

 APOSTILA 3

**Funções e Procedimentos Práticos
da Equipe de Arbitragem**

Associação Desportiva Garra — ADG

Regras Oficiais CBV / FIVB — Edição 2026-2027

Ipiaú — Bahia

2026

Sumário

1. 1. A Equipe de Arbitragem — Composição	3
2. 2. Funções do Primeiro Árbitro	4
3. 3. Funções do Segundo Árbitro	6
4. 4. Funções do Apontador	7
5. 5. Funções dos Árbitros de Linha	8
6. 6. Procedimentos: Antes, Durante e Após o Jogo ..	9
7. 7. Atividades de Fixação	11

Prezado(a) Estagiário(a),

Uma partida não é conduzida por uma pessoa sozinha — é uma equipe. Cada integrante tem uma função clara e definida. Quando todos cumprem seu papel e se comunicam, o jogo flui com segurança e credibilidade.

Estude bem cada função: você pode começar como árbitro de linha, depois apontador, segundo árbitro e um dia chegar ao primeiro. Conheça todas as posições!

1. A EQUIPE DE ARBITRAGEM — COMPOSIÇÃO

Uma partida oficial é conduzida por uma equipe formada por até 7 pessoas. Em competições de menor porte, alguns cargos podem ser reduzidos, mas as funções devem ser sempre cumpridas.

Integrante	Quantidade	Autoridade
Primeiro Árbitro	1	Autoridade máxima — decisões finais
Segundo Árbitro	1	Auxilia o 1º árbitro — fiscaliza rede e linha central
Apontador	1	Registra pontos, substituições e tempos
Árbitros de Linha	2 ou 4	Observam linhas e toques — dão sugestões com bandeirinha

1.1 — Hierarquia e Comunicação

- O **1º árbitro** comanda a equipe e tem a última palavra em qualquer decisão
- O **2º árbitro** reporta ao 1º, mas tem autoridade sobre linha central, rede e substituições
- O **apontador** comunica-se principalmente com o 2º árbitro
- Os **árbitros de linha** respondem ao 1º e 2º árbitros
- Boas práticas: reunião pré-jogo com toda a equipe para alinhar procedimentos

💛 **Trabalho em Equipe:** A confiança entre os árbitros é essencial. Se o 1º árbitro confia no sinal do 2º e dos linhas, o jogo flui com menos dúvidas e reclamações. Conversem antes do jogo!

2. FUNÇÕES DO PRIMEIRO ÁRBITRO

É a autoridade máxima da partida. Suas decisões são **finais e inquestionáveis** . Ele representa a FIVB/CBV/ADG dentro de quadra.

2.1 — Antes do Jogo

- ✓ Inspecionar as condições da quadra, rede, antenas e bolas
- ✓ Conferir a súmula e os documentos das equipes
- ✓ Sortear lado e saque (moeda)
- ✓ Reunir a equipe de arbitragem e os capitães
- ✓ Verificar uniformes e equipamentos dos jogadores

2.2 — Durante o Jogo

- ✓ Apitar para autorizar o saque e iniciar cada lance
- ✓ Decidir sobre todas as faltas e lances — sinalizar claramente
- ✓ Controlar o comportamento e a conduta de jogadores e comissão técnica
- ✓ Autorizar tempos técnicos e substituições (com confirmação do 2º árbitro)
- ✓ Aplicar advertências e penalidades quando necessário
- ✓ Decidir em caso de dúvida — pode consultar o 2º árbitro e os árbitros de linha
- ✓ Interromper o jogo em caso de lesão, mau tempo ou problemas externos

2.3 — Após o Jogo

- ✓ Confirmar o resultado final na súmula
- ✓ Receber e assinar a súmula — conferir todos os dados
- ✓ Coletar assinaturas dos capitães e do 2º árbitro
- ✓ Entregar a súmula à organização
- ✓ Elaborar relatório de ocorrências se houver penalidades graves



Autoridade Final: O 1º árbitro pode mudar a própria decisão se perceber que errou, desde que o jogo não tenha reiniciado. Se o saque já foi executado, a decisão se mantém.

3. FUNÇÕES DO SEGUNDO ÁRBITRO

É o braço direito do 1º árbitro. Não decide sobre faltas de toque, mas observa tudo o que acontece perto da rede e da linha central. É também o elo de comunicação entre o apontador e o 1º árbitro.

3.1 — Antes do Jogo

-  Conferir rede, antenas, postes e cabos de sustentação
-  Receber as fichas de rotação das equipes e conferir com o apontador
-  Verificar a posição dos jogadores na quadra
-  Controlar as bolas reserva e os aquecimentos

3.2 — Durante o Jogo

-  Observar faltas na rede e toques na rede entre as antenas
-  Fiscalizar invasões por baixo da linha central
-  Controlar a zona de ataque — jogadores de trás não podem saltar dentro da linha de 3m para atacar
-  Autorizar e registrar tempos técnicos e substituições
-  Comunicar ao 1º árbitro quando o apontador registrar falta de rotação
-  Manter comunicação visual constante com o 1º árbitro
-  Levantar a mão quando o saque puder ser executado

3.3 — Após o Jogo

-  Conferir e assinar a súmula
-  Apoiar o 1º árbitro em relatórios de ocorrências

 **Dica Prática:** O 2º árbitro deve estar sempre em movimento — acompanhe a bola e as ações perto da rede. Se parado em um só lugar, não verá as faltas. Posicione-se de forma a ter visão da linha central e dos jogadores!

4. FUNÇÕES DO APONTADOR

O apontador é o guardião dos números. Um erro aqui pode comprometer todo o resultado do jogo. Concentração e atenção são suas principais ferramentas.

4.1 — Antes do Jogo

- ✓ Preencher os dados da partida na súmula
- ✓ Registrar escalação inicial — nome e número de cada jogador
- ✓ Receber e conferir as fichas de rotação antes de cada set
- ✓ Confirmar com o 2º árbitro a ordem inicial de saque

4.2 — Durante o Jogo

- ✓ Registrar cada ponto marcado — em tempo real
- ✓ Controlar a ordem de saque — avisar quando houver rotação
- ✓ Identificar e registrar falta de rotação
- ✓ Anotar todas as substituições — jogador que entra, jogador que sai e número da substituição
- ✓ Contar e informar quantos tempos técnicos cada equipe já utilizou
- ✓ Manter comunicação com o 2º árbitro — levantar a bandeira quando houver dúvida ou solicitação
- ✓ Avisar quando o 5º set estiver chegando ao fim

4.3 — Após o Jogo

- ✓ Conferir a pontuação final de todos os sets
- ✓ Calcular o placar geral
- ✓ Assinar a súmula antes de entregar ao 1º árbitro

 **Regra de Ouro do Apontador:** *Nunca preencha a súmula com adiantamento — registre no momento exato. Se errar, risque com uma linha simples, escreva o valor correto ao lado e assine. Não use corretivo nem rasgue a folha.*

5. FUNÇÕES DOS ÁRBITROS DE LINHA

São os olhos do 1º e 2º árbitros nas extremidades da quadra. Sua visão é complementar — você vê o que os árbitros de quadra não conseguem enxergar. A bandeirinha é sua ferramenta principal.

5.1 — Antes do Jogo

-  Verificar as condições das linhas de fundo e laterais
-  Posicionar-se corretamente — nos cantos opostos, fora da quadra
-  Reunir-se com os demais árbitros para alinhar procedimentos

5.2 — Durante o Jogo

-  Indicar bola dentro ou fora das linhas que observa
-  Sinalizar toque de jogador na bola antes de sair fora
-  Observar se o saque sai fora da área ou toca antena
-  Indicar invasões e toques na rede quando solicitado
-  Sinalizar com firmeza e imediatamente — sem hesitação
-  Se não tiver visão clara — cruzar os braços e sinalizar "não viu"

5.3 — Após o Jogo

-  Assinar a súmula quando solicitado
-  Participar da reunião rápida de encerramento

 **Regra da Bandeirinha:** Se tiver dúvida — *não sinalize*. Só acene quando tiver certeza absoluta. Melhor não ver do que indicar errado. Cruze os braços e deixe o 1º árbitro decidir.

6. PROCEDIMENTOS: ANTES, DURANTE E APÓS O JOGO

6.1 — Checklist Pré-Jogo (30 minutos antes)

- ✓ Chegada de toda a equipe de arbitragem ao local
- ✓ Reunião rápida: alinhar sinais, comunicação e procedimentos
- ✓ Conferência da quadra: marcações, rede, altura, antenas, postes
- ✓ Verificação das bolas — aprovar as 3 bolas do jogo
- ✓ Conferência de documentos e escalação das equipes
- ✓ Sorteio de lado e saque com os capitães
- ✓ Aquecimento das equipes — 5 minutos sem rede, 5 minutos com rede
- ✓ Verificação final — 1 minuto para o início

6.2 — Durante o Jogo

- Apito do 1º árbitro → autoriza o saque
- A bola em jogo → o lance segue até tocar o chão, sair ou haver falta
- Falta → apito imediato → sinal → indica quem marca o ponto
- Comunicação constante entre 1º e 2º árbitro — olho no olho
- Apontador confirma pontos e rotações com bandeirinha
- Substituições e tempos técnicos sempre pelo 2º árbitro

6.3 — Encerramento do Jogo

1. Apito final do 1º árbitro + sinal de jogo encerrado
2. Apontador finaliza os números na súmula
3. Conferência do placar final por todos os árbitros
4. Assinaturas: apontador → 2º árbitro → capitães → 1º árbitro
5. Entrega da súmula à organização do evento
6. Reunião de avaliação: o que deu certo? o que melhorar?

 **A Súmula é o Documento Oficial:** Tudo que acontece dentro de quadra deve estar registrado. Sempre confira duas vezes antes de assinar — depois de assinada, não há alteração possível.

7. ATIVIDADES DE FIXAÇÃO

Questões Teóricas

1. Descreva as 4 funções principais do Primeiro Árbitro durante o jogo.
2. Quais faltas são de responsabilidade do Segundo Árbitro observar? Cite pelo menos 3.
3. O que o Apontador deve fazer quando perceber uma falta de rotação? Descreva o procedimento.
4. Um Árbitro de Linha não consegue ver claramente se a bola caiu dentro ou fora. Qual sinal ele deve fazer? Por quê?
5. Liste 5 itens que devem ser verificados no procedimento pré-jogo, antes do início da partida.

Cenários Práticos

Analise cada situação e indique qual integrante da equipe de arbitragem deve agir e o que fazer:

1. *Um jogador passa por baixo da rede e invade o campo adversário → Quem vê? O que faz?*
2. *O técnico pede uma substituição → Quem recebe? Quem autoriza? Quem registra?*
3. *A bola cai na linha de fundo → Quem sinaliza? Qual o sinal?*
4. *O levantador toca a bola duas vezes seguidas → Quem decide? Qual o sinal?*
5. *A equipe saca fora de ordem → Quem detecta? Como proceder?*

Conclusão

"A arbitragem é uma equipe. Cada um faz a sua parte, mas todos jogam juntos. Respeite o seu papel e confie no colega. O jogo agradece."

Wanderley dos Santos Amaral — Presidente ADG