

# **COBRAV**

**COMISSÃO BRASILEIRA DE ARBITRAGEM DE VOLEIBOL**

**PADRONIZAÇÃO ADMINISTRATIVA E  
TÉCNICA DA ARBITRAGEM NACIONAL  
2022/2023**

**VÔLEI**  **BRASIL**  
CONFEDERAÇÃO BRASILEIRA DE VOLEIBOL

## PADRONIZAÇÃO ADMINISTRATIVA E TÉCNICA DA ARBITRAGEM NACIONAL 2022/2023

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

### I – ORIENTAÇÃO ADMINISTRATIVA

Toda comunicação de Oficiais de Arbitragem com a COBRAV deverá ser feita somente através de suas respectivas Federações, Presidentes e Diretores de Arbitragem.

Algumas orientações desta Padronização podem sofrer modificações pelos Regulamentos específicos de algumas competições pelo Brasil

### 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**:
  - (1) Homens: vestindo camisa, calça comprida, calçado fechado, e para aqueles que usam barba, esta deve estar feita.
  - (2) Mulheres: camisa ou blusa, calça comprida ou vestido, calçado fechado.
2. **45 minutos** antes do início da partida, os árbitros e 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 toda a equipe de arbitragem.
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. Quando receber as relações nominais, verificá-las previamente afim de perceber possíveis erros e, caso identifique-o(s), deve solicitar ao delegado que providencie junto a equipe a correção e, caso não haja delegado na partida, solicitar aos árbitros que adotem providências junto a equipe.
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(as) jogadores(as), os números das camisetas e as bolas de jogo. Inspeccionam os uniformes dos(as) jogadores(as) (segunda pele, meias de compressão e manguito, capitão). Na ocorrência de eventuais irregularidades, comunicar e solicitar providências ao delegado da partida, ou na sua ausência, aos árbitros devem adotar as providências. 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 da partida. Os juízes de linha se apresentam.

#### PROTOCOLO DE JOGO

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

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

10. **17 minutos**, os capitães representam suas equipes no sorteio e depois assinam a súmula. 1º e 2º árbitros ficam lado a lado de frente para mesa do apontador, próximos ao poste, seguidos pelos respectivos capitães, cada um do seu lado da quadra.



11. O 1º 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 camisetas para dentro dos calções, caso contrário, solicitem que o façam, de acordo com as instruções de arbitragem. Os árbitros e os(as) jogadores(as) entram na quadra de jogo até o centro e voltados para a mesa de controle e da Bandeira do Brasil, ficando o 1º árbitro à esquerda da mesa de controle, o 2º árbitro à direita, e os(as) jogadores(as) ao lado dos árbitros (a partir da linha de ataque) na seguinte ordem: capitão, Líbero, demais jogadores(as) e outro Líbero (se for o caso), aguardando a apresentação da partida e execução do Hino Nacional (quando for o caso).
13. Durante a execução do Hino Nacional, os 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 1º árbitro apita para o cumprimento dos(as) jogadores(as), retira-se da quadra e apita autorizando o início do aquecimento oficial. (fazer o gesto manual, informando os minutos que as equipes têm de aquecimento).
15. Durante o aquecimento de rede, o 1º e 2º árbitros se posicionam de frente para a quadra, à frente da mesa do apontador, lembrando que a zona de substituição não pode ser utilizada para aquecimento. O 1º árbitro apita somente no início e no final do aquecimento de rede.
16. Depois do aquecimento de rede, os árbitros solicitam autorização ao delegado para iniciar a partida.
17. Jogadores e Comissões Técnicas podem se dispor próximos aos bancos de reservas, em pé ou assentados, para o anúncio dos(as) jogadores(as) iniciantes da partida. Só não podem entrar em quadra antes do anúncio.
18. O 1º e o 2º 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. Juízes de linha se posicionam para o início da partida, de acordo com sua respectiva designação.
20. Após a apresentação das equipes, o 2º árbitro envia as bolas de jogo para os boleiros, confere a posição inicial das equipes, sacadora e receptora, respectivamente, envia a bola do início da partida para o sacador e com a liberação do apontador, sinaliza para o 1º árbitro, que as equipes estão prontas para o início da partida. A operação da bola de início da partida será repetida no 5º set, se houver.
21. No início de cada set, o apontador deverá verificar se os(as) jogadores(as), posicionados em quadra, conferem com a ordem inicial registrada na súmula e libera o início da partida.

## DURANTE A PARTIDA

Ao final de cada set, o 1º árbitro autoriza a troca de quadra, após as equipes se dirigirem para linha de fundo. Caso haja uma diferença de orientação, seguir o protocolo oficial segundo o Regulamento da Competição.

1. 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 jogador**. Apenas os objetos de trabalho poderão permanecer sobre a cadeira do mesmo.
2. O 2º árbitro verifica as condições das plaquetas, (se houver), no intervalo entre os sets, solicitando às equipes a organização das mesmas.
3. 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. Caso haja demora no acerto da equipe, esta deverá ser sancionada com retardamento. (Casebook 2.5) – Aqui o trabalho do 2º árbitro é fundamental, sempre acompanhando as trocas dos Líberos.
4. Após a troca de quadra no 8º ponto do 5º set, (se houver), o 2º árbitro, com informação e auxílio do apontador, deverá conferir cuidadosamente a posição das equipes em quadra.
5. Solicitações de tempo de descanso

Havendo as campainhas para a solicitação de tempos de descanso (TD) e plaquetas de substituições a utilização destes equipamentos será obrigatória. As plaquetas de substituições só não serão usadas, se dispositivos eletrônicos forem usados para este fim (tablets). Funcionando a campainha ou não, os árbitros só autorizarão as solicitações dos técnicos para tempo de descanso (TD), através dos sinais manuais:

- a) Se, ao soar a campainha, 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 (TD).
  - b) Para os pedidos de tempos de descanso (TD) seguintes, se 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.
  - c) Não é permitido solicitar qualquer interrupção regular da partida após ter um pedido rejeitado e sancionado por uma advertência por retardamento durante a mesma interrupção (ou seja, antes do final do próximo rally completo).
6. Faltas de posição (Atenção ao texto da nova regra)

As posições dos jogadores são determinadas e controladas conforme a posição do contato de seus pés com o solo (**o último contato com o chão fixa a posição do jogador**) da seguinte forma:

- a) Cada jogador da **linha de trás deve estar nivelado** ou ter pelo menos **uma** parte do pé **mais distante da** linha central do que o **pé da frente** do jogador da **linha de frente** correspondente;
  - b) Cada jogador do lado direito (esquerdo) **deve estar no mesmo nível** ou ter pelo menos uma parte de **um pé** mais perto da linha lateral direita (esquerda) **do que os pés mais longe da linha lateral direita (esquerda)** dos **outros** jogadores naquela linha.
7. É permitido tocar a quadra adversária com o(s) pé(s), desde que alguma parte dele(s) permaneça(m) em contato com a linha central, ou a projeção do(s) pé(s) no solo esteja sobre a linha central **e esta ação não interfira no jogo do adversário**.
  8. Ao bloquear, o jogador pode colocar suas mãos e braços além da rede, desde que sua ação não interfira na jogada do adversário. Assim, não é permitido tocar a bola além da rede **antes** do adversário executar um golpe de ataque.

## 9. Substituição por Expulsão ou Desqualificação

Um jogador EXPULSO ou DESQUALIFICADO deve ser substituído através de uma substituição legal. **Se isso não for possível, a equipe tem o direito de fazer uma substituição excepcional.** Caso não seja possível, a equipe é declarada INCOMPLETA.

## 10. Substituição Excepcional

Um jogador (exceto o Líbero) que não pode continuar jogando, devido à lesão, doença **ou expulsão/desqualificação** deve ser legalmente substituído. Caso não seja possível, a equipe tem direito a uma substituição EXCEPCIONAL, além dos limites da Regra 15.6.

Uma substituição excepcional significa que qualquer jogador que não está na quadra na hora da lesão/**expulsão/desqualificação**, exceto o Líbero, segundo Líbero ou o jogador regular envolvido em sua troca, pode substituir o jogador lesionado/doente/**expulso/desqualificado** na partida. O jogador lesionado/expulso substituído excepcionalmente, não tem permissão para voltar à partida.

12. Um membro da equipe que é punido com expulsão não **participará** pelo resto do set, **deve se dirigir ao vestiário da equipe até a conclusão do set em andamento** sem outras consequências.

Um técnico expulso perde o direito de intervir no set e deve **se dirigir ao vestiário da equipe até a conclusão do set em andamento**.

Um membro da equipe que é punido com desqualificação deve ser substituído legalmente/**excepcionalmente e deve se dirigir para o vestiário da equipe** pelo resto da partida sem qualquer outra consequência.

### Solicitações Indevidas e Retardamentos

13. Se o jogador não estiver pronto, **no momento da solicitação**, a substituição não é concedida e a equipe é sancionada por retardamento.
14. Não é permitida uma segunda substituição da mesma equipe, durante a mesma interrupção (ex. antes do final do próximo rally completo), exceto no caso de lesão ou mal súbito/**expulsão/desqualificação** de um jogador em quadra.

### 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 deixam a quadra pelo caminho mais curto e os jogadores nas respectivas linhas de fundo, e após o apito do 1º árbitro se dirigem para a rede para os cumprimentos. Caso haja uma diferença de orientação, seguir o protocolo oficial segundo o Regulamento da Competição.
  - 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 da ficha de 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 para as 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 golpe de saque 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 golpe de saque e a trajetória da bola até que ela cruze o plano vertical da rede.

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

## TEMPO TÉCNICO / TEMPO DE DESCANSO

Os tempos técnicos (TT) estão extintos, mas poderão ser utilizados quando previstos especificamente no Regulamento da Competição.

Recomendação:

Não impedir os jogadores que quiserem entrar antes do término dos TD / TT, se usados, inclusive incentivar que entrem em quadra, mas o apito para o saque somente depois do encerramento do tempo oficial através da campainha ou apito.

## 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.: 1** – 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.

**Obs.: 2** – Para a aplicação de cartão, o 1º árbitro deve chamar o jogador de forma cortês, explicar de forma sucinta o motivo da aplicação do cartão, indicar o jogador, recolher o braço e depois mostre o cartão. Não tem 2 sinais manuais juntos.



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 aos 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 diz: "Eu lhe dou uma penalidade..." ou "eu o expulso/desqualifico...". Apita, aponta para o jogador e aplica o cartão. Um gesto de cada vez como na foto acima.

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 ao 2º árbitro disso. O 2º árbitro, por sua vez, deve verificar se há erro realmente e deve informar ao 1º árbitro. 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: "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 aponta para o membro da equipe e depois 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 ao 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 faltas 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:

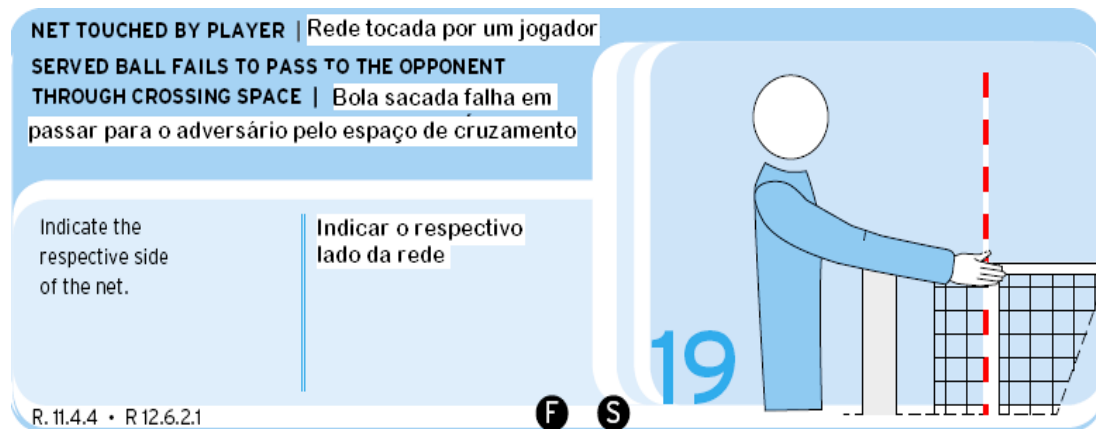
- a) Saque
- b) Recepção
- c) Levantamento
- d) Ataque
- e) Bloqueio
- f) Defesa
- g) Juiz de linha
- h) 2º árbitro
- i) Apontador e apontador assistente

1. O 1º árbitro só atende às solicitações do capitão da equipe ou capitão em quadra 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. O foco do 1º árbitro durante o rally deve ser seguir a bola.
6. Não inclina demasiadamente o tronco para visualizar as jogadas de rede. (Mas pode fazer uma leve inclinação especialmente em jogadas próximas ao bordo superior da rede).





7. Observa, primeiramente, o golpe de ataque e depois o bloqueio. Procurar antecipar a jogada, para que assim a sua visão, o seu olhar esteja no local certo e na hora certa, olhar estável para não desfocar a jogada.
8. Nas jogadas de ataque junto ao bordo superior da rede, a bola tocando a rede ou bloqueador 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. 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.
12. Durante um longo rally e em situações de dificuldade, o 1º árbitro deve ser menos severo no manejo de bola.
13. Antes da autorização do saque e ao final de cada rally, o 1º árbitro deve sempre verificar se alguma interrupção regulamentar está para ser solicitada pelas equipes.

### 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.
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 o TD, o 2º árbitro não deve ficar em uma posição estática, e não ficar de costas para o 1º árbitro o tempo todo. O 2º árbitro pode movimentar-se a fim de:
  - Certificar que as equipes estão fora de quadra e próximas de seus bancos;
  - Com o apontador, para controlar seu trabalho;
  - Com o apontador assistente, para obter informações sobre a posição dos Líberos;
  - Com o 1º árbitro, para receber e/ou dar informações, se necessário;
  - Para as equipes, para identificar se o Líbero está prestes a tentar uma troca escondida.

5. Quando de uma sanção, informa e verifica a correta anotação pelo apontador.
6. Quando uma ou mais substituições forem solicitadas, após o apontador tocar a campainha reconhecendo a interrupção, o 2º árbitro se posiciona ao lado 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 ser 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 (TD), 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 no final das interrupções regulares informa ao técnico, o 2º tempo de descanso e a 5ª e 6ª substituições da respectiva equipe, realizando os sinais manuais oficiais, estando posicionado do lado da equipe que realizou as respectivas solicitações neste momento, não realizando nenhum outro sinal manual.
11. Atende somente ao capitão em quadra as solicitações de tempo, na ausência do técnico ou assistente técnico (vide Regulamento da Competição), 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 no 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. **Evitar fazer gestos e movimentos muito rápidos.**
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.
16. Dar o sinal manual de OK para o 1º árbitro apenas quando todos os jogadores estiverem em quadra.
17. Procurar antecipar a jogada, para que o seu corpo, o seu olhar esteja no local certo e fixo, olhar estável para não desfocar da jogada.
18. O 2º árbitro deve ficar próximo ao poste durante o rally e perto do poste quando da bola que pode ser recuperada na zona livre do adversário.

### III. 3 – Apontadores

1. Um apontador oficial – súmula manuscrita.
2. Um apontador assistente – controlador de Líbero

3. A Súmula Manuscrita deverá ser preenchida conforme o Guia de Preenchimento de Súmula da COBRAV, em 3 ou 4 vias coloridas, sendo: primeira (e quarta) via(s) para a CBV ou Federação local, a segunda via para a equipe vencedora e terceira via para a equipe perdedora. Caso haja uma diferença de orientação (súmula eletrônica), seguir o protocolo oficial segundo o Regulamento da Competição.
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 de acordo com protocolo do jogo de cada competição. Para equipes com 2 Líberos, no primeiro set é necessário colocar o número do Líbero atuante, para efeito da locução.
5. Após a entrega da ordem de saque, esta deverá ser transcrita imediatamente para a súmula e não poderá ser alterada e/ou rasurada.
6. O apontador deve comunicar ao 2º árbitro, caso o técnico não entregue a papeleta de ordem de saque no tempo correto durante o protocolo da partida, o 2º árbitro deve comunicar para a equipe e na ausência de uma atitude, comunicar ao delegado e o 1º árbitro deve aplicar as devidas sanções no início da partida, se necessário.
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 jogadores 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, aciona 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 e de intervalos de sets, o apontador indicará que está pronto para reiniciar a partida, somente quando as equipes estiverem com os 6 jogadores em 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:
  - a) No final dos sets;
  - b) No 8º ponto do 5º set;
  - c) Se o sacador estiver incorreto, o apontador deve aguardar que o sacador golpee a bola no saque para acionar a campainha ou apitar interrompendo o rally, comunicando ao 2º árbitro qual foi a irregularidade;
  - d) Quando a equipe solicitar uma substituição e novamente, se a substituição for ilegal.
14. No caso de extensão do intervalo entre o 2º e 3º 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 2º 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 aciona 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 golpe de saque, a equipe infratora deve ser penalizada com a perda do rally.
4. Deve indicar ao 2º árbitro, durante os tempos de descanso (TD), 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). Os juízes de linha do lado oposto só poderão se manifestar se expressamente solicitado pelo 1º árbitro. Exceção: a bola na paralela que toca no bloqueio e cai fora.
4. Caso a bola toque a antena, o juiz de linha deve sinalizar a falta, fazer o sinal convencional, podendo complementar sua sinalização com alguma informação, se expressamente solicitado pelo 1º árbitro.
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 e os ataques, 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. Bola fora/dentro: Tente antecipar o

movimento do ataque, elabore o possível caminho/direção deste ataque. O seu olhar deve estar na porção da rede onde a jogada está acontecendo. Seus olhos devem estar formando uma plataforma estabilizada. Calcular a direção da bola afim do saber onde a bola irá cair, e seus olhos devem estar neste ponto (olhar fixo) antes da bola tocar o solo (antecipação).

8. Nos intervalos dos sets e tempos de descanso (TD), 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.
- 1.2. O Líbero pode ser o capitão da equipe ou o capitão em quadra.

### **2 EQUIPAMENTO**

- 2.1. O jogador Líbero tem que usar um uniforme OU COLETE PARA O LÍBERO RE-DESIGNADO que tenha a cor predominante diferente da cor do resto da equipe.

O uniforme do Líbero tem que ser numerado conforme o resto da equipe.

Os Líberos podem ter uniformes de cores diferentes entre si.

### **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 de um rally completo.
  - Troca do Líbero por outro jogador que não o jogador da troca inicial.

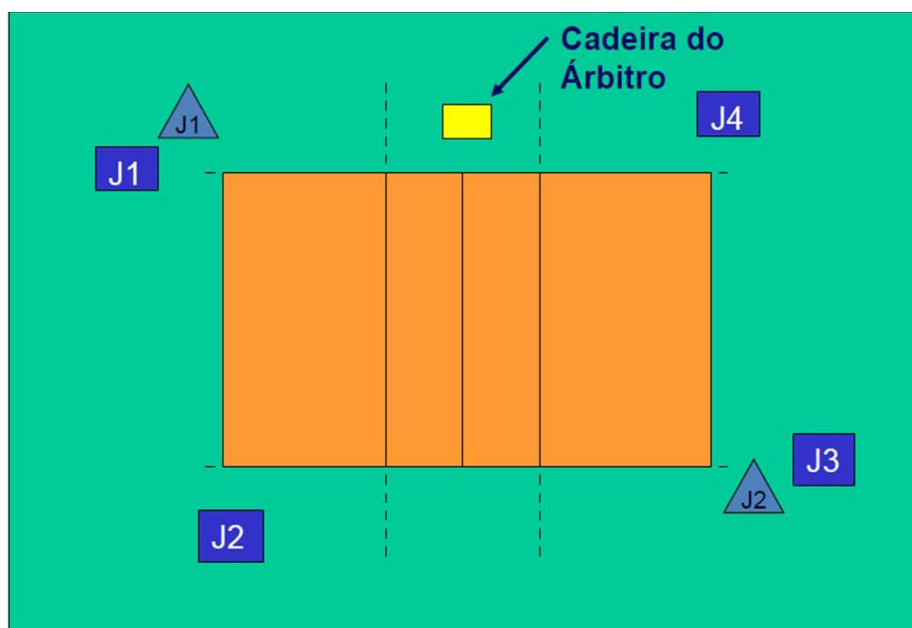
Se a troca ilegal é identificada antes do início do rally, os árbitros têm por dever corrigi-la, e logo após sancionar a equipe com um retardamento. Se a troca ilegal é identificada após o golpe de saque, as consequências serão de uma substituição ilegal.
- 3.5. Trocas envolvendo Líbero, precisam ser feitas na quadra, não nos bancos de reservas durante os tempos de descanso (TD).

### **4 REDESIGNAÇÃO DE UM NOVO LÍBERO**

- 4.1. EQUIPE COM 2 LÍBEROS:

- 4.1.1. Quando uma equipe utiliza 2 Líberos, porém um deles torna-se incapaz de jogar (expulso, doente, lesionado, 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.
- 4.2.1. Se o Líbero é expulso ou desqualificado, ele/ela pode ser substituído diretamente pelo outro Líbero da equipe.
- 4.1.3. Caso a equipe relacione 2 Líberos para a partida, o técnico deverá identificar quem será o L1 e L2 na relação de jogadores.
- 4.2. EQUIPE COM 1 LÍBERO:
- 4.2.1. 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".
- 4.2.2. 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.
- 4.2.3. Se o técnico solicitar que o capitão da equipe seja redesignado como Líbero, isto será permitido.
- 4.2.4. 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. (colete ou uma outra camisa diferente do restante da equipe).
- 4.2.5. Se a equipe tiver somente 1 Líbero e este for expulso, a equipe terá direito a:
- redesignar um novo Líbero. Se isso ocorrer, o Líbero expulso deverá ir para o vestiário e **NÃO PODERÁ VOLTAR A JOGAR NESSA PARTIDA;**
  - jogar sem Líbero o restante deste set. No set seguinte, o Líbero expulso poderá voltar a jogar.
- 4.2.6. Se a equipe tiver somente 1 Líbero e este for desqualificado, a equipe poderá redesignar um novo Líbero ou não. O Líbero desqualificado deverá ir para o vestiário e **NÃO PODERÁ VOLTAR A JOGAR NESSA PARTIDA.**

## POSICIONAMENTO DA EQUIPE DE ARBITRAGEM



#### IV – Instruções para treinamento e atuação de boleiros e enxugadores para as partidas.

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 Comissões Técnicas;
- Ser um profissional da arbitragem;
- Não utilizar/portar celular ou outro tipo de aparelho(s) eletrônico(s) durante a partida.
- Não divulgar ou difundir em redes sociais escalas para competições e jogos, evitando exposição desnecessária.

#### 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 (quando o ginásio permitir). 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 e 3, 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. Manter-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 e pedidos de tempo para descanso (TD), 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.

## VI – 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.

**Obs.: 1** – Todos os enxugadores devem estar de posse de 2 toalhas, uma em cada mão.

**Obs.: 2** – Não parar em frente às placas de publicidade, colocadas ao redor da quadra.

## VII – Observações Gerais

1. Os árbitros podem parar a partida e determinar aos enxugadores que sequem a quadra de jogo e/ou a zona livre.

Para os jogos da Superliga, o trabalho será realizado por 5 boleiros e 4 enxugadores, conforme desenho abaixo. Caso haja uma diferença de orientação, seguir o protocolo oficial segundo o Regulamento da.

