



COMISSÃO BRASILEIRA DE ARBITRAGEM DE VOLEIBOL

COBRAV

GUIA DE ARBITRAGEM

**PARA APLICAÇÃO DAS
REGRAS DE**

VOLEIBOL DE PRAIA

ÍNDICE

• Introdução.....	3
• Área de Jogo.....	4
• Rede e Postes.....	4
• Bola.....	5
• Equipas.....	5
• Equipamentos dos Jogadores.....	5
• Direitos e Deveres dos Participantes.....	6
• Sistema de Marcação.....	6
• Preparação da Partida.....	7
• Formação da Equipa.....	7
• Posições dos Jogadores.....	7
• Situações de Jogo.....	7
• Faltas durante o Jogo.....	8
• Ações de Jogo.....	8
• Bola na Rede.....	9
• Jogador na Rede.....	9
• Saque.....	10
• Ataque.....	10
• Bloqueio.....	11
• Tempos de Descanso.....	11
• Retardamentos de Jogo.....	11
• Interrupções Excepcionais de Jogo.....	12
• Trocas de Campo e Intervalos.....	12
• Conduta Incorreta.....	12
• Equipa de Arbitragem e Procedimentos.....	13
• Primeiro Árbitro.....	13
• Segundo Árbitro.....	14
• Apontador.....	15
• Juizes de Linha.....	15
• Gestos Oficiais.....	15

INTRODUÇÃO

São os ÁRBITROS que implementam as regras de jogo. Arbitrar em jogos de Voleibol de Praia requer um conhecimento sistemático de qualquer alteração e/ou particular interpretação das Regras Oficiais de Voleibol de Praia. Os ÁRBITROS trabalham sempre sob a supervisão e coordenação de um Coordenador de Arbitragem.

As regras devem refletir as exigências de desenvolvimento do esporte. Quando são formuladas e/ou modificadas, devem ser tomados em consideração os seguintes aspectos:

- Desenvolvimento técnico e tático;
- Espetacularidade;
- Publicidade e marketing;
- Implicações econômicas;
- Cultural, recreativo e mudanças sociais.

Para correta aplicação das regras, os ÁRBITROS devem conhecê-las rigorosamente e aplicá-las decisivamente dentro do contexto do jogo. Os ÁRBITROS devem ser capazes de tomar as decisões corretas com autoridade, em qualquer tipo de situação que venha a surgir, mesmo que não esteja claramente especificada nas regras. Os ÁRBITROS devem ter um profundo conhecimento teórico do manual de arbitragem e das funções gerais das regras, que são:

- Definir as características do jogo.
- Definir as técnicas corretas.
- Permitir que o jogo se desenrole em segurança e sob condições justas.
- Encorajar a camaradagem.
- Elevar os níveis de desempenho esportivo.

Em conjunto com os Dirigentes, Organizadores e Televisão, os ÁRBITROS devem assegurar, sempre que necessário, que sejam garantidas as condições de produção e organização, como o protocolo de jogo, fotógrafos oficiais, posições das câmaras de TV etc.

Embora o Voleibol da Praia seja uma modalidade do voleibol, há umas diferenças fundamentais nos números de jogadores, as técnicas dos jogadores, formatos do jogo e condições onde são realizados os jogos, que guiam as diferenças nas regras entre estes dois jogos. Conseqüentemente, as técnicas de arbitragem, as interpretações, os protocolos e as situações, que são diferentes. Os ÁRBITROS devem compreender estes claramente.

Em conclusão, os ÁRBITROS, não só têm de executar as suas tarefas e dirigir o jogo de acordo com as regras segundo uma vertente meramente técnica, como também de saber considerar além desta, a influência dos fatores sociais e psicológicos. O ÁRBITRO deve sempre recordar que não é somente um aplicador de regras, ele é também um professor, um promotor e um administrador e pode ser requerido para ajudar ao coordenador de arbitragem se pedido. Nesta maneira tem uma responsabilidade

delegada agir nos mais melhores interesses da CBV e de suas várias partes interessadas. Os ÁRBITROS devem estar cientes destes fatores, conduzem seus deveres, seguindo considerações éticas dentro e fora da quadra, ao também dirigir o jogo de acordo com as regras.

1. ÁREA DE JOGO

Os ÁRBITROS devem verificar se:

1. A rede é perpendicular à quadra.

Nota: *Numa quadra (8m x 8m), o comprimento de cada diagonal (11,31 metros) deve ser igual.*

2. As linhas de delimitação da quadra estão devidamente fixadas, e não apresentam nenhum perigo para os jogadores.

Nota: *Ganchos de metal expostos ou junções metálicas para fixarem as linhas não são permitidos.*

3. A areia apresenta condições de segurança para o jogo.

Nota: *O Comitê de Controle do torneio toma a decisão final no caso de temperaturas e/ou más condições climáticas que impliquem em insegurança para o jogo.*

4. O terreno de jogo é nivelado entre os sets.

Nota: *A areia tende a ficar desnivelada junto à rede. Os ÁRBITROS devem assegurar-se também de que a areia esteja nivelada junto às linhas de delimitação, de forma que se estabeleça uma área plana, tanto para dentro como para fora das referidas linhas. O segundo árbitro deve assegurar-se de que a tarefa seja corretamente executada pelo profissional encarregado do nivelamento da quadra.*

2. REDE E POSTES

Os ÁRBITROS devem verificar que:

1. Apenas seja utilizado equipamento aprovado pela CBV/FIVB, para competições nacionais/internacionais.

Nota: *O equipamento deve ser segundo o prescrito nas Regras 2.1 a 2.6.*

2. Os postes e a cadeira do árbitro estejam devidamente revestidos, de forma que um jogador não corra risco de contusão no caso de choque.

Nota: Se os ÁRBITROS entenderem que o equipamento não está de acordo com as regras, devem imediatamente informar o Coordenador de Arbitragem.

3. A altura da rede esteja de acordo com a regra 2.4.

Nota: Os ÁRBITROS devem fazer a verificação da altura da rede, depois da areia ter sido nivelada.

3. BOLA

Os ÁRBITROS devem verificar se:

1. É utilizada a bola oficial aprovada para as competições de Voleibol de Praia.

Nota: As bolas são fornecidas pelos organizadores e controladas pelos ÁRBITROS do jogo. Os jogadores não têm direito de decidir sobre as bolas que serão usadas no respectivo jogo.

2. As três bolas de jogo devem estar em condições idênticas.

Nota: De acordo com a Regra 3.3, os boleiros atuam de acordo com o sistema de três bolas.

4. EQUIPES

Os ÁRBITROS devem verificar e garantir que somente os dois jogadores inscritos na súmula de jogo participem da partida.

Nota: Um destes jogadores é o capitão da equipe e os ÁRBITROS devem garantir que isso conste na súmula de jogo.

5. EQUIPAMENTO DOS JOGADORES

Os ÁRBITROS devem verificar se:

1. Os jogadores se encontram equipados segundo as Regras 5.1.1 a 5.1.6..

Nota: Os ÁRBITROS devem assegurar-se de que os equipamentos dos jogadores são uniformes, especialmente os calções ou a parte visível do uniforme.

2. Os jogadores não usam objetos proibidos que lhes possam dar vantagem artificial ou causar qualquer tipo de lesão aos próprios ou a outros jogadores.

Nota: Os ÁRBITROS devem prevenir os jogadores de que o uso de óculos ou lentes de contato é por conta e risco dos próprios.

3. O primeiro árbitro pode autorizar os jogadores a utilizar meias ou calçado.

Nota: *O uso de calçado pode ser recomendável devido às condições da areia ou de possível lesão, mas os jogadores têm de ser autorizados pelo primeiro árbitro a usarem meias ou calçado.*

4. O primeiro árbitro deve conferir se os números 1 e 2, de cada jogador, corresponde ao que está na súmula.

Nota: *No caso de uniformes com cores iguais e na designação das cadeiras (Regra 5.2.1), realizar-se-á um sorteio.*

Se os jogadores estiverem com os uniformes errados (números 1 e 2) antes, durante ou depois do jogo, isto será corrigido mudando os uniformes e/ ou na súmula e/ou o sacador, como apropriado. Nenhuma penalidade aplicar-se-á.

6. DIREITOS E DEVERES DOS PARTICIPANTES

1. É da responsabilidade dos participantes o conhecimento das regras oficiais de Voleibol de Praia e o cumprimento das mesmas.
2. Os participantes devem abster-se de atos que visem ocultar faltas. Isto inclui esconder intencionalmente uma marca da bola na areia depois do Árbitro ter apitado para parar o jogo. O 1º árbitro pode rever a marca da bola ou pedir ao 2º árbitro e/ou juiz de linha que o faça (Regras 6.1.4).
3. Os jogadores não estão autorizados a questionar as decisões da arbitragem, ou insistir para que a marca da bola na areia seja revista. Eles só podem questionar sobre a aplicação ou interpretação de uma regra. Os jogadores não podem atravessar para a quadra adversária para reverem a marca da bola na areia.
4. Os jogadores podem falar com os ÁRBITROS (não só os capitães da equipe) sempre que a bola estiver fora de jogo, desde que respeitem a Regra 6.1.7. a), b) e c).
5. O capitão deve assinar a súmula de jogo e representar a equipe no sorteio. Só o capitão da equipe pode apresentar um protesto oficial ao primeiro árbitro.
6. Durante o jogo está autorizada a presença do técnico na área de jogo, desde que não transmita instruções aos seus jogadores durante os rallys. Se os ÁRBITROS perceberem algum técnico orientando sua equipe durante o rally, devem adverti-lo, sendo passível de penalizações futuras. Caso os ÁRBITROS percebam alguma pessoa orientando ou dando instruções aos jogadores, e esta não esteja na área de jogo, deve comunicar imediatamente ao Coordenador de Arbitragem.
7. Os jogadores têm cadeiras destinadas e devem utilizar sempre as mesmas cadeiras durante todo o jogo.

7. SISTEMA DE MARCAÇÃO

1. No Sistema de Pontos por Rally (SPR) o primeiro e o segundo set são jogados em 18 pontos, com 2 pontos de vantagem. O terceiro set, se necessário, será jogado em 15 pontos com 2 pontos de vantagem, sem ponto limite.

Nota: Para as competições oficiais da FIVB, os dois primeiros sets serão em 21 pontos e caso haja a necessidade do terceiro, este será jogado em 15 pontos, todos os sets com uma vantagem de 2 pontos e sem ponto limite.

2. Uma equipe que é declarada ausente ou desistente perde o jogo com o resultado de sets em 0-18/0-18 e o resultado de jogo, 0-2 (Regra 7.4.1,2).
3. Uma equipe que é declarada incompleta deve manter os pontos ou sets ganhos. A equipe adversária recebe os pontos necessários para vencer o set e o jogo (Regra 7.4..3).
4. No SPR um ponto é ganho a cada rally ou por uma penalidade (cartão vermelho por indisciplina ou retardamento).

8. PREPARAÇÃO DA PARTIDA

1. O sorteio é realizado antes do período de aquecimento, mas nunca antes do apontador ter chegado à quadra e estar pronto para registrar o resultado do mesmo na súmula de jogo, incluindo as assinaturas dos capitães.
2. Os ÁRBITROS devem indicar a cada um dos capitães o lado da moeda representando a respectiva equipe. A equipe que vencer o sorteio tem o direito a escolher uma das duas opções:

- a) direito de sacar ou receber o saque;
- b) o lado da quadra.

À equipe perdedora cabe a opção restante. No segundo set, o perdedor do sorteio do primeiro set tem o direito de escolher entre as opções a) ou b) (Regra 8.1.). Será realizado novo sorteio no caso de terceiro set.

3. É importante que os ÁRBITROS sejam rigorosos no cumprimento do tempo de aquecimento atribuído às equipes de forma que o torneio não seja prolongado ao longo do dia. O tempo de aquecimento atribuído às equipes será confirmado na Reunião Técnica do torneio. Os ÁRBITROS devem certificar-se desta informação e garantir que não haja demoras.

9. FORMAÇÃO DA EQUIPE

Ambos os jogadores de cada equipe devem estar sempre em jogo. Não existem substituições ou reposição de jogadores (Regras 9.1, 9.2).

10. POSIÇÕES DOS JOGADORES

Os jogadores podem posicionar-se em qualquer local dentro dos limites da respectiva quadra. Não existem faltas de posição.

11. SITUAÇÕES DE JOGO

1. A bola é considerada em jogo a partir do momento em que o sacador toca a bola após o apito do primeiro árbitro, autorizando o saque.
2. A bola é considerada fora de jogo a partir do momento em que qualquer um dos ÁRBITROS apita. Os ÁRBITROS devem apitar no momento da falta (ex: a bola “dentro” ou “fora”).
3. A bola é considerada “dentro” quando toca o solo do campo de jogo, incluindo as respectivas linhas limite. Os ÁRBITROS devem lembrar que a marca da bola pode estar completamente fora da linha, mas mesmo assim a bola é considerada “dentro” no caso de ter tocado a linha limite, que estava ligeiramente levantada por um monte de areia (Regra 13..3).
4. A bola é considerada “fora” quando:
 - a) Toca o solo completamente fora das linhas limite da quadra, sem tocá-las;
 - b) Toca um objeto fora da quadra;
 - c) Toca os postes ou qualquer parte da rede fora das antenas, incluindo estas;
 - d) Ultrapassa completamente o espaço inferior da rede, entre a extensão das antenas.

12. FALTAS DURANTE O JOGO

1. Os ÁRBITROS devem julgar as faltas e aplicar as sanções de acordo com as regras oficiais de Voleibol de praia.
2. Se duas ou mais faltas são cometidas sucessivamente, somente a primeira é considerada. Por esta razão, é da maior importância que os ÁRBITROS apitem imediatamente logo que vejam a falta. Se ambos os ÁRBITROS apitarem para interromper a jogada, deve ser considerado o primeiro apito.
3. Se dois adversários cometem duas ou mais faltas simultaneamente, é considerada falta dupla e a jogada deve ser repetida.

13. AÇÕES DE JOGO

1. É permitido a cada equipe dar no máximo três toques para devolver a bola por cima da rede. Se dois jogadores tocarem a bola simultaneamente considera-se como dois toques (exceto no bloqueio) e qualquer um dos jogadores pode efetuar o terceiro toque.

2. Em caso de a bola permanecer em jogo após contato simultâneo em cima da rede entre jogadores adversários, a equipe do lado onde a bola cair tem direito a mais três toques.
3. Se a bola vai fora após um contato simultâneo entre adversários, a falta é aplicada à equipe contrária ao lado onde a bola caiu. Se após este contato simultâneo a bola rolar por cima da rede e tocar a antena, a jogada deve ser repetida.

Nota: Esta situação deve ser avaliada muito cuidadosamente, já que o contato simultâneo por cima da rede não é falta e, após este contato, a bola pode cair fora do campo ou tocar uma das antenas.

4. Se um contato simultâneo de bola por cima da rede entre adversários resultar numa bola presa, a jogada continua.
5. A bola deve ser tocada claramente e não segurada, podendo ser devolvida para qualquer direção.

Exceções: ver Regras 13.4.2 a) e b).

Na ação de defesa a um ataque forte, a bola pode ser ligeiramente retida, mesmo com o toque alto de dedos. Uma boa indicação para analisar se o ataque é forte, é o tempo que o jogador que defende teve como reação para jogar a bola. Isto também se aplica ao segundo toque de uma equipe, se o contato no bloqueio foi muito rápido e a trajetória da bola continua forte.

6. Quando se trata do primeiro contato de uma equipe, podem acontecer contatos consecutivos, desde que ocorram numa única ação para jogar a bola. A exceção a esta situação é o toque de bola com as pontas dos dedos.

Exceção: a ação de defesa a um ataque forte (Regra 13.4.2 a)). Neste caso, podem existir contatos consecutivos numa ação de toque de bola com as pontas dos dedos.

7. Dentro da área de jogo, não é permitido a um jogador apoiar-se no companheiro ou em qualquer outra estrutura/objeto de forma a poder alcançar a bola.
8. A bola pode ser jogada com qualquer parte do corpo em qualquer momento, exceto na ação de sacar.
9. Numa ação de jogo, os atletas têm direito de jogar a bola para além da zona livre (exceto na ação de sacar). A bola pode portanto ser recuperada de qualquer ponto fora da zona livre.

14. BOLA NA REDE

A bola pode ser recuperada depois de ter tocado na rede, dentro dos limites dos três toques da equipe, por entre as antenas e sem tocá-las.

15. JOGADOR NA REDE

1. Cada equipe deve jogar dentro da sua área de jogo e espaço.

Exceção: é permitido a um jogador devolver uma bola que o seu companheiro enviou por fora da antena, desde que essa bola passe também por fora da antena. A bola pode ser recuperada além da zona livre. Regra 13.3, dentro da área de jogo um jogador não pode apoiar-se num companheiro ou em qualquer estrutura/ objeto de forma a poder alcançar a bola.

2. Um jogador pode entrar no espaço contrário, e/ou zona livre do adversário, desde que não interfira na jogada deste último (regra 15.2).

3. A interferência por baixo da rede é prioritariamente responsabilidade do segundo árbitro. O contato acidental nem sempre é uma interferência, e, pode haver interferência sem que tenha havido contato*.

Nota (*): um jogador vem por baixo da rede tentar devolver para a sua própria quadra uma bola que ainda não ultrapassou o plano vertical da rede. Caso ele tenha que contornar um jogador adversário, que está na sua própria quadra e se encontra à sua frente, isto não é interferência.

4. Se a bola for à rede e projetar esta contra um jogador não é uma falta. Contudo um jogador que toque a bola através da rede, quando a bola estava no lado adversário interferindo na ação deste último, será penalizado. A bola que toque um jogador através da rede sem que este tenha tentado tocá-la não será penalizado.

16. SAQUE

1. Determinada a ordem de saque para cada equipe a mesma não pode ser alterada ao longo do set. O apontador deve levantar uma placa numerada (1ou 2) para indicar o sacador correto. Conseqüentemente uma falta na ordem de saque não pode acontecer, a menos que um jogador insista em sacar fora da ordem. Será uma falta na ordem de saque e deverá ser penalizado.
2. O jogador não necessita iniciar sua aproximação dentro da zona de saque. No momento de bater a bola para o saque ou elevar-se para o saque em suspensão, o jogador não pode tocar o terreno de jogo (linha incluída) nem o solo fora da zona de saque. O seu pé não pode estar colocado debaixo da linha. Depois de executar o saque, pode pisar, cair fora da zona de saque ou dentro da quadra.
3. Chutar areia, ocasionando movimento da linha, não é considerado falta.
4. Se os adversários pedirem a um jogador, que está fazendo barreira, para se mover, o jogador deve deslocar-se lateralmente ou agachar-se a fim de que

esses jogadores tenham uma visão clara do sacador. Por isso, não devem acontecer faltas de barreira. É da responsabilidade dos jogadores chamarem a atenção uns dos outros, gestual ou verbalmente a fim da situação poder ser corrigida antes do apito para o saque.

Os ÁRBITROS devem verificar se as equipas estão prontas para jogar e se não há qualquer pedido para um jogador se deslocar por causa de barreira.

5. Depois de a bola ter sido lançada ou largada para iniciar o saque, apenas é permitido uma tentativa de saque (Regras 15.5.6 e 15.5.7).

17. ATAQUE

1. Um toque de bola com a mão aberta, direcionando-a com os dedos para a quadra adversária, é considerado falta. A bola tocada com as pontas dos dedos rígidos ou o nó dos dedos é válida. É necessária atenção, quando um jogador primeiro contacta a bola com os dedos, empurrando-a na continuação da ação contra o bloqueio, a fim de causar uma "bola presa" sobre a rede. O primeiro contato com os dedos é falta e deve ser penalizado. Se ambas as equipas contactam a bola simultaneamente causando uma bola presa (sobre a rede) não existe qualquer falta e o jogo continua.
2. Um jogador pode completar uma ação de ataque usando um toque de bola com as pontas dos dedos que tenha uma trajetória perpendicular à linha dos seus ombros, para a frente ou para trás. O jogador deve estabelecer a sua posição antes de executar o contato.
3. Um jogador não pode completar uma ação de ataque ao saque adversário, enquanto a bola estiver completamente acima do bordo superior da rede. Esta é uma ação faltosa.

18. BLOQUEIO

1. Bloqueio é a ação dos jogadores junto à rede para interceptar a bola procedente do adversário, ultrapassando o bordo superior da rede (Regra 18.1).
2. Bloquear um saque é uma ação faltosa.
3. O contato do bloqueio é considerado como um dos toques permitidos à equipe.
4. Qualquer jogador, incluindo o que tocou a bola na ação de bloqueio, pode executar o contato seguinte após o bloqueio (Regra 18.2). Este é considerado o segundo toque da equipe porque o contato do bloqueio é considerado primeiro toque da equipe (Regra 18.4.1).

19. TEMPOS DE DESCANSO

1. Cada equipe tem direito a no máximo 1 (um) tempo no primeiro e segundo set, e a 2 (dois) tempos no terceiro set. A duração de cada tempo de descanso é de 30 segundos e não pode ser encurtada.

2. Qualquer jogador pode pedir um tempo de descanso sempre que a bola estiver fora de jogo e antes do apito autorizando o saque. Os jogadores devem utilizar o gesto oficial. Se um jogador não realizar o gesto oficial, o árbitro deve solicitar ao jogador que clarifique a situação ou ignore o pedido de reiniciar o jogo imediatamente.

Nota: As seguintes etapas devem ser seguidas sob circunstâncias usuais para o sincronismo dos intervalos de parada:

- *15 segundos para deixar a quadra (sincronismo do começo como acima)*
- *um intervalo de parada de 30 segundos para os jogadores em cadeiras designadas*
- *O SEGUNDO ÁRBITRO apita em 45 segundos e sinaliza para que os jogadores retornem à quadra*
- *O SEGUNDO ÁRBITRO chama ativamente os jogadores retornar à quadra*
- *15 segundos a retornar à quadra de jogo e a preparar-se para sacar ou para a recepção*
- *O tempo decorrido do total não deve exceder 1 minuto.*

3. Nos dois primeiros sets, quando o placar somar 16 (dezesesseis) pontos jogados, uma parada técnica, TEMPO TÉCNICO, deverá ocorrer. No terceiro set NÃO existe Tempo Técnico.

4. O Tempo Técnico será sinalizado como TROCA DE QUADRA, seguindo todos os procedimentos do TEMPO.

Nota: Nas competições oficiais da FIVB, o TT ocorre quando o somatório do placar for 21(vinte e um) pontos. No terceiro set, somente um tempo para cada equipe é permitido.

20. RETARDAMENTOS DE JOGO

1. Exemplos de retardamento de jogo:

- a) prolongar os tempos de descanso;
- b) repetir pedidos improcedentes no mesmo set;
- c) limpar os óculos depois de cada rally numa tentativa de abrandar o ritmo do jogo;

2. O primeiro retardamento de uma equipe é sancionado com Advertência por Retardamento.

3. O segundo e subseqüentes retardamentos no mesmo set, indiferente do tipo de retardamento, são sancionados com Penalização por Retardamento.

21. INTERRUPTÕES EXCEPCIONAIS DE JOGO

1. Se na opinião do árbitro, ocorrer uma lesão durante a jogada e o jogador estiver bastante lesionado, o árbitro deve apitar e parar o jogo. A jogada deve ser repetida.

2. A um jogador lesionado é concedido um tempo máximo de 5 minutos de recuperação, mas apenas uma vez por jogo. Os ÁRBITROS devem tentar determinar a natureza da lesão e não permitir que os jogadores abusem desta regra. Os ÁRBITROS devem identificar a situação que levou à contusão. No entanto, compete ao jogador decidir se está em condições de jogar.

3. Se o jogador não está em condições de continuar a jogar, após a conclusão do tempo de recuperação de 5 minutos, a equipe é declarada incompleta (Regra 7.5.3).

Os ÁRBITROS devem aplicar cuidadosamente o protocolo estabelecido para uma contusão, respeitando os papéis desempenhados pelo primeiro árbitro, segundo árbitro, médico.

4. O Coordenador Técnico da CBV toma a decisão final de interromper um jogo ou torneio, se as temperaturas ou condições climáticas se apresentarem perigosas para os jogadores.

22. TROCAS DE CAMPO E INTERVALOS

1. No SPR as equipes devem traçar de quadra a cada 8 (oito) pontos jogados (5 pontos no terceiro set). Se as equipes não trocarem a um múltiplo de 8 devem fazê-lo sem demora na próxima parada de jogo. Não há qualquer falta e o jogo continua tal como se as equipes tivessem trocado no momento devido.

2. Não existem intervalos durante as trocas de quadra. As equipes devem trocar imediatamente.

3. O intervalo entre os sets é de 2 minutos. Durante o intervalo entre o segundo e terceiro sets (decisivo), os ÁRBITROS devem realizar um novo sorteio (Regra 8.1).

Nota: Nas competições oficiais da FIVB, a troca de quadra é realizada a cada múltiplo de 7 (sete) pontos (5 pontos no set decisivo). O intervalo entre os sets é de 1 minuto.

23. CONDUTA INCORRETA

1. É importante que os ÁRBITROS compreendam a escala de sanções e apliquem as regras corretamente (Regra 23).
2. É também importante salientar que os ÁRBITROS não são policiais, apenas conduzem o jogo. Reações normais e respostas emocionais às decisões dos ÁRBITROS não significam obrigatoriamente desrespeito. Tais reações são humanas e naturais num atleta em atitude competitiva.
3. Os jogadores podem receber mais de um cartão vermelho por conduta incorreta, num mesmo set. As sanções são acumulativas somente a cada set.
4. O jogador que ultrapassar para a quadra adversária para rever a marca da bola deverá ser penalizado com cartão VERMELHO, é considerada uma atitude RUDE.

24. EQUIPE DE ARBITRAGEM E PROCEDIMENTOS

É muito importante que os ÁRBITROS assinalem o final da jogada só quando têm certeza de que uma falta foi cometida e tenham identificado a sua natureza. Para tal devem utilizar a sinalização oficial.

O primeiro árbitro após o final de uma jogada deve mostrar:

- a) a equipe que irá sacar;
- b) se necessário, a natureza da falta utilizando o gesto oficial;
- c) se necessário, o jogador que cometeu a falta.

Estas ações são executadas separadamente e devem sempre respeitar esta ordem.

25. PRIMEIRO ÁRBITRO

1. Os ÁRBITROS devem sempre cooperar com toda a sua equipe de arbitragem. Devem deixá-los trabalhar dentro da respectiva área de responsabilidade e respeitar as suas decisões. No entanto, se acharem que um dos seus colegas está errado, tem autoridade para corrigir a decisão. Se um dos membros da equipe de arbitragem não está em condições de atuar satisfatoriamente, o primeiro árbitro tem autoridade para substituí-lo.
2. Muitos problemas podem ser evitados através de uma boa comunicação entre os membros da equipe de arbitragem antes e durante o jogo.
3. É importante que os ÁRBITROS tenham sempre todo o equipamento necessário à condução do jogo:

a) estojo pessoal de cartões: amarelo e vermelho.

Nota: os ÁRBITROS devem manter-se sempre de posse dos mesmos. Não devem estar colocados na cadeira do primeiro. Além disso, pode acontecer que a organização não forneça estojo colocado no poste. Neste caso, se o árbitro tiver o seu próprio estojo, não existirão problemas.

b) moeda para realizar o sorteio;

c) Apito;

d) Relógio com ponteiros de segundos e com a hora certa.

4. Os ÁRBITROS devem estar em excelentes condições físicas e de saúde mental. Os ÁRBITROS devem preparar-se para estar aptos para arbitrar e descansar quando necessário.

5. Os ÁRBITROS são responsáveis pelas suas decisões e pelas decisões dos seus colaboradores.

6. O primeiro árbitro deve aceitar protestos (se efetuados corretamente de acordo com as regras) e passar a questão à entidade organizadora.

26. SEGUNDO ÁRBITRO

1. O segundo ÁRBITRO deve ter a mesma capacidade que o primeiro ÁRBITRO. Se por alguma razão o primeiro árbitro estiver impossibilitado de continuar a sua tarefa, o segundo ÁRBITRO pode substituí-lo.

2. Boa comunicação e cooperação com o primeiro árbitro são obrigatórias. Se por alguma razão o segundo árbitro discorda da decisão do primeiro, não deve demonstrar aos jogadores e ao público, mas aceitar a decisão e mostrar apoio. Uma boa equipe de ÁRBITROS está em constante comunicação e respeitando-se mutuamente. Esta atitude cria confiança entre a equipe de arbitragem e promove um desempenho verdadeiramente profissional.

3. O segundo árbitro tem a responsabilidade de ter consigo o mesmo equipamento do primeiro (inclusive o estojo pessoal de cartões amarelo e vermelho). Como segundo árbitro ele não tem autoridade de sancionar jogadores, mas se por alguma razão tiver de assumir as funções do primeiro árbitro deve estar devidamente preparado.

4. O segundo árbitro deve repetir exatamente os sinais do primeiro árbitro. No caso do segundo árbitro marcar a falta, deve:

a) apitar;

b) indicar a natureza da falta através do gesto oficial e se necessário, mostrar o jogador faltoso;

- c) esperar que o primeiro árbitro indique qual a equipe que vai sacar;
- d) repetir o sinal do primeiro árbitro.

5. O segundo árbitro deve supervisionar o trabalho do apontador, assegurando-se que este complete sempre a sua tarefa antes de continuar o jogo. Mais uma vez, uma boa comunicação é essencial.

27. APONTADOR

1. O trabalho do apontador é muito importante. Deve cooperar diretamente com o segundo árbitro. Se por alguma razão não se encontrar pronto, deve assegurar-se que o segundo árbitro está ciente da situação. O segundo árbitro nunca deve permitir que o jogo se reinicie antes que o apontador tenha completado a sua tarefa.

2. É muito importante que o apontador levante a placa numerada indicando o sacador correto (e continue com a placa levantada até que o saque aconteça). Esta ação deve ser realizada rapidamente de forma a não causar retardamentos. Se o sacador errado estiver preste a sacar, o apontador deve informar o segundo árbitro e a situação deve ser corrigida.

3. Se o jogador errado executa o saque, o apontador deve acionar um sinal sonoro ou fazer uso de um apito para indicar que ocorreu uma falta na ordem de saque.

4. O apontador deverá comunicar o segundo árbitro sobre qualquer informação necessária à súmula de jogo e que deve ser efetuada antes do início do mesmo (ex: falta de assinaturas, etc.).

28. JUÍZES DE LINHA

1. Os juízes de linha devem estar na quadra, pelo menos 15 minutos antes da hora estabelecida para início do jogo. O primeiro e segundo ÁRBITROS devem nesse momento reunir-se com eles. Mais uma vez, uma boa comunicação é essencial.

2. Além de assinalarem "bola dentro" ou "bola fora", os juízes de linha devem prestar muita atenção aos toques no bloqueio, porque estes contam como primeiro toque da equipe. Os juízes de linha podem ser chamados a indicar aos ÁRBITROS uma situação faltosa de quatro toques.

3. Os juízes de linha devem tomar a decisão e manter a sinalização com a bandeira por alguns instantes, de forma que os ÁRBITROS tenham tempo de ver a informação.

29. GESTOS OFICIAIS

1. É obrigatório que os elementos da equipe de arbitragem utilizem os sinais oficiais de acordo com a correta aplicação das regras.
2. É fundamental usar só estes gestos e não qualquer variação pessoal.
3. Os membros da equipe de arbitragem devem ser claros e precisos na aplicação da seqüência do uso do apito e sinais oficiais.

Se o PRIMEIRO ÁRBITRO apita a falta, a seqüência deve ser:

- a) apitar;
- b) indicar por gesto a equipe a sacar;
- c) se necessário, mostrar através de gesto oficial a natureza da falta;
- d) se necessário, indicar o jogador faltoso.

Se o SEGUNDO ÁRBITRO apita a falta, a seqüência deve ser:

- a) apitar;
- b) indicar a natureza da falta através do gesto oficial;
- c) indicar o jogador faltoso;
- d) esperar até que o primeiro árbitro indique qual a equipe a sacar, e repetir o gesto do primeiro árbitro.

Nas seqüências acima indicadas, cada ação é separada e deve ser mostrada com clareza, de forma que não haja má interpretação do respectivo significado.

4. Na autorização para o saque, o primeiro árbitro apita e faz o gesto simultaneamente.
5. Os exemplos abaixo indicados ajudam os ÁRBITROS a compreender quando indicar o gesto oficial de "bola fora" ou "bola tocada".

Quando a bola cai fora do lado da equipe B:

- a) os ÁRBITROS mostram o sinal de bola fora; a falta é contra a equipe A.
- b) os ARBITROS mostram o sinal de bola tocada; a falta é contra a equipe B.

Em ambos os casos, se o contato não for claro, os ÁRBITROS devem também indicar qual foi o último jogador a tocar a bola.

No caso de uma bola fora:

- a) Do mesmo lado do jogador que tocou por último a bola; os ÁRBITROS devem mostrar o sinal de "bola tocada".
- b) Do lado oposto ao jogador que tocou por último a bola; os ÁRBITROS devem mostrar o sinal de "bola fora".