. ENXUGAR as bolas antes de entregá-las ao SACADOR da seguinte forma: ficar de pé e jogar a bola para o alto, para que esta toque o solo e vá para as mãos do SACADOR.
5. Passar as bolas por trás da cadeira do 1º árbitro. Os boleiros das posições 2 e 3 não devem passar as bolas a frente da mesa de controle.
6. Esperar o jogador executar o SAQUE para depois passar a bola entre si (boleiros das posições 1, 2, 3 e 4).
7. Solicitar ao público de forma rápida e cortês as bolas que forem parar nas tribunas, cadeiras ou arquibancadas do Ginásio, isto é, FORA DA ÁREA DE JOGO.
8. Pegar uma bola que cair e/ou ficar entre duas posições de boleiros, de forma imediata, sem hesitações.
9. Manterem-se concentrados no jogo e, principalmente, nas 5 (cinco) bolas que estão sendo utilizadas durante o jogo.

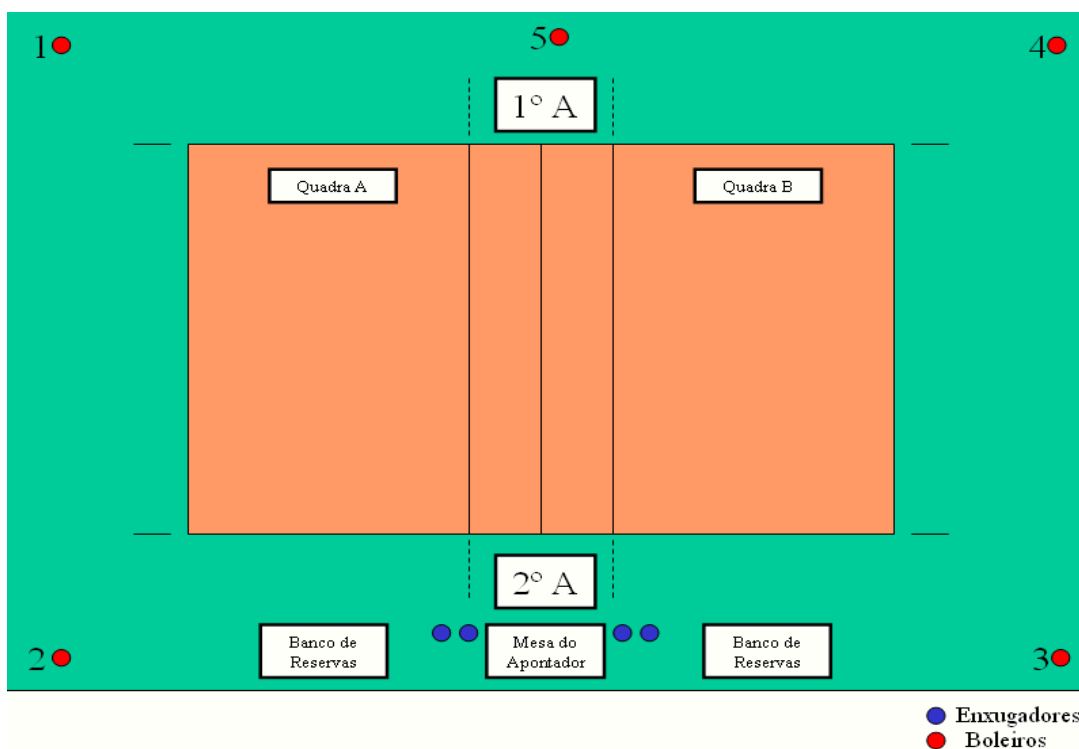




10. Não “bater bola” entre si ou com jogadores, público ou qualquer outra pessoa nas paralisações. No intervalo entre os sets, pedidos de tempo para descanso e tempos técnicos, as bolas ficam com os boleiros.

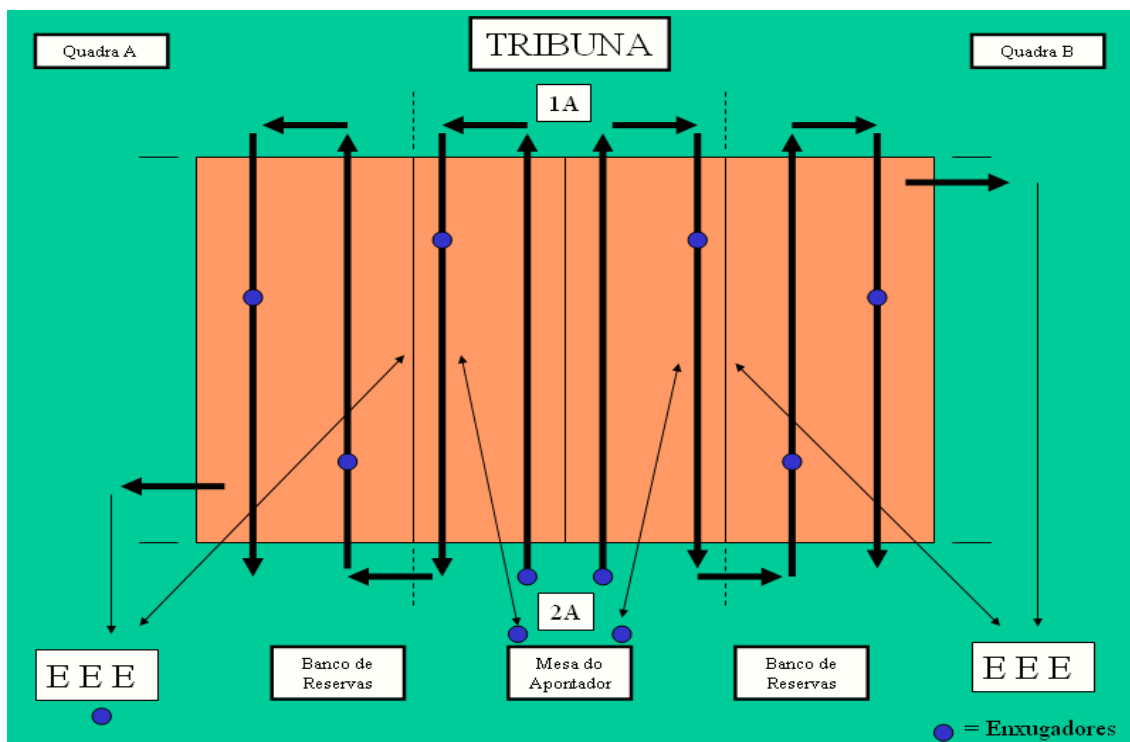
11. Não entregar as bolas oficiais do jogo para os jogadores, durante os intervalos entre os SETS.

12. Havendo um 5º e decisivo set, uma das cinco bolas deve ficar com o 2º árbitro. As outras quatro ficam com os boleiros das posições 1, 2, 3 e 4.



### Atribuições dos enxugadores

1. Enxugar toda a quadra de jogo, utilizando os esfregões (rodos) em forma de “S” (conforme desenho em anexo), após o aquecimento de rede, durante os Tempos Técnicos (8º e 16º pontos) e durante os intervalos entre os sets (dois enxugadores em cada lado da quadra).
2. Enxugar somente a zona de ataque, utilizando os esfregões (rodos), ida e volta, durante os Tempos de Descanso (dois enxugadores em cada lado da quadra).
3. Enxugar a quadra de jogo após o término do rally, por iniciativa própria. Enxugar rapidamente o solo, tirando o excesso de suor.



**Obs1:** Todos os enxugadores devem estar de posse de duas toalhas, uma em cada mão.

**Obs2:** Não atender os chamados de técnicos e jogadores para enxugar a quadra de jogo e a zona livre.

**Obs3:** Não parar em frente às placas de publicidade, colocadas ao redor da quadra.

#### V - Observações Gerais

- Os árbitros da partida podem parar o jogo e determinar aos enxugadores que enxuguem a quadra de jogo e/ou a zona livre.
- Para os jogos da Superliga, o trabalho será realizado por cinco boleiros e quatro enxugadores, conforme desenho abaixo.

