

COBRAV

COMISSÃO BRASILEIRA DE ARBITRAGEM DE VOLEIBOL

**PADRONIZAÇÃO ADMINISTRATIVA E
TÉCNICA DA ARBITRAGEM NACIONAL
2020/2021**

VÔLEI  BRASIL
CONFEDERAÇÃO BRASILEIRA DE VOLEIBOL

PADRONIZAÇÃO ADMINISTRATIVA E TÉCNICA DA ARBITRAGEM NACIONAL 2020/2021

**Este documento visa padronizar ações e procedimentos a serem utilizados nas
Competições Nacionais**

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 DAS PARTIDAS)

ANTES DA PARTIDA

1. A equipe de arbitragem deve apresentar-se ao delegado (se for o caso) da partida no local da competição, com **1 (uma) hora de antecedência**: (ver regulamento da competição)

(1) Homens: vestindo camisa, calça comprida, calçado fechado, para aqueles usarem barba, esta deve estar feita.

(2) Mulheres: camisa ou blusa, calça comprida, calçado fechado, evitar maquiagem e ornamentos exagerados.

2. **45 minutos** antes do início da partida, os árbitros e os juízes de linha devem estar devidamente uniformizados, para a realização do Álcool Teste.

3. O escudo da CBV será colocado na camisa de arbitragem, no centro do peito.

4. Após o Álcool Teste, 1º e 2º árbitros deverão se reunir com os juízes de linha.

5. **40 minutos** antes do início da partida, os(as) apontadores(as) deverão adotar todas as providências quanto às relações nominais de equipes iniciando o preenchimento da súmula.

6. **35 minutos** antes do início da partida, os árbitros devem se reunir com os boleiros e enxugadores (quando for o caso).

7. **25 minutos** antes do início da partida, os árbitros devem conferir todos os equipamentos, a altura da rede, a relação nominal dos jogadores, os números das camisas e as bolas de jogo. Na ocorrência de eventuais irregularidades, comunicar e solicitar providências ao delegado da partida. É recomendável que cada árbitro tenha sua bomba e calibrador.

8. **20 minutos** antes do início da partida, o 2º árbitro entrega as respectivas ordens de saque aos técnicos, após os mesmos terem assinado a súmula de jogo. Os juízes de linha se apresentam.

PROTOCOLO DE JOGO

9. **18 minutos**, início do protocolo oficial.

1° e 2° árbitros fazem a conferência da altura da rede.

10. **17 minutos**, os capitães assinam a súmula e representam suas equipes no sorteio.

11. O 1° árbitro informa ao apontador o resultado do sorteio.

12. **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 1° árbitro apita, o 2° árbitro e os atletas o acompanham entrando na quadra de jogo até o centro e voltados para a mesa de controle e da Bandeira do Brasil, ficando o 1° árbitro à esquerda da mesa de controle, o 2° árbitro à direita, e os(as) atletas ao lado dos árbitros na seguinte ordem: capitão, líbero, demais jogadores e outro líbero (se for o caso) aguardando a apresentação da partida e execução do Hino Nacional (quando for o caso). Obs.: como os Regulamentos das Superligas já foram aprovados, para estas competições a ordem das equipes será: capitão, líbero(s) e demais jogadores.

13. Durante a execução do Hino Nacional, os 2 apontadores e os juízes de linha ficam na frente da mesa do apontador, perfilados, diante da Bandeira Nacional.

14. Após a execução do Hino Nacional, o 1° árbitro apita para o cumprimento dos atletas, retira-se da quadra e autoriza o início do aquecimento oficial.

15. Durante o aquecimento de rede, o 1° e 2° árbitros se posicionam de frente para a quadra, à frente da mesa do apontador e inspecionam os uniformes dos atletas (segunda pele, meias de compressão e manguito). A zona de substituição não pode ser utilizada para aquecimento.

16. No final do aquecimento, os árbitros cumprimentam o delegado e solicitam autorização para iniciar a partida.

17. Atletas e comissões técnicas podem se dispor próximos aos bancos de reservas em pé ou assentados para o anúncio dos jogadores iniciantes da partida. Só não podem entrar na quadra antes do anúncio.

18. O 1° e o 2° árbitros dirigem-se para o centro da quadra para serem apresentados. Quando anunciados, darão um passo à frente cumprimentando o público. Inclinando o corpo, sem saudação manual.

19. Cada integrante da equipe de arbitragem se posiciona para o início da partida, de acordo com sua respectiva designação.

20. Após a apresentação das equipes, o 2° árbitro envia as bolas de jogo para os boleiros, confere a posição inicial das equipes, envia a bola do início da partida para o sacador e com a liberação do apontador, sinaliza para o 1° árbitro, que as equipes estão prontas para o início da partida. A operação da bola de início da partida será repetida no set decisivo.

21. No início de cada set o apontador deverá verificar se os atletas posicionados em quadra conferem com a ordem inicial registrada na súmula e liberar o início da partida.

DURANTE A PARTIDA

1. Ao final de cada set, o 1º árbitro autoriza a troca de quadra, após as equipes se dirigirem para linha de fundo.



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**. Apenas os objetos de trabalho poderão permanecer sobre a cadeira do mesmo.
3. O 2º árbitro verifica as condições das plaquetas, no intervalo entre os sets, solicitando às equipes a organização das mesmas.
4. Durante a partida, nas trocas de jogadores envolvendo o líbero, ou caso uma equipe fique com 5 ou 7 jogadores em quadra, o 1º árbitro não pode autorizar o saque, até que a equipe tenha 6 jogadores na quadra. Esta equipe será sancionada com retardamento. Mais informações ver Casebook 2.5
5. Após a troca de quadra no 8º ponto do 5º set, o 2º árbitro, com informação e auxílio do apontador, deverá conferir cuidadosamente a posição das equipes em quadra.
6. Havendo as campainhas para a solicitação de tempos de descanso (TD) e plaquetas de substituições a utilização destes equipamentos será obrigatória. Funcionando a campainha ou não, os árbitros só autorizarão as solicitações dos técnicos de tempo de descanso, através dos sinais manuais dos técnicos:
 - a) Se ao soar a campainha e o técnico não fizer o sinal manual de tempo de descanso, o 2º árbitro deverá solicitar que o mesmo faça o sinal manual para caracterizar a solicitação de tempo de descanso.
 - b) Se o para os pedidos seguintes, o técnico não fizer ou se recusar a fazer o sinal manual correspondente, deve-se desprezar o acionamento da campainha e sancionar a equipe por retardamento.

DEPOIS DA PARTIDA

1. Após o final da partida, 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, e após o apito do 1º árbitro se dirigem para a rede para os cumprimentos.

a) Quando houver premiação após a partida, deverão assim permanecer até o seu anúncio.

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

3. Após assinada, o 1º árbitro entrega a primeira e a última via da súmula ao delegado, e o 2º árbitro distribui as demais vias às equipes.

4. Após a partida, 1º e 2º árbitros deverão reunir-se com toda a equipe de arbitragem para pontuarem erros e acertos ocorridos, em local reservado, exercitando a padronização e a melhoria continuada.

BARREIRA

1. De acordo com a regra vigente:

12.5.1 - Os jogadores da equipe sacadora não podem impedir o adversário de visualizar **o sacador e a trajetória da bola**, seja por uma ação individual ou coletiva.

12.5.2 - Um jogador, ou um grupo de jogadores da equipe sacadora comete uma falta de barreira realizando ações de: balançar os braços; pular ou mover de lado para o outro lado durante a execução do saque; ou **agrupar-se de forma a esconder o sacador e a trajetória da bola até que a ela cruze o plano vertical da rede**.

2. Conforme a interpretação e as orientações, a falta caracterizada pela formação de barreira deve ser marcada, desde que os 2 critérios sejam contemplados: "... **de forma a esconder o sacador e a trajetória da bola**".

TEMPO TÉCNICO

Os Tempos Técnicos (TT) só serão utilizados quando previstos especificamente no regulamento da competição.

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, membros da outra equipe, arbitragem e espectadores. Se a atitude dos membros da equipe excederem os limites descritos na regra 21, o 1º árbitro deve aplicar a sanção apropriada sem hesitar. Uma partida de

Voleibol é um show esportivo dos JOGADORES, não das comissões técnicas. 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 Júri ou qualquer outro oficial de forma agressiva ou debochada**, o 1º 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 1º árbitro, prevenir as equipes que se aproximam do nível de sanções. O 1º árbitro possui flexibilidade neste quesito. Isto é feito em 2 estágios:
 - a) **Estágio 1:** Emitindo uma advertência verbal através do capitão em quadra (nenhum cartão ou gesto, 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.

Obs.: – De acordo com a orientação do Casebook 2020 da FIVB (Capítulo 6, item 6.1), é permitido ao árbitro aplicar diretamente o estágio 2 do procedimento das condutas menores, caso julgue adequada e necessária a aplicação direta do Cartão de Advertência (amarelo), com registro na súmula.

3. A regra 21.2, lida com condutas impróprias acarretando punições. De acordo com esta regra, comportamento rude, 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 na mesma partida, leva a uma sanção mais severa para cada conduta sucessiva pelo mesmo membro da equipe.

Se um membro de uma equipe receber diretamente uma punição por conduta imprópria (conduta rude, ofensiva ou agressiva), sem passar pelos estágios 1 e 2, e esta foi a primeira conduta indevida da equipe na partida, um outro membro desta equipe poderá passar pelo estágio 1 (via capitão) e/ou estágio 2 (cartão amarelo). Pois os estágios 1 e 2 apesar de serem individuais, têm caráter coletivo, valem para toda a equipe.

4. Implementação prática, nos membros da equipe, por conduta imprópria levando a sanções, decidido pelo 1º árbitro:
 - a. Membro da equipe em quadra:

O 1º árbitro deve apitar (normalmente quando a bola estiver fora de jogo, mas tão logo a conduta imprópria seja séria). Ele/ela então instrui o jogador sancionado a aproximar-se da sua cadeira. Quando o jogador está perto do árbitro, este mostra o cartão apropriado dizendo: "Eu lhe dou uma penalidade..." ou "eu o expulso/desqualifico...". (sem soar o apito novamente para indicação do sancionado no momento da aplicação do cartão)

O 2º 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 1º árbitro não é permitida pelas Regras Oficiais de Voleibol, por exemplo, é contra a escala de sanções, ele/ela deve informar imediatamente o 2º árbitro disso. O 2º árbitro, por sua vez, após a primeira verificação do apontador, informa o 1º árbitro deste. O 1º árbitro deve, então, corrigir a sua decisão anterior. Se o 1º árbitro não aceitar as observações do apontador e do 2º árbitro, o apontador deve inserir a decisão do 1º árbitro na súmula sob o título "Observações".

b. Membro da equipe que não está na quadra:

O 1º árbitro deve apitar, solicitar ao capitão em quadra que se aproxime da sua cadeira e dizer, mostrando o cartão apropriado: "Eu dou ao jogador número...- ou o técnico, etc. - uma penalidade" ou "eu expulso / desqualifico o jogador número...- ou o técnico, 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 1º árbitro mostra claramente o cartão para que a sanção seja entendida pelas equipes, 2º árbitro, apontador e público.

c. Implementação de sanções entre os sets

No caso de uma penalidade, o 1º árbitro deve mostrar o cartão no início do set seguinte.

Em caso de expulsão ou desqualificação, o 1º árbitro deve chamar o capitão em quadra para informar imediatamente o técnico 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 a partida, os árbitros devem prestar atenção ao aspecto disciplinar, agindo com firmeza na aplicação das sanções por má conduta de jogadores ou de outros membros 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 técnicos estudem a diferença entre a falta disciplinar e as sanções por retardamento e os sinais manuais!

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.

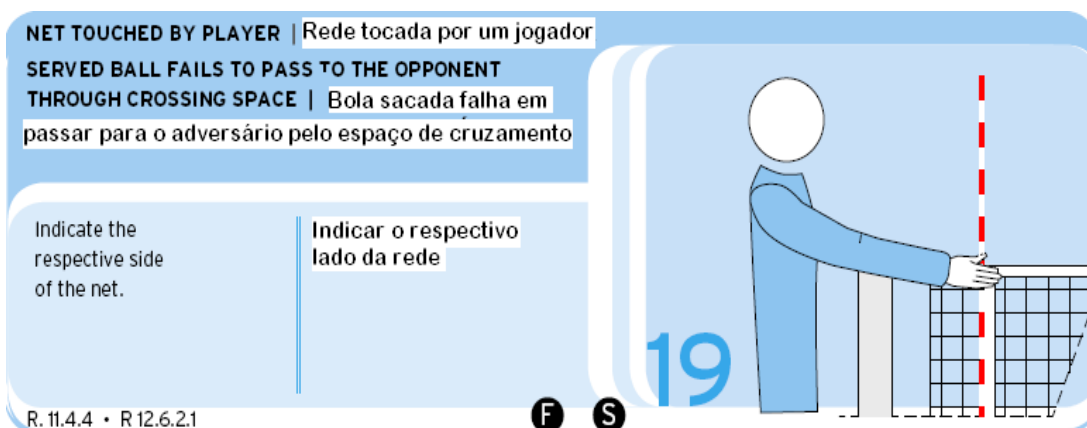
2. Quando os dois (2) árbitros apitam simultaneamente, finalizando um rally, o 1º árbitro aguarda o procedimento de indicação da falta apitada pelo 2º árbitro, para tomar a decisão.

III.1 - 1º Árbitro

Cabe ao 1º árbitro visualizar:

- a) Saque
- b) Recepção
- c) Levantamento
- d) Ataque
- e) Bloqueio
- f) Defesa
- g) Juiz de linha
- h) 2º árbitro
- i) Apontador e apontador assistente

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 essa 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. O 1º árbitro utiliza a mesma sinalização da bola que não ultrapassa a rede (indica a rede) quando a bola que vem de um saque toca um companheiro de equipe.



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

11. Permanece com o apito na boca durante toda a partida, exceto nos intervalos entre os sets e após as solicitações de interrupções regulares e TT. O 1º árbitro deve, nas partidas com transmissão pela TV. Ter diálogo claro e sucinto com o capitão ou membro da equipe ao informar qualquer sanção, evitando ao máximo qualquer demora.

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 regulares e TT. (Atento ao momento do retorno das equipes, principalmente depois dos TD e 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 da partida (tempo de descanso, tempos técnicos e intervalo entre os sets) o 2º árbitro:

a) Verifica a posição dos jogadores próximos ao banco de reservas;

b) Verifica a posição dos líberos de cada equipe, com o apontador assistente;

c) 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 do apontador.

6. Quando uma ou mais substituições forem solicitadas, após o apontador tocar a campainha reconhecendo 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 2 ou mais substituições, o 2º árbitro não indica o número de substituições a serem realizadas, administrando esta interrupção, realizando uma de cada vez. Sempre em contato visual com apontador

a) No caso de substituições solicitadas simultaneamente pelas equipes, o apontador indicará com o braço qual equipe fará a(s) substituição(ões) primeiro.

8. Quando a bola toca na antena do lado do 2º árbitro: apita, sinaliza e indica o jogador que cometeu a falta (se necessário), 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 não tenha sido feito, pede para que o técnico faça o sinal manual correspondente.

10. Informa ao 1º árbitro e ao técnico, o 2º tempo de descanso e a 5ª e 6ª substituições da respectiva equipe, realizando os sinais manuais oficiais.

11. Atende somente ao capitão em quadra as solicitações de tempo (na ausência do técnico), 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 pela equipe para uma solicitação de interrupção da partida, após a autorização do saque pelo 1º árbitro. Deve-se:

a) Se esta ação não interrompeu a partida, deve ser rejeitada e permitir a continuidade da partida e se foi a primeira solicitação indevida desta equipe na partida. Ao final do rally, será marcada na súmula como uma solicitação indevida; se foi uma repetição de solicitação indevida desta equipe, será aplicada uma sanção por retardamento.

b) Se a partida parar, a autorização do saque (ou o rally) deve ser interrompida, a solicitação deverá ser rejeitada e será aplicada uma sanção por retardamento para esta equipe.

Casebook 4.5 / 4.17 / 4.18

15. O 2º árbitro não indica ao 1º árbitro, a falta de um ponto para o término do set.

III. 3 - Apontadores

1. Um apontador oficial – súmula manuscrita.

2. Um apontador assistente - controlador do líbero

3. A Súmula Manuscrita deverá ser preenchida com caneta preta, em 3 ou 4 vias coloridas, sendo: primeira (e quarta) via(s) para a CBV ou Federação local, segunda via para a equipe vencedora e terceira via para a equipe perdedora.

4. Ordem de saque - cópias com carbono (se for usado), sendo: uma (branca) para o apontador e demais para o Delegado. As ordens de saque do primeiro set deverão ser entregues aos **11 (onze) minutos** do protocolo do jogo.

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 **11 minutos** durante o protocolo da partida.

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:

- a) Toca a campainha ou apita, reconhecendo a(s) substituição(ões);
- b) Confere se o pedido é procedente, se não for, aperta a campainha ou apita novamente informando que a substituição não é possível, com um aceno negativo com o braço;
- c) Registra a(s) solicitação(ões) na súmula;
- d) Ergue os 2 braços após cada substituição.

11. Ao final das interrupções regulares, o apontador indicará que está pronto para reiniciar a partida, independente do retorno e posicionamento das equipes na quadra.

12. O apontador não indica ao 1° ou ao 2° árbitro, a falta de um ponto para o término do set.

13. O apontador deve acionar a campainha ou apitar:

- a) No final dos sets;
- b) No 8° ponto do 5° set;
- c) Se o sacador estiver incorreto, o apontador deve aguardar que o sacador golpee a bola no saque para tocar a campainha ou apitar interrompendo o rally, comunicando ao 2° árbitro qual foi a irregularidade.

14. No caso de retardamento no início do 3° set (a pedido de organizadores, patrocinadores ou da televisão), desde que comunicado previamente pelo delegado da partida, o horário a ser registrado para o início do set deve ser alterado, registrando o tempo real de paralisação.

Apontador Assistente deve acionar a campainha ou apitar nos casos 1, 2 e 3:

1. Nas substituições em conexão com o apontador.

2. No intervalo entre os sets acionar a campainha com 2'30". As equipes devem entrar na quadra de jogo para o próximo set. Caso uma equipe não tenha entregue a ordem de saque, o 2° árbitro não permitirá a entrada das equipes em quadra, até a entrega da mesma. Caracterizará o retardamento.

3. Caso o líbero não efetue a troca corretamente, o apontador assistente toca a campainha ou apita imediatamente após a troca, comunicando a irregularidade ao 2° 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.

4. Deve indicar ao 2° árbitro, durante os tempos técnicos e de descanso, a posição dos líberos, indicando dentro ou fora, da seguinte forma:

- a) 2 braços estendidos com a palma das mãos voltadas para baixo, quando os 2 líberos estiverem dentro.
- b) 2 braços flexionados com a palma das mãos voltadas para o corpo, quando os 2 líberos estiverem fora.
- c) 1 braço estendido com a palma da mão voltada para baixo, indicando que o líbero está dentro.
- d) 1 braço flexionado com a palma da mão voltada para o corpo, indicando que o líbero está fora.

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 2 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 (previstos em regulamento) 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

A equipe 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” respeitando o regulamento de cada competição.

2 EQUIPAMENTO

- 2.1. – O jogador líbero tem que usar um uniforme OU COLETE PARA O LÍBERO REDESIGNADO que tem uma cor predominante e diferente da cor do resto da equipe. O uniforme do líbero tem que ser numerado como o resto da equipe.

3. AÇÕES ENVOLVENDO O LÍBERO

- 3.1. No começo de cada set, o líbero não pode entrar na quadra até o 2º árbitro ter conferido a formação inicial.

3.2. O líbero e o jogador envolvido na troca só podem entrar ou sair da quadra, através da "Zona de Substituição de Líbero".

3.3. Todas as trocas envolvendo líberos devem ser registradas na folha de Controle de Líbero (ou folha de pontuação eletrônica, se esta for usada).

3.4. Uma troca ilegal de líbero 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 têm 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 consequências serão de uma substituição ilegal.

2.5 Trocas envolvendo líbero, precisam ser feitas na quadra, não nos bancos de reservas durante os tempos de descanso e/ou tempos técnicos.

4. REDESIGNAÇÃO DE UM NOVO LÍBERO

3.1. EQUIPE COM 2 LÍBEROS:

3.1.1. Quando uma equipe utiliza 2 líberos, porém um deles torna-se incapaz de jogar (expulso, doente, lesionado e etc.), a equipe tem o direito de jogar com apenas 1 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 1 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 quadra, caso o técnico não esteja presente) deve contatar o 2º árbitro, pedindo a "redesignação".

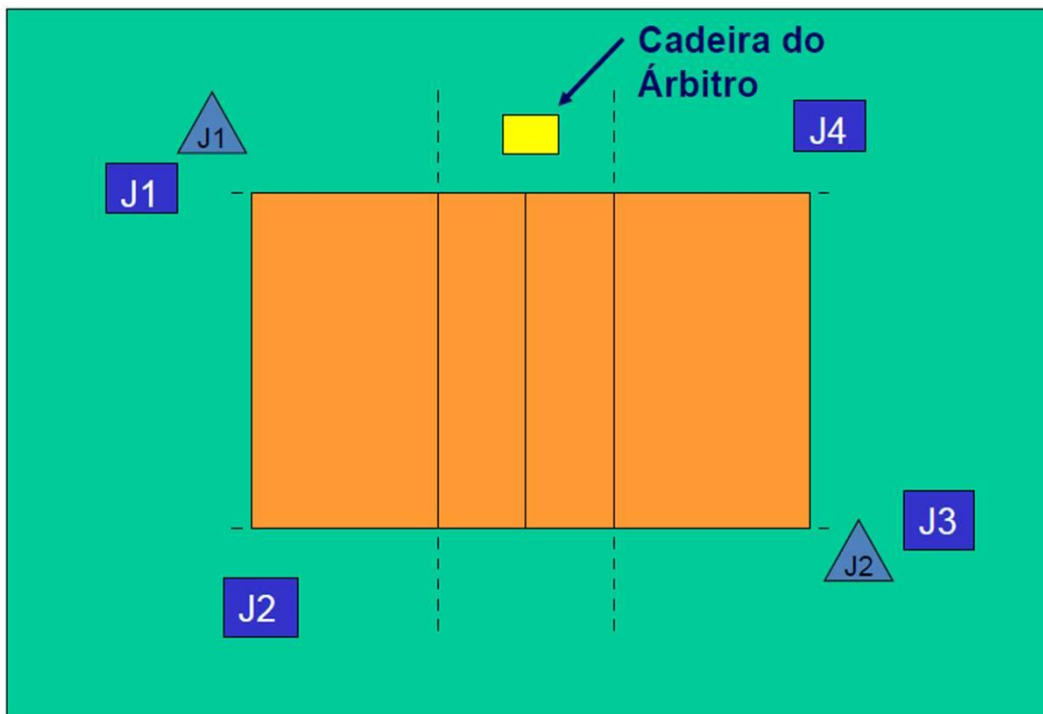
3.2.2. Caso o líbero redesignado seja declarado incapaz de jogar, outras redesignações são possíveis, porém o(s) líbero(s) original(ais) não poderá(ão) retornar para a partida.

3.2.3. Se o técnico 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 Líbero (ou folha de pontuação eletrônica, se esta for usada). Será atribuído ao jogador redesignado, um colete para mostrar que um novo líbero está em quadra.

3.2.5. Se a equipe tiver 1 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.

POSICIONAMENTO DOS ÁRBITROS



IV - Instruções para treinamento e atuação de boleiros e enxugadores para os jogos.

Material:

- Bolas oficiais;
- Toalhas;
- Bermuda, "short" ou calça de agasalho e camisa polo ou camiseta de gola "careca";
- Meias 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.

V - Atribuições dos boleiros

1. Passar a bola junto ao solo. Utilizar 5 bolas durante toda a partida, sendo: 1 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 na partida e, principalmente, nas 5 (cinco) bolas que estão sendo utilizadas durante a partida.
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, tempos técnicos as bolas ficam com os boleiros.
11. Não entregar as bolas oficiais da partida para os jogadores, durante os intervalos entre os SETS.
12. Havendo um 5º e decisivo set, uma das 5 bolas deve ficar com o 2º árbitro. As outras 4 ficam com os boleiros das posições 1, 2, 3 e 4.

Atribuições dos enxugadores

1. 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 2 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.

VI - Observações Gerais

1. Os árbitros podem parar a partida e determinar aos enxugadores que sequem a quadra de jogo e/ou a zona livre.
2. Para os jogos da Superliga, o trabalho será realizado por 5 boleiros e 4 enxugadores, conforme desenho abaixo.

