



REGRAS OFICIAIS DE VÔLEI DE PRAIA (VERSÃO 4 x 4) 2023-2024

A versão atual foi revista pela Comissão de Arbitragem
da FIVB



Regras Oficiais do vôlei de praia (Versão 4 x 4) 2023-2024

Publicado pela FIVB - www.fivb.com

Design e layout: Samuel Chesaux

Ilustrações: © FIVB 2023



REGRAS OFICIAIS DE VÔLEI DE PRAIA (VERSÃO 4 x 4) 2023-2024

A versão atual foi revista pela Comissão de Arbitragem
da FIVB

CONTEÚDO

CARACTERÍSTICAS DO JOGO	7
PARTE 1: FILOSOFIA DO JOGO E ARBITRAGEM	8
PARTE 2 - SEÇÃO 1: JOGO	11
CAPÍTULO 1: INSTALAÇÕES E EQUIPAMENTOS	12
1 ÁREA DE JOGO.....	12
1.1 DIMENSÕES.....	12
1.2 SUPERFÍCIE DE JOGO.....	12
1.3 LINHAS NA QUADRA	12
1.4 ZONAS E ÁREAS	13
1.5 TEMPO	13
1.6 ILUMINAÇÃO.....	13
2 REDE E POSTES.....	13
2.1 ALTURA DA REDE	13
2.2 ESTRUTURA.....	14
2.3 FAIXAS LATERAIS.....	14
2.4 ANTENAS	14
2.5 POSTES.....	15
2.6 EQUIPAMENTO ADICIONAL	15
3 BOLAS.....	15
3.1 PADRÕES	15
3.2 UNIFORMIDADE DAS BOLAS	15
3.3 SISTEMA DE CINCO BOLAS	15
CAPÍTULO 2: PARTICIPANTES	16
4 TIMES	16
4.1 COMPOSIÇÃO DOS TIMES	16
4.2 LOCALIZAÇÃO DO TIME.....	16
4.3 EQUIPAMENTO.....	17
4.4 TROCA DE EQUIPAMENTO.....	17
4.5 OBJETOS PROIBIDOS.....	17
5 LÍDERES DO TIME.....	18
5.1 CAPITÃO.....	18
5.2 TÉCNICO.....	19

6	PARA MARCAR UM PONTO, PARA GANHAR UM SET E O JOGO	20
6.1	PARA MARCAR UM PONTO	20
6.2	PARA GANHAR UM SET	21
6.3	PARA GANHAR O JOGO	21
6.4	TIME PADRÃO E TIME INCOMPLETO.....	21
7	ESTRUTURA DO JOGO.....	21
7.1	O SORTEIO	21
7.2	AQUECIMENTO OFICIAL	22
7.3	FORMAÇÃO INICIAL DO TIME.....	22
7.4	POSIÇÕES	23
7.5	ERRO DE POSIÇÃO	23
7.6	ORDEM DE SAQUE.....	23
7.7	ERRO NA ORDEM DE SAQUE.....	23

8	SITUAÇÕES DE JOGO	24
8.1	BOLA EM JOGO.....	24
8.2	BOLA FORA DE JOGO.....	24
8.3	BOLA “DENTRO”	24
8.4	BOLA “FORA”.....	24
9	JOGANDO A BOLA.....	25
9.1	GOLPES DO TIME	25
9.2	CARACTERÍSTICAS DO GOLPE	26
9.3	FALTAS AO JOGAR A BOLA.....	26
10	BOLA NA REDE	26
10.1	BOLA CRUZANDO A REDE	26
10.2	BOLA TOCANDO A REDE.....	27
10.3	BOLA NA REDE	27
11	JOGADOR NA REDE.....	27
11.1	ALCANÇANDO ALÉM DA REDE.....	27
11.2	INVASÃO DO ESPAÇO OU DA QUADRA DO ADVERSÁRIO, E/OU DA ZONA LIVRE	27
11.3	CONTATOS COM A REDE	27
11.4	FALTA DO JOGADOR NA REDE.....	28
12	SAQUE.....	28
12.1	PRIMEIRO SAQUE NUM SET.....	28
12.2	ORDEM DE SAQUE.....	28
12.3	AUTORIZAÇÃO PARA O SAQUE	29
12.4	EXECUÇÃO DO SAQUE.....	29

12.5	BARREIRA.....	29
12.6	FALTAS DURANTE O SAQUE.....	29
13	GOLPE DE ATAQUE.....	30
13.1	CARACTERÍSTICAS DO GOLPE DE ATAQUE.....	30
13.2	FALTAS DO GOLPE DE ATAQUE.....	30
14	BLOQUEIO.....	30
14.1	BLOQUEANDO.....	30
14.2	CONTATO NO BLOQUEIO.....	31
14.3	BLOQUEANDO DENTRO DO ESPAÇO ADVERSÁRIO.....	31
14.4	BLOQUEIO E GOLPES DO TIME.....	31
14.5	BLOQUEANDO O SAQUE.....	31
14.6	FALTAS DO BLOQUEIO.....	31

CAPÍTULO 5: INTERRUPÇÕES, RETARDAMENTOS E INTERVALOS	32
---	-----------

15	INTERRUPÇÕES.....	32
15.1	NÚMERO DE INTERRUPÇÕES REGULARES DO JOGO.....	32
15.2	SEQUÊNCIA DE INTERRUPÇÕES REGULARES DO JOGO.....	32
15.3	PEDIDO DE INTERRUPÇÃO REGULAR DO JOGO.....	32
15.4	TEMPOS.....	33
15.5	SUBSTITUIÇÕES.....	33
15.6	LIMITE DE SUBSTITUIÇÕES.....	33
15.7	SUBSTITUIÇÃO EXCEPTIONAL.....	33
15.8	SUBSTITUIÇÃO POR EXPULSÃO OU DESQUALIFICAÇÃO.....	34
15.9	SUBSTITUIÇÃO ILEGAL.....	34
15.10	PROCEDIMENTO PARA SUBSTITUIÇÃO.....	34
15.11	SOLICITAÇÕES INDEVIDAS.....	35
16	RETARDAMENTO DO JOGO.....	35
16.1	TIPOS DE RETARDAMENTO.....	35
16.2	SANÇÕES POR RETARDAMENTO.....	35
17	INTERRUPÇÕES EXCEPCIONAIS DO JOGO.....	36
17.1	LESÃO/DOENÇA.....	36
17.2	INTERFERÊNCIA EXTERNA.....	36
17.3	INTERRUPÇÕES PROLONGADAS.....	36
18	INTERVALOS E MUDANÇA DE QUADRA/TROCAS.....	36
18.1	INTERVALOS.....	36
18.2	MUDANÇA DE QUADRA.....	37

19	EXIGÊNCIAS DA CONDUTA	38
19.1	CONDUTA ESPORTIVA	38
19.2	FAIR PLAY (JOGO LIMPO)	38
20	MÁ CONDUTA E SUAS SANÇÕES	38
20.1	MÁ CONDUTA LEVE	38
20.2	MÁ CONDUTA LEVANDO A SANÇÕES	39
20.3	ESCALA DE SANÇÕES	39
20.4	APLICAÇÃO DAS SANÇÕES POR MÁ CONDUTA	40
20.5	MÁ CONDUTA ANTES E ENTRE SETS	40
20.6	RESUMO DA MÁ CONDUTA E CARTÕES USADOS	40

21	EQUIPE DE ARBITRAGEM E PROCEDIMENTOS	42
21.1	COMPOSIÇÃO	42
21.2	PROCEDIMENTOS	42
22	PRIMEIRO ÁRBITRO	43
22.1	LOCALIZAÇÃO	43
22.2	AUTORIDADE	43
22.3	RESPONSABILIDADES	44
23	SEGUNDO ÁRBITRO	44
23.1	LOCALIZAÇÃO	44
23.2	AUTORIDADE	45
23.3	RESPONSABILIDADES	45
24	ÁRBITRO DE DESAFIO	46
24.1	LOCALIZAÇÃO	46
24.2	RESPONSABILIDADES	46
25	ÁRBITRO RESERVA	46
25.1	LOCALIZAÇÃO	46
25.2	RESPONSABILIDADES	47
26	APONTADOR	47
26.1	LOCALIZAÇÃO	47
26.2	RESPONSABILIDADES	47
27	APONTADOR ASSISTENTE	48
27.1	LOCALIZAÇÃO	48
27.2	RESPONSABILIDADES	48

28	JUÍZES DE LINHA.....	49
28.1	LOCALIZAÇÃO	49
28.2	RESPONSABILIDADES.....	49
29	SINAIS OFICIAIS.....	50
29.1	SINAIS MANUAIS DO ÁRBITRO.....	50
29.2	SINAIS DOS JUÍZES DE LINHA	50

PARTE 2 - SEÇÃO 3: DIAGRAMAS 51

D1	ÁREA DE JOGO	52
D2	A QUADRA DE JOGO	53
D3	DESENHO DA REDE.....	54
D4a	BOLA CRUZANDO O PLANO VERTICAL DA REDE PARA A QUADRA ADVERSÁRIA	55
D4b	BOLA CRUZANDO O PLANO VERTICAL DA REDE PARA A ZONA LIVRE ADVERSÁRIA.....	56
D5	TELA COLETIVA	57
D6	BLOQUEIO COMPLETO.....	57
D7	PREVENÇÕES E SANÇÕES.....	58
D7a	AVISO DE MÁ CONDUTA E ESCALA DE SANÇÕES E SUAS CONSEQUÊNCIAS	58
D7b	ESCALA DE SANÇÕES POR RETARDAMENTO E CONSEQUÊNCIAS.....	58
D8	LOCALIZAÇÃO DA EQUIPE DE ARBITRAGEM E SEUS ASSISTENTES.....	59
D9	SINAIS MANUAIS OFICIAIS DA ARBITRAGEM	60-66
D10	SINAIS OFICIAIS DOS JUÍZES DE LINHA.....	67-68

PARTE 3: DEFINIÇÕES 69

ÍNDICE 72





CARACTERÍSTICAS DO JOGO

O volei de praia é um esporte jogado por dois times numa quadra de areia, dividida por uma rede. Existem versões diferentes para circunstâncias específicas, para oferecer a versatilidade do jogo para todos.

O objetivo do jogo é enviar a bola sobre a rede, para que ela caia no chão da quadra adversária e evitar que o adversário faça o mesmo. O time tem três toques para devolver a bola (incluindo o toque no bloqueio).

A bola é posta em jogo com um saque: golpeada pelo sacador sobre a rede para a quadra adversária. O rally continua até que a bola caia, vá "fora" ou um time não consiga devolvê-la corretamente.

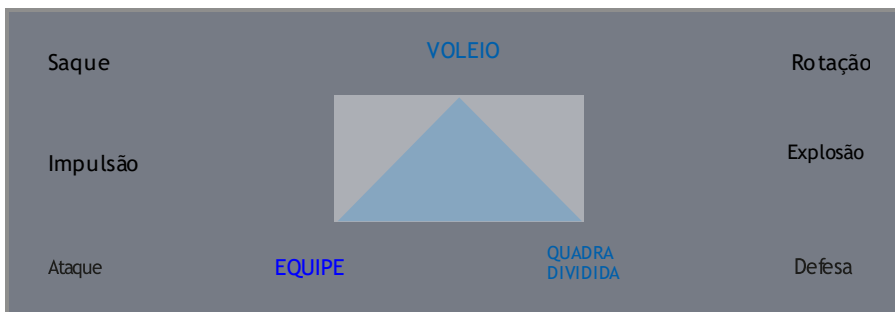
No volei de praia, o time que ganha um rally marca um ponton (Sistema de Ponto por Rally). Quando o time que recebe o saque ganha um rally, recebe um ponto e o direito de sacar. O sacador deve rodar uma posição no sentido horário sempre que isto acontecer.

The background of the entire page is a blue-tinted collage of volleyball-related images. At the top, a volleyball is suspended in the air above several players with their hands raised. In the middle, a player from the USA (HARTONG) is seen from behind, jumping. To the right, a referee in a black FIVB cap and Asics shirt looks on. At the bottom left, another referee is shown from the waist up, also in FIVB and Asics gear. The bottom right shows a player from QAT (number 5) and another player from KOR (number 12). The text 'ANOC WORLD LEAGUE' and '100 WORLD LEAGUE GAMES' are partially visible in the background.

PARTE 1 FILOSOFIA DAS REGRAS E ARBITRAGEM

INTRODUÇÃO

O volei de praia é um dos esportes mais populares e bem sucedidos do mundo. É rápido, é excitante, e a ação é explosiva. Ainda assim, o volei jogado na praia engloba vários elementos cruciais sobrepostos, cuja interação complementar o torna único dentre os jogos com rally.



Nos últimos anos, a FIVB vem dando grandes passos para adaptar o jogo para um público moderno.

Desde 1930, quando houve o primeiro jogo de volei de praia nas areias da Califórnia, a versão 4 x 4 tem sido jogada como uma versão excitante do esporte entre times de 4 atletas de uma vez em quadra. O grande interesse na versão 4 x 4, principalmente nos últimos anos, levou à necessidade de apresentar uma versão específica do Livro de Regras feito para competições internacionais e nacionais.

Embora o jogo 4 x 4 seja muito similar ao jogo 2 x 2, há algumas regras específicas do 4 x 4, destacadas nesta versão do Livro Oficial de Regras 4 x 4.

Este texto destina-se ao grande público do voleibol - jogadores, técnicos, árbitros, espectadores, comentaristas - pelas seguintes razões:

- compreender melhor a regra leva a um jogo melhor;
- técnicos podem criar melhores táticas e estruturas de jogo, permitindo que os jogadores exibam suas habilidades;
- entender a relação entre as regras permite que os oficiais tomem as melhores decisões.

Esta introdução foca primeiro no vôlei de praia como um esporte competitivo, antes de estabelecer as principais qualidades necessárias para uma arbitragem bem sucedida.

FIVB - O VÔLEI DE PRAIA É UM ESPORTE COMPETITIVO

A competição explora forças latentes. Ela exhibe o melhor da habilidade, espírito, criatividade e estética. As regras são estruturadas para permitir todas essas qualidades. Com poucas exceções, o vôlei de praia permite que todos os jogadores joguem tanto na rede (no ataque) quanto no fundo da quadra (para defender ou sacar).

Os primeiros expoentes nas areias da Califórnia ainda o reconheceriam porque o vôlei de praia manteve certos elementos únicos e essenciais ao longo dos anos. Alguns, ele compartilha com outros jogos com rede/bola/raquete:

- Saque
- Rotação (revezamento para sacar)
- Ataque
- Defesa

Entretanto, o vôlei de praia é o único jogo com rede que insiste que a bola esteja em voo constante - uma bola voadora - permitindo a cada equipe alguns passes internos antes que a bola deva ser devolvida aos adversários.

Mudanças na regra do saque têm alterado o ato de sacar, de um meio simples de colocar a bola em jogo para uma arma pesada.

O conceito de “rotação” beneficia atletas versáteis. As regras sobre as posições dos jogadores devem permitir que os times sejam flexíveis e criem desenvolvimentos interessantes em táticas.

Os competidores usam essa estrutura para contestar técnicas e poder. A estrutura também permite aos jogadores uma liberdade de expressão para entusiasmar os espectadores.

E a imagem do volei de praia é cada vez melhor.

O ÁRBITRO DENTRO DESSA ESTRUTURA

A essência de um bom oficial reside no conceito de imparcialidade e consistência:

- ser justo com qualquer participante,
- ser visto como justo pelos espectadores.

Isso exige uma grande dose de confiança - o árbitro deve ser confiável para permitir que os jogadores se divirtam:

- sendo preciso em seu julgamento;
- entendendo por que a regra é escrita;
- sendo bom organizador;
- permitindo que a competição flua e a conduzindo a uma conclusão;
- sendo um educador – usando as regras para penalizar o faltoso ou advertir o descortês;
- promovendo o jogo – isto é, permitindo que os elementos espetaculares no jogo brilhem e que os jogadores façam seu melhor: divertir o público.

Finalmente, pode-se dizer que um bom árbitro usará as regras para tornar a competição uma experiência gratificante para todos os envolvidos.

Para aqueles que leram até aqui, vejam as regras a seguir como o estágio atual de desenvolvimento de um grande jogo, mas tenham em mente por que esses poucos parágrafos podem ser de igual importância para vocês em sua própria posição dentro do esporte.

Apaixone-se !
Mantenha a bola voando! Entenda o jogo!



PARTE 2

SEÇÃO 1: O JOGO

CAPÍTULO 1

INSTALAÇÕES E EQUIPAMENTOS

[Ver Regras](#)

1 ÁREA DE JOGO

A área de jogo engloba a quadra de jogo e a zona livre. Deve ser retangular e simétrica.

1.1, D1

1.1 DIMENSÕES

1.1.1 A área de jogo é um retângulo medindo 16 x 8m, cercado pela zona livre, que terá um mínimo de 3 m de largura em todos os lados.

D2

O espaço livre de jogo é o espaço acima da área de jogo, o qual deve ser livre de obstruções. O espaço livre de jogo deve ter um mínimo de 7m de altura a partir da superfície do jogo.

1.1.2 Nas competições mundiais oficiais da FIVB, a zona livre terá um mínimo de 5m e um máximo de 6m das linhas laterais de e de fundo. O espaço livre de jogo deverá medir um mínimo de 12,5m de altura a partir da superfície de jogo.

1.2 A SUPERFÍCIE DE JOGO

1.2.1 A superfície deve ser composta de areia nivelada, tão plana e uniforme quanto possível, sem pedras, conchas ou qualquer coisa que represente risco de cortes ou ferimentos para os jogadores.

1.2.2 Nas competições mundiais oficiais da FIVB, a areia deverá ter pelo menos 40cm de profundidade e ser composta de grãos finos e pouco compactados.

1.2.3 A superfície de jogo não deve apresentar nenhum risco de ferimentos para os jogadores.

1.2.4 Nas competições mundiais oficiais da FIVB, a areia deve também ser peneirada a um tamanho aceitável, não muito grossa e sem pedras nem partículas perigosas não devem ser finas demais, a ponto de virar poeira e aderir à pele.

1.2.5 Para a FIVB, nas competições mundiais oficiais, recomenda-se uma lona para cobrir a quadra principal em caso de chuva.

D2

1.3 AS LINHAS DA QUADRA

1.3.1 Todas as linhas têm 5cm de largura. Devem ser de cor contrastante com a

PARTE 2 - SEÇÃO 1: O JOGO
cor da areia.

1.3.2 Linhas de limite

Duas linhas laterais e duas nos fundos da quadra indicam a quadra de jogo. Não há linha central. Tanto as linhas laterais quanto as de fundo são colocadas dentro das dimensões da quadra de jogo.

As linhas da quadra devem ser feitas de uma fita de material resistente, e quaisquer âncoras devem ser de material macio e flexível.

1.4 ZONAS E ÁREAS

1.4.1 Zona de saque

A zona de saque é uma área de 8m atrás de cada linha de fundo.

Limita-se lateralmente com a borda da extensão das linhas laterais e

se estende até o fim da zona livre.

1.4.2 Zona de substituição

A zona de substituição é limitada pela linha lateral e a mesa do apontador, e se estende do poste da rede até uma linha imaginária desenhada a 3m de distância.

1.4.3 Área de aquecimento

Nas competições mundiais oficiais da FIVB, a área de aquecimento terá aproximadamente 2 x 2m, localizada nos cantos laterais dos bancos, fora da zona livre, de forma a não obstruir a visão do público, ou atrás do banco de cada time - onde começam as tribunas, a partir de 2,5m da superfície de jogo.

1.5 CLIMA

O clima não deve trazer nenhum risco de ferimento aos jogadores.

1.6 ILUMINAÇÃO

Nas competições mundiais oficiais da FIVB, disputadas à noite, a iluminação na área de jogo deve ser de 1,000 a 1,500 lux medidos a 1m acima da superfície da área de jogo.

2 REDE E POSTES

2.1.1 Verticalmente sobre o meio da quadra, há uma rede cuja parte superior ficará na altura de 2,43m para o masculino e 2,24m para o feminino.

1.3.2, 12, D1, D2

1.3.2, 15.10.1, D1, D2

23.2.5, D1

D3

Nota: A altura da rede pode variar, dependendo da faixa etária, como abaixo:

Faixa Etária	Feminino	Masculino
Sub-16	2.24 m	2.24 m
Sub-14	2.12 m	2.12 m
Sub-12	2.00 m	2.00 m

- 2.1.2 A altura é medida no centro da quadra de jogo, com uma vareta de medição. A altura da rede acima das linhas laterais deve ser exatamente a mesma e não deve exceder a altura oficial em mais de 2cm.

1.1, 1.3.2, 2.1.1

2.2 ESTRUTURA

A rede mede 8.5m de comprimento e 1m (+ / - 3 cm) de largura quando esticada, e é instalada vertical acima do eixo do meio da quadra de jogo.

D3

É feita de malha com 10cm². Nas bordas superior e inferior há duas faixas horizontais com 7 a 10 cm, feitas de lona dobrada, de preferência azul marinho ou uma cor vibrante, costuradas ao longo de toda a extensão. Cada extremidade da fita superior tem um buraco onde se passa uma corda para prender a fita superior ao poste, a fim de mantê-la bem esticada.

Dentro das faixas, há um cabo flexível na faixa superior, e um cordão na inferior, para amarrar a rede nos postes e mantê-la esticada. Pode-se permitir instalar propaganda nas faixas horizontais da rede.

Nas competições mundiais oficiais da FIVB, pode-se usar uma rede de 8m com malhas menores e marcas exibidas entre suas extremidades e os postes, desde que não prejudique a visibilidade dos jogadores nem da arbitragem. A publicidade pode ser impressa nesses itens conforme o regulamento da FIVB.

2.3 FAIXAS LATERAIS

Prendem-se duas faixas coloridas, com 5cm de largura (como as linhas da quadra) e 1m de comprimento verticalmente na rede acima de cada linha lateral. Elas são consideradas parte da rede.

1.3.2, D3

Pode-se ter publicidade nas faixas laterais.

2.4 ANTENAS

Antena é uma vareta flexível, com 1,80m de comprimento e 10mm de diâmetro, feita de fibra de vidro ou similar.

Os 80cm superiores de cada antena se estendem acima da rede e são marcados com 10 faixas em cores contrastantes, de preferência, vermelho e branco.

2.3, D3

10.1.1, D3,
D4a, D4b

As antenas são consideradas parte da rede e delimitam lateralmente o espaço de cruzamento.

2.5 POSTES

- 2.5.1 Os postes que sustentam a rede ficam a uma distância de 70cm a 1m fora das linhas laterais. Têm 2,55m de altura e, de preferência, são ajustáveis.

Nas competições mundiais oficiais da FIVB, os postes que sustentam a rede são colocados a 1m das linhas laterais.

- 2.5.2 Os postes são arredondados e lisos, fixados ao solo sem fios. Não devem haver dispositivos perigosos ou obstrutivos. Os postes devem ser acolchoados.

2.6 EQUIPAMENTO ADICIONAL

Qualquer equipamento adicional é regido pelo regulamento da FIVB.

3 BOLAS

3.1 PADRÕES

A bola deve ser esférica, feita de material flexível (couro, couro sintético ou similar), que não absorva umidade, ou seja, adequada às condições do clima, já que se pode jogar sob chuva. A bola tem em seu interior uma bexiga feita de borracha ou similar. A aprovação de couro sintético é determinada pelo regulamento da FIVB.

Cor: clara e uniforme ou uma combinação de cores.

Circunferência: 66 a 68cm.

Peso: 260 a 280g.

Calibragem: 0.175 a 0.225 kg/cm² (171 a 221 mbar ou hPa).

3.2 UNIFORMIDADE DAS BOLAS

Todas as bolas usadas num jogo devem ter os mesmos padrões de circunferência, peso, pressão, tipo, cor, etc.

Para a FIVB, as competições mundiais oficiais serão disputadas com bolas aprovadas por ela, a menos que haja acordo da FIVB.

3.3 SISTEMA DE CINCO BOLAS

Nas competições mundiais oficiais da FIVB, devem-se usar cinco bolas. Neste caso, seis boleiros ficam posicionados, um em cada ângulo da zona livre, e um atrás de cada árbitro.

D2, D3

3.2

3.1, 23.2.9

D8

CAPÍTULO 2

PARTICIPANTES

4 TIMES

4.1 FORMAÇÃO DOS TIMES

- 4.1.1 Para um jogo, uma equipe precisa de até seis jogadores, mais um técnico.

Normalmente, apenas os relacionados na súmula podem acessar a Área de Competição e Controle e participar do aquecimento oficial no jogo.

Qualquer médico ou terapeuta da equipe empregado nas competições mundiais oficiais da FIVB tem que fazer parte da delegação oficial e ser credenciado com antecedência pela FIVB. a, para as competições mundiais oficiais da FIVB para Seniors, eles devem ficar sentados junto à cerca, dentro da Área de Competição-Controle, ou num local especial indicado no Manual Específico da Competição, e só poderão intervir quando convidados pelos árbitros para atender a emergências com os jogadores.

O Regulamento Oficial de cada evento estará no Manual Específico da Competição.

- 4.2 Um dos jogadores é o capitão do time, o que será indicado na súmula.

- 4.2.1 Apenas os jogadores relacionados na súmula podem entrar na quadra e participar do jogo. Uma vez que técnico e o capitão do time tenham assinado a súmula (lista do time na súmula eletrônica), os jogadores relacionados não poderão ser trocados.

4.2 LOCALIZAÇÃO DO TIME

- 4.2.1 Os jogadores que não estiverem em quadra podem ou sentar no banco ou ficar na área de aquecimento. O técnico deve permanecer sentado, mas pode se levantar temporariamente após os termos dos ralis.

Os bancos para os times ficam ao lado da mesa do apontador, fora da zona livre.

- 4.2.2 Apenas os integrantes da comissão técnica têm permissão para entrar na área de jogo, sentar no banco durante o jogo e participar do aquecimento oficial.

[Ver Regras](#)

[5.1, 5.2](#)

[D1](#)

[1, 4.1.1, 5.1.1, 5.2.2](#)

[1.4.3, 5.2.3.2, 7.3.3](#)

[D1](#)

[4.1.1, 7.2](#)

4.2.3 Jogadores fora de jogo podem se aquecer sem bola, como segue:

4.2.3.1 Durante o jogo: nas áreas de aquecimento

1.4.3, 8.1, D1

4.2.3.2 Durante os tempos: na zona livre atrás de sua quadra.

1.1.1, 15.4

4.2.4 Entre um set e outro, os jogadores podem se aquecer com bola dentro de sua zona livre. Durante qualquer interrupção longa (se necessário), os jogadores também podem usar sua quadra.

18.1

4.3 EQUIPAMENTO

O equipamento do jogador consiste de short ou sunga, camiseta ou regata ambos da mesma cor. Os jogadores podem usar um chapéu/proteção na cabeça.

4.1.1

4.3.1 Para as competições mundiais oficiais da FIVB, os jogadores de um determinado time devem usar uniformes nas mesmas cores e mesmo estilo em acordo com o regulamento do torneio. Os uniformes devem estar limpos.

4.3.2 Os jogadores devem jogar descalços, exceto quando autorizados pelo 1º árbitro.

4.3.3.2

4.3.3 As camisas dos jogadores e/ou shortes, serão numeradas de 1 a 6.

4.3.3.1 O número deve ser colocado no peito (ou na frente do short).

4.3.3.2 O número será de cor contrastante com a da camisa e terá um mínimo de 10cm de altura. A faixa que forma o número deve ter um mínimo de 1,5cm de largura.

4.4 MUDANÇA DE EQUIPAMENTO

Se ambos os times chegam a um jogo com camisas da mesma cor, será feito sorteio para determinar qual time terá que mudar.

22

O primeiro árbitro pode autorizar um ou mais jogadores:

4.4.1 A jogar de meias e/ou sapatos,

4.3.3

4.4.2 A mudar a camisa molhada entre os sets desde que as camisas novas sigam o regulamento da FIVB.

4.4.3 Se um jogador pedir, o primeiro árbitro pode autorizá-lo a jogar com camiseta e calça de treino.

4.5 OBJETOS PROIBIDOS

4.5.1 É proibido usar objetos que possam causar ferimentos ou dar uma vantagem artificial ao jogador.

4.5.2 Os jogadores podem usar óculos ou lente, por sua própria conta.

- 4.5.3 Podem-se usar dispositivos de proteção contra lesões acolchoados.

Nas competições mundiais oficiais para seniors da FIVB, esses dispositivos ou roupa de baixo visível devem ser da mesma cor, como parte do uniforme. Pode-se usar preto, branco ou cor neutra desde que todos os jogadores usem a mesma cor.

5 LÍDERES DO TIME

Tanto o capitão da equipe como o técnico são responsáveis pela conduta e disciplina dos membros da equipe.

5.1 CAPITÃO

- 5.1.1 ANTES DO JOGO, o capitão representa sua equipe no sorteio e assina a súmula.

- 5.1.2 DURANTE O JOGO e enquanto em quadra, o capitão do time é o capitão do jogo. Quando o capitão do time não está em quadra, o técnico ou o capitão do time deve indicar outro jogador para assumir o papel de capitão no jogo. Esse capitão no jogo mantém essa responsabilidade até ser substituído, ou até que o capitão do time retorne ao jogo ou que o set acabe.

Quando a bola estiver fora de jogo, somente o capitão no jogo está autorizado a falar com os árbitros:

- 5.1.2.1 Para pedir explicações sobre a aplicação e interpretação das Regras; se a explicação não satisfizer ao capitão, este deve informar imediatamente ao 1º árbitro seu desejo de protestar;

- 5.1.2.2 para pedir autorização:

- a) para trocar o uniforme ou o equipamento,
- b) para conferir o jogador sacador,
- c) para conferir a rede, a bola, a superfície, etc.,
- d) para realinhar as linhas da quadra;

- 5.1.2.3 na ausência do técnico, para pedir tempos e substituições.

Nota: os jogadores precisam de autorização dos árbitros para deixarem a área de jogo.

- 5.1.3 NO FIM DO JOGO, o capitão do time:

- 5.1.3.1 agradece aos árbitros e assina a súmula, ratificando o resultado;

- 5.1.3.2 Se anteriormente o capitão solicitou o Protocolo de Protesto via 1º árbitro e isto não foi bem resolvido no momento em que aconteceu, ele tem o direito de confirmar com um protesto por escrito, na súmula, ao final do jogo.

19

7.1, 26.2.1.1

15.2.1

22.2.4

4.3, 4.4.2

7.4, 7.6

1.2, 2, 3

15.2.1, 15.3.1,
15.4.1, 15.5.2

6.3

26.2.3.3

5.1.2.1

5.2 TÉCNICO

- 5.2.1 Durante o jogo, o técnico conduz o time de fora da área de jogo. Ele começa montando a formação inicial, as substituições e os pedidos de tempo. Nessas funções, o contato dele é com o 2º árbitro.
- 5.2.2 ANTES DO JOGO, o técnico anota ou confere os nomes/números dos jogadores na relação de jogadores da súmula, e a assina.
- 5.2.3 DURANTE O JOGO, o técnico:
- 5.2.3.1 antes de cada set, passa ao 2º árbitro ou ao apontador a formação inicial devidamente preenchida e assinada;
- 5.2.3.2 ocupa a cadeira mais próxima ao apontador, exceto quando da troca de quadra, durante o intervalo entre sets e para orientar os jogadores durante os tempos.
- 5.2.3.3 pede tempos e substituições;
- 5.2.3.4 pode e deve dar instruções aos jogadores em quadra durante os tempos, substituições, intervalo entre sets, intervalos entre rallies completos e durante interrupções excepcionais do jogo. O técnico também pode passar instruções durante a troca de quadra, sem retardar o jogo.

1.1, 7.3.2,
15.4.1, 15.5.2

4.1, 26.2.1.1

7.3.2, 7.4, 7.6

4.2

15.4, 15.5

D1

Nas competições mundiais oficiais da FIVB, o técnico deve usar uniforme diferente do uniforme do time (isto é, camisa polo ou de treino, mostrando ou o nome ou a sigla ou a bandeira do país).



CAPÍTULO 3

FORMATO DE JOGO

[Ver Regras](#)

6 PARA MARCAR UM PONTO, GANHAR UM SET E O JOGO

6.1 PARA MARCAR UM PONTO

6.1.1 Ponto

O time marca um ponto:

6.1.1.1 derrubando a bola na quadra do adversário;

8.3, 10.1.1,
D9 (14)

6.1.1.2 quando o adversário comete uma falta;

6.1.2

6.1.1.3 quando o time adversário recebe uma penalidade.

16.2.3, 20.3.1

6.1.2 Falta

A equipe comete uma falta com uma ação contrária às regras (ou violando-as de alguma forma). Os árbitros julgam as faltas e determinam as consequências de acordo com as regras:

6.1.2.1 se acontecem duas ou mais faltas em sequência, apenas a primeira é considerada;

6.1.2.2 se adversários cometem duas ou mais faltas simultaneamente, caracterizam uma FALTA DUPLA, e repete-se o rally.

6.1.2, D9 (23)

6.1.3 Rally e rally completo

Rally é a sequência de ações de jogo a partir do momento em que a bola é golpeada pelo sacador até que esteja fora de jogo. Um **rally completo** é a sequência de ações de jogo que resulta na atribuição de um ponto. Isso inclui:

8.1, 8.2,
12.2.2.1,
12.4.4,
22.3.2.2

- a atribuição de uma penalidade
- a perda do saque devido a um golpe de saque feito depois do tempo-limite.

6.1.3.1 Se o time que sacou ganha o rally, marca um ponto e continua a sacar.

6.1.3.2 Se o time que recebe o saque ganha o rally, marca um ponto e o direito de sacar.

6.2 PARA GANHAR UM SET

Ganha um set (exceto o decisivo 3º set) o time que primeiro marca 21 pontos, com uma diferença mínima de dois pontos. Em caso de empate em 20 pontos, o jogo continua até que se atinja a diferença de dois pontos (22-20; 23-21; etc).

D9 (9)

6.3 PARA GANHAR O JOGO

6.3.1 Fecha o jogo a equipe que ganha dois sets.

6.2, D9 (9)

PARTE 2 - SEÇÃO 1: O JOGO

- 6.3.2 No caso de empate (1-1), joga-se o decisivo 3º set, de 15 pontos, com diferença mínima de 2 pontos.

6.4 DESISTÊNCIA E EQUIPE INCOMPLETA

- 6.4.1 Se um time se recusa a jogar após ter sido convocado a fazê-lo, é declarado desistente e perde o jogo com resultado de 0-2 no jogo e 0-21 para cada set. 6.4.1
- 6.4.2 Um time que não chegue na área de jogo no horário é declarado ausente. 6.2, 6.3, 7.3.1
- 6.4.3 Um time que é declarado INCOMPLETO para um set ou para o jogo, perde o set ou o jogo. O time adversário recebe os pontos, ou os pontos e sets necessários para ganhar o set ou o jogo. O time incompleto mantém os pontos e sets.

Nas competições mundiais oficiais da FIVB, sempre que o formato POOL PLAY for implementado, a Regra 6.4 acima pode ser alvo de modificações, como mencionado no Regulamento Específico da Competição, emitido pela FIVB em tempo hábil, estabelecendo a modalidade a ser seguida no tratamento de casos de equipes incompletas.

7 ESTRUTURA DO JOGO

7.1 O SORTEIO

- Antes do aquecimento, o 1º árbitro conduz o sorteio, para decidir o primeiro saque e os lados da quadra no primeiro set. 12.1
- 7.1.1 O sorteio é feito na presença dos dois capitães, quando apropriado. 5.1
- 7.1.2 O vencedor do sorteio escolhe:
- 7.1.2.1 o direito de sacar ou receber o saque, 12.1
- OU,
- 7.1.2.2 o lado da quadra de jogo.
- O perdedor fica com a opção restante.
- 7.1.2.3 No segundo set, o perdedor do sorteio no primeiro set terá a escolha de 7.1.2.1 ou 7.1.2.2.
- Novo sorteio será feito para o set decisivo.

7.2 AQUECIMENTO

Antes do jogo, se os times tiveram outra quadra à sua disposição, eles terão um período de 3 minutos de aquecimento na rede; se não, poderão ter 5 minutos.

Nas competições mundiais oficiais da FIVB, todos os jogadores devem portar o uniforme de jogo durante o Protocolo e o aquecimento.

7.3 FORMAÇÃO INICIAL

7.3.1 Haverá sempre quatro jogadores por time no jogo.

A formação inicial do time indica a ordem de rotação dos jogadores na quadra. Esta ordem será mantida durante todo o set.

7.3.2 Antes do início de cada set, o técnico deve entregar a formação inicial do seu time no formulário próprio ou via dispositivo eletrônico, se utilizado. O formulário é entregue, preenchido e assinado, ao 2º árbitro – ou enviado eletronicamente direto para o e-apontador.

7.3.3 Os jogadores que não estão na formação inicial de um set serão os substitutos naquele set.

7.3.4 Uma vez que o formulário de formação inicial tenha sido entregue ao 2º árbitro ou ao apontador, mudanças na formação inicial serão autorizadas como substituição regular.

7.3.5 Discrepâncias entre as posições dos jogadores na quadra e no formulário de formação inicial serão tratadas das seguintes formas:

7.3.5.1 Quando tal discrepância é descoberta antes do início do set, a posição dos jogadores será corrigida de acordo com o formulário de formação inicial – não haverá punição;

7.3.5.2 quando, antes do início do set, descobre-se que qualquer jogador não está registrado no formulário de formação inicial daquele set, este jogador deverá ser trocado para ficar de acordo com a escalação – não haverá punição;

7.3.5.3 porém, se o técnico quiser manter em quadra o(s) jogador(es) não relacionado(s), terá que pedir substituição(ões), regular(es), usando o sinal manual correspondente, o que será então anotado na súmula.

Se a discrepância é percebida mais tarde, o time em falta deve voltar para as posições corretas. Os pontos do adversário permanecem válidos, e ele recebe um ponto e o próximo saque. Todos os pontos marcados pelo time em falta, do exato momento da falta até a descoberta desta, são cancelados.

7.3.5.4 Quando um jogador está em quadra, mas não está relacionado na rotação do time, os pontos do adversário permanecem válidos e o time ganha um ponto e o saque. O time em falta perderá todos os pontos e/ou sets (0 a 21, se necessário) marcados a partir do momento em que o jogador não registrado entrou em quadra, e terá que enviar um formulário de formação inicial revisado e mandar um novo jogador registrado para a quadra, na posição do não registrado.

6.1.2, 7.3.2

7.4 POSIÇÕES

No momento em que a bola é golpeada pelo sacador, cada time deverá estar em sua própria quadra (exceto o sacador).

7.6.1, 8.1, 12.4

7.4.1 Os jogadores são livres para se posicionar. NÃO há posições determinadas na

7.5 ERRO DE POSIÇÃO

NÃO há falta de ordem de posição.

7.6 ORDEM DE SAQUE

- 7.6.1 A ordem de saque é determinada pela formação inicial e será mantida durante todo o set.
- 7.6.2 Quando o time que recebe o saque ganha o direito de sacar, seu sacador roda uma posição no sentido horário.

7.7 FALTA DE ORDEM DE SAQUE

- 7.7.1 Comete-se uma falta de ordem de saque quando o saque não é feito de acordo com a ordem de saque. O time é punido com ponto e saque para o adversário.
- 7.7.2 O(s) apontador(es) deve(m) indicar a ordem correta de saque e corrigir o sacador errado antes do apito para sacar.



CAPÍTULO 4

AÇÕES DE JOGO

8 STATES OF PLAY	Ver Regras
8.1 BOLA EM JOGO	
A bola está em jogo a partir do momento do golpe de saque autorizado pelo 1º árbitro.	
8.2 BOLA FORA DE JOGO	
A bola está fora de jogo no momento da falta marcada pelo apito de um dos árbitros; na ausência de falta, no momento do apito.	
8.3 BOLA “DENTRO”	D9 (14), D10 (1)
Chama-se bola “dentro” se a qualquer momento de contato com a superfície de jogo, uma parte da bola toque a quadra, incluindo as linhas que limitam a quadra.	
8.4 BOLA “FORA”	
Chama-se bola “fora” quando ela:	
8.4.1 cai no chão além das linhas que limitam a quadra (sem tocá-las);	
8.4.2 toca em qualquer objeto fora da quadra, ou uma pessoa fora do jogo;	1.3.2, D9 (15), D10 (2)
8.4.3 toca nas antenas, cordas, postes ou na própria rede fora das faixas laterais;	
8.4.4 cruza o plano da rede parcial ou totalmente fora do espaço de cruzamento durante o saque ou durante o terceiro toque do time (exceção: Regra 10.1.2).	D9 (15), D10 (4) 2.3, D3, D4a, D9 (15), D10 (4)
8.4.5 cruza completamente o espaço abaixo da rede.	
	2.3, 10.1.2, D4a, D9 (15), D10 (4)
	D4a, D9 (22)

9 JOGANDO A BOLA

Cada time deverá jogar dentro de sua área e espaço de jogo(exceto Regra 10.1.2).

10.1.2

Entretando, a bola pode ser recuperada além de sua própria zona livre e por cima da mesa do apontador em toda sua extensão.

9.1 GOLPES DA EQUIPE

Golpe é qualquer contato entre a bola e um jogador no jogo.

Cada time tem o máximo de três toques para devolver a bola sobre a rede. Se mais golpes são usados, o time comete a falta “QUATRO TOQUES”.

Esses golpes incluem não apenas golpes intencionais do jogador, mas também contatos não intencionais com a bola.

9.1.1 CONTATOS CONSECUTIVOS

O jogador não pode tocar na bola duas vezes seguidas (exceções, ver Regras 9.2.2.2, 9.2.2.3, 14.2 e 14.4.2).

9.2.2.1, 14.2,
14.4.2, D9 (17)

9.1.2 CONTATOS SIMULTÂNEOS

Dois jogadodres podem tocar a bola no mesmo momento.

9.1.2.1 Quando dois companheiros de equipe tocam a bola simultaneamente, consideram-se dois golpes (com exceção do bloqueio).

14.2

Se eles alcançam a bola, mas só um deles a toca, conta-se um toque.

Se os jogadores se chocam, não há falta.

9.1.2.2 Quando dois adversários tocam a bola simultaneamente sobre a rede e a bola permanece em jogo, o time que recebeu a bola tem direito a outros três toques. Se esta bola vai “fora”, é falta do time do outro lado.

9.1.2.3 Se a bola atinge a antena depois de toques simultâneos de dois adversários sobre a rede, o rally tem que ser repetido.

9.1.2.2

9.1.3 TOQUE ASSISTIDO

Dentro da área de jogo, não é permitido ao jogador apoiar-se num colega nem em qualquer estrutura/objeto com o objetivo de atingir a bola.

Entretanto, um jogador prestes a cometer uma falta (tocar na rede ou interferir com um adversário, etc.) pode ser detido por um colega.

9.2 CARACTERÍSTICAS DO TOQUE

- 9.2.1 A bola pode tocar em qualquer parte do corpo.
- 9.2.2 A bola não deve ser agarrada nem arremessada. Ela pode ricochetear em qualquer direção. 9.3.3
- 9.2.2.1 Contatos Simultâneos: 9.2.1
- A bola pode tocar em várias partes do corpo, contanto que estes contatos aconteçam simultaneamente.
- 9.2.2.2 Contatos consecutivos: 9.3.4
- No primeiro toque da equipe, desde que não seja feita de toque de dedos, contatos consecutivos são permitidos desde que os contatos ocorram durante uma mesma ação. Durante o primeiro toque da equipe, se for feita por cima usando os dedos, a bola NÃO pode tocar nos dedos/mãos consecutivamente, mesmo que o contato ocorra durante a mesma ação.
- 9.2.2.3 Entretanto, no bloqueio, os contatos consecutivos podem ser feitos entre um ou mais jogadores, desde que na mesma ação; 14.2
- 9.2.2.4 Contatos prolongados:
- Numa ação defensiva de uma bola forte, o contato com a bola pode se estender momentaneamente, mesmo que tenha sido usado o toque por cima com os dedos.

9.3 FALTAS EM JOGAR A BOLA

- 9.3.1 QUATRO TOQUES: o time toca na bola quatro vezes antes de devolvê-la. 9.1, D9 (18)
- 9.3.2 TOQUE ASSISTIDO: o jogador se apoia no companheiro ou num objeto com o objetivo de alcançar a bola dentro da área de jogo. 9.1.3
- 9.3.3 AGARRAR: a bola é agarrada e/ou arremessada; ela não ricocheteia a partir do toque. (Exceções 9.2.2.1, 9.2.2.2). 9.2.2, D9 (16)
- 9.3.4 CONTATO DUPLO: o jogador toca na bola duas vezes em seguida ou a bola toca em várias partes de seu corpo em seguida. 9.1.1, 9.2.2.2, D9 (17)

10 BOLA NA REDE

10.1 BOLA CRUZANDO A REDE

- 10.1.1 A bola enviada para a quadra adversária tem que passar por cima da rede dentro do espaço de cruzamento. O espaço de cruzamento é o plano vertical sobre a rede, limitado da seguinte forma:
- 10.1.1.1 abaixo, pelo bordo superior da rede;
- 10.1.1.2 dos lados, pelas antenas e pelo prolongamento imaginário destas
- 10.1.1.3 acima, pelo teto ou, se houver alguma estrutura.

D4a

10.1.2 A bola que cruzou o plano da rede para a quadra adversária total ou parcialmente pelo espaço externo pode ser recuperada pelos toques do time, desde que: 9.1, D4b

10.1.2.1 Quando jogada de volta, a bola cruza o plano vertical da rede novamente, ou parcialmente pelo espaço externo do mesmo lado da quadra. D4b

O time adversário não pode impedir essa ação.

10.1.3 A bola está "fora" quando cruza completamente o espaço sob a rede.

10.1.3

10.2 BOLA TOCANDO A REDE

10.1.4 Entretanto, um jogador pode entrar na quadra adversária para jogar a bola antes que ela passe para fora do espaço de cruzamento, ou antes que cruze completamente o espaço inferior.

Ao cruzar a rede, a bola pode tocá-la.

10.1.1

10.3 BOLA NA REDE

10.3.1 A bola que se dirige à rede pode ser recuperada dentro do limite dos três toques do time.

9.1

10.3.2 Se a bola rasgar a malha da rede, o rally é cancelado e repetido.

11 JOGADOR NA REDE

11.1 ALCANÇANDO ALÉM DA REDE

11.1.1 No bloqueio, um jogador pode tocar na bola, desde que não interfira no jogo do adversário, antes ou durante o ataque deste último.

14.1, 14.3

11.1.2 Depois de um ataque, o jogador pode passar a mão na rede, contanto que este contato tenha sido feito em seu próprio espaço de jogo.

11.2 PENETRAÇÃO NO ESPAÇO ADVERSÁRIO E ZONA LIVRE

O jogador pode entrar no espaço adversário e na zona livre, sem interferir no jogo do adversário.

11.3 CONTATO COM A REDE

10.1.4

11.3.1 É uma falta o contato de um jogador com a rede entre as antenas durante a ação de jogar a bola.

A ação de jogar a bola inclui (entre outros) decolar, tocar (ou tentar) e aterrisar com segurança, pronto para uma nova ação.

11.4.3,
22.3.2.3c,
26.3.2.2,
D3

- 11.3.2 Os jogadores podem tocar nos postes, cordas ou qualquer outro objeto, inclusive na rede, contanto que não interfiram no jogo (exceto Regra 9.1.3).
- 11.3.3 Quando a bola vai em direção à rede e faz com que esta toque num adversário, não se comete falta.

11.4 FALTAS DO JOGADOR NA REDE

- 11.4.1 O jogador toca na bola ou num adversário na quadra adversária antes ou durante o golpe de ataque do adversário.
- 11.4.2 O jogador interfere no jogo do adversário ao penetrar no espaço adversário sob a rede.
- 11.4.3 O jogador interfere no jogo quando (entre outros):
- toca na rede entre as antenas ou na própria antena durante sua ação de jogar a bola,
 - usa a rede entre as antenas como apoio
 - cria uma vantagem injusta sobre o adversário tocando na rede
 - realiza ações que impeçam a tentativa legítima do adversário de jogar a bola,
 - agarra/segura a rede.

Qualquer jogador próximo da bola enquanto ela é jogada, e que esteja ele mesmo tentando jogá-la, é considerado na ação de jogar a bola, mesmo que não faça nenhum contato com ela.

Entretanto, tocar na rede fora das antenas não deve ser considerado falta (exceto pela Regra 9.1.3.)

12 SAQUE

Saque é o ato de colocar a bola em jogo pelo sacador correto na zona de saque.

12.1 PRIMEIRO SAQUE DO SET

O primeiro saque de um set é feito pelo time determinado pelo sorteio.

12.2 ORDEM DE SAQUE

- 12.2.1 Os jogadores devem seguir a ordem de saque informada no formulário de formação inicial.
- 12.2.2 Depois do primeiro saque num set, determina-se o sacador da seguinte forma:
- 12.2.2.1 quando o time sacador ganha o rally, o jogador (ou o substituto) que sacou antes, saca novamente;
- 12.2.2.2 quando o time que recebeu o saque vence o rally, ganha o direito de sacar e roda uma posição no sentido horário, antes de realmente sacar. O próximo

D9 (20)

11.3.1, D3

6.3.2, 7.1

7.3.1, 7.3.2

12.1

6.1.3, 15.5

6.1.3, 7.6.2

PARTE 2 - SEÇÃO 1: O JOGO
jogador na ordem de saque anotada no formulário de formação inicial saca.

12.3 AUTORIZAÇÃO DO SAQUE

O 1º árbitro autoriza o saque, depois de conferir que os times estão prontos para jogar e que o sacador está de posse da bola.

D9 (1)

12.4 EXECUÇÃO DO SAQUE

12.4.1 Abola deve ser golpeada com uma mão ou qualquer parte do braço depois de ser arremessada ou solta da(s) mão(s).

12.4.2 É permitido somente um arremesso. Também pode-se mover a bola entre as mãos.

12.4.3 O sacador pode se mover livremente dentro da zona de saque. No momento do golpe de saque ou da decolagem para o saque em suspensão, o sacador não pode tocar na quadra (inclusive na linha de fundo) nem no chão fora da zona de saque. Seus pés não podem passar sob a linha de fundo.

Depois do golpe, ele pode aterrisar fora da zona de saque ou dentro da quadra. Se a linha se mover devido à areia jogada pelo sacador, não se considera falta.

12.4.4 O sacador tem que golpear a bola dentro de 5 segundos depois do apito do 1º árbitro autorizando o saque.

12.4.5 O saque executado antes do apito do árbitro é cancelado e repetido.

12.4.6 Se a bola, após ter sido lançada pelo sacador, cai sem ser tocada, considera-se um saque.

12.4.7 Não é permitida nenhuma outra tentativa de sacar.

D9 (10)

1.4.2, D9 (22),
D10 (4)

D9 (11)

D9 (23)

12.5 BARREIRA

12.5.1 Os jogadores do time sacador não podem impedir o adversário, através de barreira individual ou coletiva, de ver o golpe de saque e a trajetória da bola.

12.5.2 A barreira acontece quando um ou mais jogadores pulam ou se movimentam durante a execução do saque, ou ficam agrupados, a fim de que, tanto o golpe de saque quanto a trajetória da bola fiquem escondidos até que a bola atinja o plano vertical da rede.

Se ambos ficam visíveis para o time que recebe o saque, não se considera barreira.

D9 (12)

12.5.2

12.4, D5

12.6 FALTAS COMETIDAS DURANTE O SAQUE

12.6.1 Faltas de saque

As faltas a seguir levam a uma mudança de saque. O sacador:

12.6.1.1 não segue a ordem de saque,

12.6.1.2 não executa o saque corretamente.

12.6.2 Faltas depois do golpe de saque

Depois que a bola foi golpeada corretamente, o saque se torna falta se a bola:

D6

12.6.2.1 Toca num jogador do time sacador ou não cruza completamente o plano vertical da rede através do espaço de cruzamento;

12.6.2.2 vai “fora”;

12.6.2.3 passa sobre uma barreira.

13 GOLPE DE ATAQUE

9.1.1, 9.2.2.3,
9.2.3

13.1 CARACTERÍSTICAS DO GOLPE DE ATAQUE

13.1.1 Todas as ações que enviam a bola em direção ao adversário, com exceção do saque e do bloqueio, são consideradas como golpes de ataque.

13.1.2 Um golpe de ataque é completado no momento em que a bola cruza completamente o plano vertical da rede ou é tocada por um adversário.

13.1.1

13.1.3 Qualquer jogador pode executar um golpe de ataque a qualquer altura, desde que esse contato com a bola tenha sido feito dentro de seu próprio espaço de jogo (exceto Regras 13.2.4, 13.2.5 abaixo).

13.2 FALTAS DO GOLPE DE ATAQUE

13.2.1 O jogador atinge a bola dentro do espaço de jogo do adversário.

13.2.2 O jogador envia a bola “fora”.

13.2.3 O jogador completa um ataque usando uma ação de dedo com a mão aberta ou se usar as pontas dos dedos não estão rígidas e unidas.

D9 (12)

13.2.4 O jogador completa um golpe de ataque no saque do adversário, quando a bola está completamente acima do bordo superior da rede.

13.2.5 O jogador completa um golpe de ataque usando um passe por cima que tem uma trajetória não perpendicular à linha dos ombros. A exceção é quando o jogador está tentando passar para seu companheiro de equipe.

14.3, D9 (20)

14 BLOQUEIO

14.1 BLOQUEANDO

D9 (12)

14.1.1 Bloquear é a ação dos jogadores na rede de interceptar a bola vinda da quadra adversária, alcançando acima do topo da rede, independente da altura do contato com a bola. No momento do contato com a bola, uma parte do corpo deverá estar mais alta do que o topo da rede.

D9 (24)

PARTE 2 - SEÇÃO 1: O JOGO

14.1.2 Tentativa de Bloqueio

Tentativa de bloqueio é a ação de bloquear sem tocar na bola.

14.1.3 Bloqueio Completo

O bloqueio é completo sempre que a bola é tocada por um bloqueador.

14.1.4 Bloqueio Coletivo

O bloqueio coletivo é feito por mais de um jogador perto um do outro e é completo quando um deles toca na bola.

14.2 CONTATO NO BLOQUEIO

Podem ocorrer contatos consecutivos (rápidos e contínuos) entre um ou vários jogadores, contanto que esses contatos aconteçam numa mesma ação. São contados como apenas um toque da equipe, e podem acontecer com qualquer parte do corpo.

14.3 BLOQUEANDO DENTRO DO ESPAÇO ADVERSÁRIO

Num bloqueio, o jogador pode por mão e braço além da rede, contanto que esta ação não interfira com o jogo do adversário. Por isso, não é permitido tocar na bola além da rede antes que o adversário tenha feito um ataque.

14.4 BLOQUEIO E TOQUES DO TIME

14.4.1 O contato no bloqueio é contado como um toque do time. O time que está bloqueando terá apenas mais dois toques depois do toque no bloqueio.

14.4.2 O primeiro toque depois do bloqueio pode ser feito por qualquer jogador, incluindo o que tocou na bola durante o bloqueio.

14.5 BLOQUEANDO O SAQUE

É proibido bloquear o saque adversário.

14.6 FALTAS DE BLOQUEIO

14.6.1 O bloqueador toca na bola no espaço ADVERSÁRIO antes do golpe de ataque deste.

14.6.2 Bloquear a bola no espaço adversário, de fora da antena.

14.6.3 Um jogador bloqueia o saque adversário.

14.6.4 A bola é enviada para “fora” do bloqueio.

CAPÍTULO 5

INTERRUPÇÕES, RETARDAMENTOS E INTERVALOS

[Ver Regras](#)

15 INTERRUPÇÕES

Interrupção é o tempo entre um rally completo e o apito do 1º árbitro para o próximo saque.

As únicas interrupções **regulares** no jogo são os TEMPOS DOS TÉCNICOS e SUBSTITUIÇÕES.

6.1.3, 8.1, 8.2,
15.4, 15.5,
23.2.6

15.1 NÚMERO DE INTERRUPÇÕES REGULARES

Cada time pode pedir um tempo e quatro substituições por set.

15.4, 15.5

15.2 SEQUÊNCIA DE INTERRUPÇÕES REGULARES

15.2.1 O pedido de tempo e um pedido de substituição por qualquer time podem ocorrer em sequência dentro da mesma interrupção.

15.4, 15.5

15.2.2 Porém, um time não está autorizado a fazer pedidos seguidos de substituição na mesma interrupção. Dois jogadores podem ser substituídos ao mesmo tempo dentro do mesmo pedido.

15.5, 15.6.1

15.2.3 Deve haver um rally completo entre dois pedidos de substituição separados, feitos pela mesma equipe. (Exceção: uma substituição forçada devido a lesão ou expulsão/desqualificação (15.5.2, 15.7, 15.8).

6.1.3, 15.5

15.2.4 Não é permitido pedir uma interrupção regular depois de ter tido um pedido rejeitado e punido com advertência por retardamento durante a mesma interrupção (isto é, antes do fim do próximo rally completo).

15.3 PEDIDO DE INTERRUPÇÃO REGULAR

15.3.1 Um pedido regular de interrupção pode ser feito pelo técnico ou, na ausência dele, pelo capitão no jogo, e somente por eles.

5.1.2, 5.2, 15

15.3.2 Substituição antes do início do set é permitida, e será registrada com uma substituição regular naquele set.

7.3.4

15.4 TEMPO DO TÉCNICO

- 15.4.1 Pedidos de tempo podem ser feitos com o sinal manual correspondente, quando a bola estiver fora de jogo ou antes do apito para o saque. A duração do tempo é de 30 segundos.

D9 (4)

Nas competições mundiais oficiais da FIVB, a duração do tempo do técnico pode ser ajustada se a FIVB aprovar pedido feito pelo Organizador.

- 15.4.2 Durante os tempos e intervalos entre sets, os jogadores em quadra têm que ir para a zona livre próxima aos seus bancos.

D1

15.5 SUBSTITUIÇÃO

- 15.5.1 A substituição é o ato pelo qual um jogador, após anotação do apontador, entra no jogo para ocupar a posição de outro jogador, que tem que deixar a quadra naquele momento.

D9 (5)

- 15.5.2 Quando a substituição é aplicada devido a lesão a um jogador em quadra, pode ser acompanhada pelo técnico (ou capitão do jogo), com o sinal manual correspondente.

5.1.2.3, 5.2.3.3,
6.1.3, 8.2, 12.3,
D9 (5)

15.6 LIMITE DE SUBSTITUIÇÕES

- 15.6.1 Um jogador da formação inicial pode deixar o jogo, mas apenas uma vez por set, e retornar, mas apenas uma vez por set, e somente para a mesma posição da formação inicial.

7.3.1

- 15.6.2 Um jogador substituto pode entrar no jogo no lugar de qualquer jogador da formação inicial, mas apenas uma vez por set, e só pode ser substituído pelo mesmo jogador inicial.

7.3.1

15.7 SUBSTITUIÇÃO EXCEPCIONAL

O jogador que não puder continuar jogando devido a lesão, doença, expulsão ou desqualificação deverá ser substituído legalmente. Se não for possível, o time tem o direito de fazer uma substituição EXCEPCIONAL, além do limite da Regra 15.6.

6.1.3, 15.6

Uma substituição excepcional significa que qualquer jogador que não esteja em quadra no momento da lesão, doença, expulsão ou desqualificação pode substituir o jogador lesionado, doente, expulso ou desqualificado. O jogador substituído não tem permissão de voltar para o jogo.

Uma substituição excepcional não pode, de forma alguma, ser contada como regular, mas deverá ser anotada na súmula como parte do total de substituições no set e no jogo.

15.8 SUBSTITUIÇÃO POR EXPULSÃO OU DESQUALIFICAÇÃO

O jogador EXPULSO ou DESQUALIFICADO tem que ser substituído imediatamente por meio de uma substituição legal. Se não for possível, o time tem direito a uma substituição excepcional. Se não for possível, o time é declarado INCOMPLETO.

6.4.3, 7.3.1,
15.6, 20.3.2,
20.3.3, D9 (5)

15.9 SUBSTITUIÇÃO ILEGAL

15.9.1 A substituição é ilegal se excede o limite indicado na Regra 15.6 (exceto o caso da Regra 15.7), ou se um jogador irregular estiver envolvido.

15.9.2 Se o time fez uma substituição ilegal e o jogo prosseguiu, aplica-se o seguinte procedimento, nesta sequência:

8.1, 15.6

15.9.2.1 o time é penalizado com ponto e saque para o adversário,

6.1.3

15.9.2.2 a substituição tem que ser corrigida,

15.9.2.3 os pontos marcados pelo time faltoso desde que a falta foi cometida são cancelados; permanecem válidos os pontos do adversário.

15.10 PROCEDIMENTOS PARA A SUBSTITUIÇÃO

15.10.1 As substituições devem acontecer na zona de substituição (próxima à linha lateral, perto do poste, ao lado do 2º árbitro).

1.4.2, D1

15.10.2 A substituição deverá durar apenas o tempo necessário para a anotação na súmula, e para a entrada e saída dos jogadores.

15.10, 23.2.6,
26.2.2.3

15.10.3 a No momento do pedido de substituição, o(s) jogador(es) substituto(s) deve(m) se aproximar da área do apontador.

15.10.3b se o(s) jogador(es) não estiver(em) pronto(s) no momento do pedido, a substituição não é garantida e o time é punido com retardamento.

16.2, D7b

15.10.3 c O pedido de substituição é reconhecido e anunciado pelo apontador ou pelo 2º árbitro, que usam a campainha ou o apito respectivamente. O 2º árbitro autoriza a substituição.

23.2.6

Nas competições mundiais oficiais da FIVB, podem-se usar placas numeradas para facilitar a substituição (mesmo com o uso de aparelhos eletrônicos, exceto quando estes são usados para transmitir os dados para o apontador).

15.10.4 Se um time pretende fazer duas substituições ao mesmo tempo, os dois jogadores substitutos devem se aproximar da área do apontador, para serem considerados no mesmo pedido. Neste caso as substituições são feitas em sequência, um par de jogadores depois do outro. Se uma for ilegal, a legal está garantida e a ilegal, rejeitada e sujeita a advertência/punição por retardamento.

1.4.2, 4.2.1,
15.2.2

15.11 SOLICITAÇÃO INDEVIDA	
15.11.1	É indevido pedir qualquer interrupção regular do jogo: 15
15.11.1.1	durante o rally ou no momento ou depois do apito para o saque, 12.3
15.11.1.2	por um membro da equipe não autorizado, 5.1.2.3, 5.2.3.3
15.11.1.3	para uma segunda substituição durante a mesma interrupção (ou seja, antes do fim do próximo rally completo), exceto em caso de lesão, doença, expulsão ou desqualificação de um jogador em quadra. 15.2.2, 15.2.3, 16.1, 26.2.2.6
15.11.1.4	após ter esgotado os pedidos de tempo e substituições. 15.1
15.11.2	A primeira solicitação imprópria que não afete nem retarde o jogo deverá ser rejeitada, porém será anotada na súmula, sem maiores consequências. 16.1, 26.2.2.6
15.11.3	Qualquer outra solicitação indevida na partida pela mesma equipe constitui um retardamento. 16.1.4
16 RETARDAMENTOS NO JOGO	
16.1 TIPOS DE RETARDAMENTO	
Uma ação imprópria de uma equipe que adia o reinício do jogo é um retardamento e inclui, entre outros:	
16.1.1	retardar interrupções regulares do jogo;
16.1.2	prolongar interrupções, depois de ter sido orientado a retomar o jogo; 15.10.2
16.1.3	pedir uma substituição ilegal; 15
16.1.4	repetir uma solicitação indevida; 15.9
16.1.5	retardar o jogo (12 segundos devem ser o tempo máximo entre o fim do rally e o apito para o saque, sob condições normais de jogo); 15.11.3
16.1.6	um membro da equipe retardar o jogo.
16.2 PUNIÇÕES POR RETARDAMENTO	
16.2.1	<i>"Advertência por retardamento"</i> e <i>"penalidade por retardamento"</i> são punições para a equipe. D7b
16.2.1.1	Punições por retardamento permanecem válidas por todo o jogo.
16.2.1.2	Todas as punições por retardamento são anotadas na súmula.
16.2.2	O primeiro retardamento no jogo por um membro da equipe é punido com uma "ADVERTÊNCIA POR RETARDAMENTO". D9 (25), D7b

- 16.2.3 O segundo retardamento e os subsequentes por qualquer membro da equipe constituem falta e são punidos com uma “PENALIDADE POR RETARDAMENTO”: ponto e saque para o adversário.
- 16.2.4 Penalidades por retardamento impostas antes ou entre os sets são aplicadas no set seguinte.

D9 (25), D7b

17 INTERRUPÇÕES EXCEPCIONAIS DO JOGO

17.1 LESÃO/DOENÇA

- 17.1.1 Em caso de acidente sério com a bola em jogo, o árbitro tem que interromper o jogo imediatamente e permitir que a assistência médica entre na quadra.

O rally é repetido.

- 17.1.2 Se um jogador lesionado/doente não puder ser substituído legal nem excepcionalmente, tem 3 minutos para recuperação, mas não mais de uma vez para o mesmo jogador no mesmo jogo.

Se o jogador não se recuperar, seu time é declarado incompleto.

8.1

6.1.3

6.4.3, 7.3.1,
15.6, 15.7,
23.2.8

17.2 INTERFERÊNCIA EXTERNA

No caso de qualquer interferência externa durante o jogo, este deverá ser interrompido e o rally, repetido.

6.1.3, D9 (23)

17.3 INTERRUPÇÕES PROLONGADAS

- 17.3.1 Se circunstâncias imprevistas interromperem o jogo, o 1º árbitro, o organizador e o Comitê de Controle, caso haja, deverão decidir as medidas a serem tomadas para reestabelecer as condições normais.

- 17.3.2 Caso ocorra uma ou mais interrupções que não excedam 4 horas no total, a partida será reiniciada com a pontuação obtida, jogadores (exceto os expulsos ou desqualificados) e mesma ordem de saque, independente de continuar na mesma quadra de jogo ou em outra quadra.

- 17.3.3 Se houver uma ou mais interrupções que excedam 4 horas no total, todo o jogo deverá ser repetido.

22.2.3

1, 7.3, 17.3.1

18 INTERVALOS E MUDANÇAS DE QUADRA ‘/ LADO

18.1 INTERVALOS

Intervalo é o tempo entre sets. Todos os intervalos duram dois minutos.

Durante esse período, fazem-se a troca de quadra e o registro da formação inicial.

Durante o intervalo antes do set decisivo, os árbitros fazem o sorteio, de acordo com a Regra 7.1.

4.2.4

7.3.2, 18.1,
26.2.1.2

18.2 TROCA DE LADO

- 18.2.1 Depois de cada set, os times trocam de lado, à exceção do set decisivo.
- 18.2.2 No primeiro e no segundo sets, uma vez que a equipe que lidera o placar atinge 11 pontos, e no terceiro e decisivo set (se necessário), quando a equipe que lidera o placar atinge 8 pontos, os times trocam de lado sem demora, e as posições dos jogadores permanecem as mesmas.

Se a troca não for feita quando o time à frente no placar atinge o placar apropriado, a troca acontecerá logo que o erro seja notado. O placar no momento em que a troca é feita permanece o mesmo.

D9 (3)



CAPÍTULO 6

CONDUTA DOS PARTICIPANTES

[Ver Regras](#)

19 EXIGÊNCIAS DA CONDUTA

19.1 CONDUTA ESPORTIVA

- 19.1.1 Os participantes têm que conhecer as “Regras Oficiais de Voleibol” e obedecê-las.
- 19.1.2 Os participantes têm que aceitar as decisões da arbitragem com conduta desportiva, sem discutí-las.
- Em caso de dúvidas, os esclarecimentos serão pedidos somente pelo capitão no jogo.
- 19.1.3 Os participantes têm que evitar ações ou atitudes que visem influenciar as decisões da arbitragem ou encobrir faltas cometidas por seu time.

[5.1.2.1](#)

19.2 FAIR PLAY (JOGO LIMPO)

- 19.2.1 Os participantes têm que se comportar com respeito e cortesia, no espírito do FAIR PLAY (JOGO LIMPO), não apenas em relação à arbitragem, mas também em relação aos colegas e ao público.
- 19.2.2 Geralmente, a comunicação entre os membros da equipe durante o jogo é permitida. A exceção envolve a atuação do técnico durante o jogo.

[5.2.3.4](#)

20 MÁ CONDUTA E SUAS SANÇÕES

20.1 MÁ CONDUTA LEVE

Má conduta leve não é sujeita a punições. É dever do 1º árbitro evitar que os times se aproximem do nível de punições.

[5.1.2, 20.3](#)

Isso é feito em dois estágios:

Estágio 1: emitindo um aviso verbal através do capitão;

Estágio 2: usando o CARTÃO AMARELO para o(s) membro(s) da equipe envolvido(s). Essa advertência formal não é, em si, uma punição, mas um símbolo de que um membro da equipe (e por extensão, toda a equipe) atingiu o nível de punição no jogo. É anotado na súmula mas não traz consequências imediatas.

[D7a, D9 \(6a\)](#)

20.2 MÁ CONDUTA LEVANDO A SANÇÕES

A conduta incorreta por um membro do time para com oficiais, adversários, colegas ou o público é classificada em três categorias, de acordo com a seriedade da ofensa. **4.1.1**

- 20.2.1 Conduta rude: ação contrária aos bons modos ou princípios morais.
- 20.2.2 Conduta ofensiva: palavras difamatórias ou insultosas ou gestos ou qualquer ação que expresse desobediência.
- 20.2.3 Agressão: ataque físico real ou comportamento agressivo ou ameaçador.

20.3 ESCALA DE PUNIÇÕES

De acordo com o julgamento do 1º árbitro e dependendo da seriedade da ofensa, as sanções a serem aplicadas e anotadas na súmula são:
Penalidade, Expulsão ou Desqualificação.

D7a

20.3.1 Penalidade

D9 (6b)

A primeira conduta rude no jogo por qualquer membro da equipe é punida com ponto e saque para o adversário.

4.1.1, 20.2.1

20.3.2 Expulsão

D9 (7)

- 20.3.2.1 O membro da equipe punido com expulsão não pode participar do restante do set, deve ir para o vestiário da equipe até o fim do set em andamento, sem maiores consequências.

4.1.1, 5.2.1, D1

Um técnico expulso perde o direito de intervir no set e tem que ir para o vestiário da equipe até o fim do set em andamento.

5.2.3.2

- 20.3.2.2 A primeira conduta ofensiva por um membro da equipe é punida com expulsão, sem maiores consequências.

4.1.1, 20.2.2

- 20.3.2.3 A segunda conduta rude no mesmo jogo e pelo mesmo membro da equipe é punida com expulsão, sem outra consequência.

4.1.1, 20.2.1

20.3.3 Desqualificação

D9 (8)

- 20.3.3.1 Um membro do time punido com desqualificação tem que ser imediatamente substituído legal/excepcionalmente se estiver em quadra e irá para o vestiário pelo restante do jogo, sem mais consequências.

4.1.1, D1

- 20.3.3.2 O primeiro ataque físico ou ameaça de agressão é punido com desqualificação, sem mais consequências.

20.2.3

- 20.3.3.3 A segunda conduta ofensiva no mesmo jogo e pelo mesmo membro do time é punida com desqualificação, sem mais consequências.

4.1.1, 20.2.2

20.3.3.4	A terceira conduta rude no mesmo jogo pelo mesmo membro de equipe é punida com a desqualificação, sem nenhuma consequência.	4.1.1, 20.2.1
20.4 APLICAÇÃO DAS PUNIÇÕES POR MÁ CONDUTA		
20.4.1	As punições por má conduta são individuais, permanecem em vigor por todo o jogo e são registradas na súmula.	20.3, 26.2.2.6
20.4.2	A reincidência da má conduta pelo mesmo membro de equipe é punida progressivamente (o membro da equipe recebe uma sanção mais pesada para cada ofensa sucessiva).	4.1.1, 20.2, 20.3, D7a
20.4.3	Expulsão ou desqualificação por conduta ofensiva não exigem sanção prévia.	20.2, 20.3
20.5 MÁ CONDUTA ANTES E ENTRE SETS		
	Qualquer má conduta havida antes ou entre sets é punida de acordo com a Regra 20.3, e as sanções, aplicadas no set seguinte.	18.1, 20.2, 20.3
20.6 RESUMO DAS MÁS CONDUTAS E CARTÕES USADOS		
	Advertência: não há sanção – Estágio 1: advertência verbal Estágio 2: símbolo cartão	D9 (6a, 6b, 7, 8) 20.1
	Amarelo	20.3.1
	Penalidade: sanção – símbolo cartão Vermelho	20.3.2
	Expulsão: sanção – símbolo cartões Vermelho + Amarelo em conjunto	20.3.3
	Desqualificação: sanção – símbolo cartões Vermelho + Amarelo separados	



PARTE 2
SEÇÃO 2:

**OS ÁRBITROS, SUAS
RESPONSABILIDADES E
SINAIS MANUAIS OFICIAIS**

CAPÍTULO 7 ÁRBITROS

Ver Regras

21 EQUIPE DE ARBITRAGEM E PROCEDIMENTOS

21.1 COMPOSIÇÃO

A equipe de arbitragem de um jogo é composta dos seguintes oficiais:

- o 1º árbitro, 22
- o 2º árbitro, 23
- o árbitro de desafio (quando houver), 24
- o árbitro reserva (quando houver), 25
- o apontador, 26
- quatro (dois) juízes de linha. 28

A colocação deles é mostrada no Diagrama 8.

Nas competições mundiais oficiais da FIVB, é obrigatório um apontador assistente.

27

21.2 PROCEDIMENTOS

21.2.1 Somente o 1º e o 2º árbitros podem usar apito durante o jogo:

21.2.1.1 o 1º árbitro dá o sinal para o saque que inicia o rally.

6.1.3, 12.3,
D9 (1)

21.2.1.2 o 1º ou o 2º árbitro assinala o fim do rally, contanto que tenham certeza de que uma falta foi cometida e identificaram a origem dela.

21.2.2 eles podem soprar o apito quando a bola estiver fora de jogo para indicar que autorizam ou rejeitam um pedido do time.

5.1.2, 8.2

21.2.3 Imediatamente após o árbitro apitar sinalizando o fim do rally, ele deve indicar com o sinal manual oficial:

21.2.1.2, 29.1

21.2.3.1 Se a falta foi marcada pelo 1º árbitro, ele indica, nesta ordem:

12.2.2, D9 (2)

a) o time que vai sacar,

b) a origem da falta,

c) o(s) jogador(es) faltoso(s) (se necessário).

21.2.3.2 Se a falta foi marcada pelo 2º árbitro, ele indica:

- a) a origem da falta,
- b) o jogador faltoso (se necessário),
- c) o time que vai sacar, acompanhando o sinal manual do primeiro árbitro.

Neste caso, o 1º árbitro não indica **nem a origem da falta nem o jogador faltoso, mas apenas o time que vai sacar.**

12.2.2

D9 (2)

21.2.3.3 No caso de falta dupla, ambos indicam, nesta ordem:

- a) a origem da falta,
- b) os jogadores faltosos (se necessário),

6.1.3, D9 (23)

12.2.2, D9 (2)

A equipe que vai sacar é, então, indicada pelo 1º árbitro.

22 1º ÁRBITRO

22.1 LOCALIZAÇÃO

O 1º árbitro desempenha suas funções de pé numa plataforma localizada numa das extremidades da rede, no lado oposto ao apontador. Seu ponto de vista deve ficar aproximadamente a 50cm acima da rede.

D1, D8

4.1.1, 6

22.2 AUTORIDADE

22.2.1 O 1º árbitro dirige o jogo do início ao fim. Ele tem autoridade sobre todos os integrantes, tanto a equipe de arbitragem quanto os times.

Durante o jogo, suas decisões são finais. Ele é autorizado a negar as decisões de outros integrantes da equipe de arbitragem, se perceber que elas estão equivocadas.

Inclusive, ele pode substituir um membro da equipe de arbitragem que não esteja cumprindo suas funções corretamente.

3.3

22.2.2 Ele também controla o trabalho dos boleiros e niveladores de areia.

22.2.3 Ele tem poder para decidir qualquer assunto que envolva o jogo, incluindo os não previstos nas Regras.

19.1.2

22.2.4 Ele não deve permitir nenhuma discussão sobre suas decisões.

5.1.2.1

Porém, a pedido do capitão, o 1º árbitro dará explicações sobre a aplicação ou interpretação das regras nas quais baseou sua decisão.

Se o capitão discordar da explicação e protestar formalmente, o 1º árbitro tem que autorizar o início do Protocolo de Protesto.

5.1.3.2,
26.2.3.2

- 22.2.5 O 1º árbitro é responsável por determinar antes e durante o jogo, se a área de jogo e as condições meteorológicas atendem às exigências.

Chapter 1,
22.3.1.1

22.3 RESPONSABILIDADES

- 22.3.1 Antes do jogo, o 1º árbitro:

- 22.3.1.1 Inspecciona as condições da área de jogo, as bolas e outros equipamentos;

Chapter 1,
22.2.5

- 22.3.1.2 realiza o sorteio com os capitães;

7.1

- 22.3.1.3 controla o aquecimento.

7.2

- 22.3.2 Durante o jogo, ele pode:

- 22.3.2.1 dar avisos aos times;

20.1

- 22.3.2.2 punir más condutas e retardamentos;

16.2, 20.2, D7,
D9 (6a, 6b, 7,
8, 24)

- 22.3.2.3 decidir sobre:

- a) as faltas do sacador e a barreira do time sacador;

7.6, 12.4, 12.5,
12.6, D4a, D4b,
D5, D9 (12, 13)

- b) as faltas em jogar a bola;

9.3, D9 (16, 17)

- c) as faltas acima da rede e o contato faltoso do jogador com a rede, principalmente (mas não exclusivamente) no lado do atacante;

11.3.1, 11.4.1,
11.4.3, D9 (20)

- d) a bola cruzando completamente sob a rede;

8.4.5, 23.3.2.7,
D4a, D9 (22)

- e) a bola que cruza a rede total ou parcialmente fora do espaço de cruzamento para a quadra adversária ou toca na antena no seu lado da quadra.

D4a, D4b,
D9 (22)

- f) a bola sacada e o 3º toque passando sobre ou fora da antena no seu lado da quadra.

D9 (15)

- 22.3.3 Ao final do jogo, ele confere a súmula e a assina.

23.3.3, 26.2.3.3

23 2º ÁRBITRO

23.1 LOCALIZAÇÃO

- O 2º árbitro desempenha suas funções de pé, fora da quadra de jogo, perto do poste, do lado oposto e de frente para o 1º árbitro.

D1, D8

23.2		AUTORIDADE
23.2.1	O 2º árbitro é assistente do 1º, mas também tem sua própria jurisdição.	23.3
	No caso de o 1º árbitro não poder continuar seu trabalho, o 2º árbitro pode substituí-lo.	
23.2.2	Ele pode, sem apitar, também marcar faltas fora de sua área de atuação, mas não deve insistir nelas para o 1º árbitro.	
23.2.3	Ele controla o trabalho do(s) apontador(es).	
23.2.4	Supervisiona os membros das equipes nos bancos e relata más condutas ao 1º árbitro.	4.2.1
23.2.5	Controla os jogadores nas áreas de aquecimento.	4.2.3
23.2.6	Autoriza as interrupções regulares no jogo e as trocas de lados, bem como a duração destes, e rejeita solicitações indevidas	15, 15.11, 26.2.2.3
23.2.7	Controla o número de tempos e substituições usados por cada time e relata ao 1º árbitro o primeiro tempo, e a 3ª e a 4ª substituições, avisando também ao técnico envolvido.	15.1, 26.2.2.3
23.2.8	No caso de lesão de jogador, ele autoriza uma substituição excepcional ou concede o tempo de 3 minutos de recuperação.	15.7, 17.1.2
23.2.9	Verifica durante o jogo se a bola ainda atende às exigências do regulamento.	
23.2.10	Supervisiona os membros do time na área de penalidades e relata qualquer má conduta ao 1º árbitro.	20.3.2
23.2.11	Conduz o sorteio entre o 2º e o 3º sets se o 1º árbitro não puder fazê-lo. Deve passar ao apontador todas as informações relevantes.	
23.3		RESPONSABILIDADES
23.3.1	No início de cada set, o 2º árbitro confere se os jogadores na quadra correspondem aos do formulário de formação inicial.	5.2.3.1, 7.3.2, 7.3.5
	Se necessário, o 2º árbitro controla o trabalho do apontador e confere se o sacador correto está com a bola.	
23.3.2	Durante o jogo, o 2º árbitro decide, apita e sinaliza:	
23.3.2.1	interferência devido a penetração na quadra adversária e sob a rede;	11.2, D9 (22)
23.3.2.2	o contato faltoso do jogador com a rede, principalmente (mas não exclusivamente) do lado do bloqueador e com a antena no seu lado da quadra;	11.3.1, D3

- 23.3.2.3 o contato da bola com um objeto estranho; 8.4.2, 8.4.3, D9 (15), D10 (4)
- 23.3.2.4 a bola que cruza a rede total ou parcialmente fora do espaço de cruzamento para a quadra adversária ou toca na antena no seu lado da quadra, incluindo durante o saque; 8.4.3, 8.4.4, D3, D4a, D9 (15)
- 23.3.2.5 o contato da bola com a areia quando o 1º árbitro não está em posição de ver este contato;
- 23.3.2.6 a bola recuperada completamente do lado adversário sob a rede. D9 (22)
- 23.3.2.7 a bola sacada e o 3º toque passando sobre ou fora da antena no seu lado da quadra.
- 23.3.3 Ao final do jogo, ele confere a súmula e a assina.

24 ÁRBITRO DE DESAFIO

Para as competições mundiais oficiais da FIVB, se o Sistema de Desafio de Vídeo (VCS, em inglês) está sendo usado, é obrigatório um Árbitro de Desafio.

24.1 LOCALIZAÇÃO

O árbitro de Desafio desempenha suas funções na cabine de desafio localizada numa posição diferente, determinada pelo Delegado Técnico da FIVB.

24.2 RESPONSABILIDADES

- 24.2.1 Ele supervisiona o processo de desafio e garante que este prossiga de acordo com o regulamento de desafio em vigor.
- 24.2.2 O árbitro de Desafio deve usar uniforme oficial de Desafio ao desempenhar suas funções.
- 24.2.3 Após o processo de desafio, ele aconselha o 1º árbitro sobre a origem da falta. 21.2.3.1, D9 (2)
- 24.2.4 Ao final do jogo, ele assina a súmula.

25 ÁRBITRO RESERVA

Para as competições mundiais oficiais da FIVB, um árbitro Reserva é obrigatório em todos os jogos televisionados, e sempre que o Sistema de Desafio de Vídeo (VCS) seja usado.

25.1 LOCALIZAÇÃO

O árbitro Reserva desempenha suas funções num local separado, determinado pelo desenho da quadra da FIVB.

25.2 RESPONSABILIDADES

O árbitro Reserva é obrigado a:

- 25.2.1 usar uniforme oficial de árbitro para desempenhar suas funções.
- 25.2.2 substituir o 2º árbitro em caso de ausência ou no caso de este estar impossibilitado de continuar seu trabalho ou no caso de o 2º árbitro tornar-se o 1º árbitro. 23.2.1
- 25.2.3 controlar as placas de substituição (se estiverem em uso), antes do jogo e entre sets. 23.2.6
- 25.2.4 conferir o funcionamento dos *tablets* dos bancos antes e entre sets, se houver problemas.
- 25.2.5 ajudar o 2º árbitro a manter a zona livre desobstruída. D9
- 25.2.6 ajudar o 2º árbitro a orientar membros de equipes expulsos ou desqualificados a irem para seus vestiários. 20.3.2.1,
20.3.3.1
- 25.2.7 controlar os jogadores substitutos na área de aquecimento e no banco. 3.3
- 25.2.8 trazer para o 2º árbitro quatro bolas de jogo, imediatamente após a apresentação dos jogadores iniciais, e dar ao 2º árbitro uma bola de jogo quando este teminar de conferir o jogador no saque. 22.2.2
- 25.2.9 auxiliar o 1º árbitro a orientar o trabalho dos niveladores de areia. 24
- 25.2.10 no caso do Sistema de Desafio de Vídeo (VCS), supervisiona o Apontador no preenchimento do processo do Sistema de Desafio na e-súmula.

26 APONTADOR

26.1 LOCALIZAÇÃO

O apontador desempenha suas funções sentado à mesa do apontador, no lado oposto e de frente para o 1º árbitro.

26.2 RESPONSABILIDADES

O apontador preenche a súmula de acordo com as Regras, cooperando com o 2º árbitro.

Para isso, usa uma campainha ou outro aparelho sonoro para notificar aos árbitros sobre irregularidades sob sua responsabilidade.

- 26.2.1 Antes do jogo e do set, o apontador: 4.1, 5.1.1,
5.2.2, 7.3.2,
- 26.2.1.1 registra os dados do jogo e dos times de acordo com os procedimentos em vigor, e colhe as assinaturas dos capitães e técnicos;

26.2.1.2 registra a formação inicial de cada time a partir de formulário próprio (ou confere os dados enviados eletronicamente). 5.2.3.1, 7.3.2

Se ele não recebe os formulários de formação inicial a tempo, deve imediatamente comunicar ao 2º árbitro.

26.2.2 Durante o jogo, o apontador:

26.2.2.1 registra os pontos marcados;

26.2.2.2 controla a ordem de saque de cada time e aponta erro antes do golpe de saque;

26.2.2.3 tem o poder de reconhecer e anunciar solicitações de substituições de jogadores através do uso da campainha, controlando seus números, e registra as substituições e tempos, informando ao 2º árbitro; 15.1, 15.4.1, 15.10.3c, 23.2.6, 23.2.7

26.2.2.4 avisa ao 2º árbitro sobre pedido de interrupção regular que esteja fora da ordem; 15.11

26.2.2.5 anuncia aos árbitros as trocas de lado e o fim dos sets;

26.2.2.6 registra advertências por má conduta, penalidades e solicitações indevidas;

26.2.2.7 registra qualquer outro evento, orientado pelo 2º árbitro, ou seja, substituições excepcionais, tempo de recuperação, interrupções prolongadas, interferências externas, etc.;

26.2.2.8 controla o intervalo entre sets.

26.2.3 Ao final do jogo, o apontador:

26.2.3.1 registra o resultado final;

26.2.3.2 no caso de protesto, com autorização prévia do 1º árbitro, escreve ou permite ao capitão envolvido que escreva na súmula uma declaração sobre o incidente protestado; 5.1.2.1, 5.1.3.2

26.2.3.3 assina a súmula, obtém primeiro a assinatura dos capitães e depois a dos árbitros.

27 APONTADOR ASSISTENTE

27.1 LOCALIZAÇÃO

D1, D8

O apontador assistente desempenha suas funções sentado ao lado do apontador.

27.2 RESPONSABILIDADES

Auxilia nas tarefas administrativas do trabalho do apontador.

Caso o apontador fique impossibilitado de continuar seu trabalho, o apontador assistente o substitui.

- 27.2.1 Antes do jogo e do set, o apontador assistente:
 - 27.2.1.1 verifica se todas as informações exibidas estão corretas;
- 27.2.2 Durante o jogo, o apontador assistente:
 - 27.2.2.1 indica a ordem de saque de cada time com um cartaz numerado de 1 a 6, correspondendo ao jogador que vai sacar e,
 - 27.2.2.2 indica imediatamente, com o uso da campainha, qualquer erro aos árbitros;
 - 27.2.2.3 opera o placar manual na mesa do apontador;
 - 27.2.2.4 confere se os placares estão corretos;
 - 27.2.2.5 inicia e finaliza a cronometragem dos Tempos;
 - 27.2.2.6 se necessário, atualiza a súmula reserva e a entrega ao apontador;
- 27.2.3 Ao final do jogo, o apontador assistente:
 - 27.2.3.1 assina a súmula.

28 JUIZES DE LINHA

28.1 LOCALIZAÇÃO

Se são usados somente dois juizes de linha, eles ficam de pé nos cantos da quadra mais próximos do lado direito de cada árbitro, diagonalmente, de 1 a 2m do ângulo.

Cada um controla tando a linha de fundo como a lateral do seu lado.

Para a FIVB, nas competições mundiais oficiais, quando é obrigatório ter quatro juizes de linha, eles ficam de pé na zona livre, 1 a 3m de cada ângulo da quadra, na extensão da linha imaginária que controlam.

D1, D8

28.2 RESPONSABILIDADES

- 28.2.1 Os juizes de linha desempenham suas funções usando bandeiras (40 x 40cm), para sinalizar:
 - 28.2.1.1 a bola “dentro” e “fora” sempre que a bola cai perto de sua(s) linha(s). (Nota: é principalmente o juiz de linha mais próximo da trajetória da bola que é o responsável pelo sinal);
 - 28.2.1.2 os toques de bola “fora” pelo time que a recebe;
 - 28.2.1.3 a bola que toca na antena, a bola sacada e o terceiro toque do time que cruza a rede fora do espaço de cruzamento, etc.;

D10

8.3, 8.4,
D10 (1, 2)

8.4, D10 (3)

8.4.3, 8.4.4,
10.1.1, D4a,
D10 (4)

- 28.2.1.4 as faltas do pé do sacador;
- 28.2.1.5 qualquer contato com os 80cm superiores da antena do seu lado da quadra por qualquer jogador durante a ação de jogar a bola ou interferir no jogo;
- 28.2.1.6 a bola cruzando a rede fora do espaço de cruzamento para a quadra adversária a ou tocando na antena no seu lado da quadra;
- 28.2.1.7 toques no bloqueio durante o rally.
- 28.2.2 A um pedido do primeiro árbitro, o juiz de linha deverá repetir o sinal.

12.4.3, D10 (4)

11.3.1, 11.4.4, D3, D10 (4)

10.1.1, D4a, D10 (4)

29 SINAIS OFICIAIS

29.1 SINAIS MANUAIS DOS ÁRBITROS

Os árbitros indicarão com sinais manuais oficiais o motivo do apito (a origem da falta apitada ou o propósito da interrupção autorizada). O sinal deverá ser mantido por um momento e, se for feito com uma mão, esta corresponderá ao lado do time que fez a falta ou a sollicitação.

D9

29.2 SINAIS COM BANDEIRA DOS JUÍZES DE LINHA

Os juízes de linha devem indicar com o sinal oficial da bandeira a origem da falta assinalada, e manter o sinal por um momento.

D10





PARTE 2 SEÇÃO 3: DIAGRAMAS

DIAGRAMA 1: A ÁREA DE JOGO

Regras Relevantes: 1, 1.4, 4.1.1, 4.2.1, 4.2.3.1, 5.2.3.4, 15.4.2, 15.10.1, 20.3.2.1, 20.3.3.1, 22.1, 23.1, 26.1, 27.1,

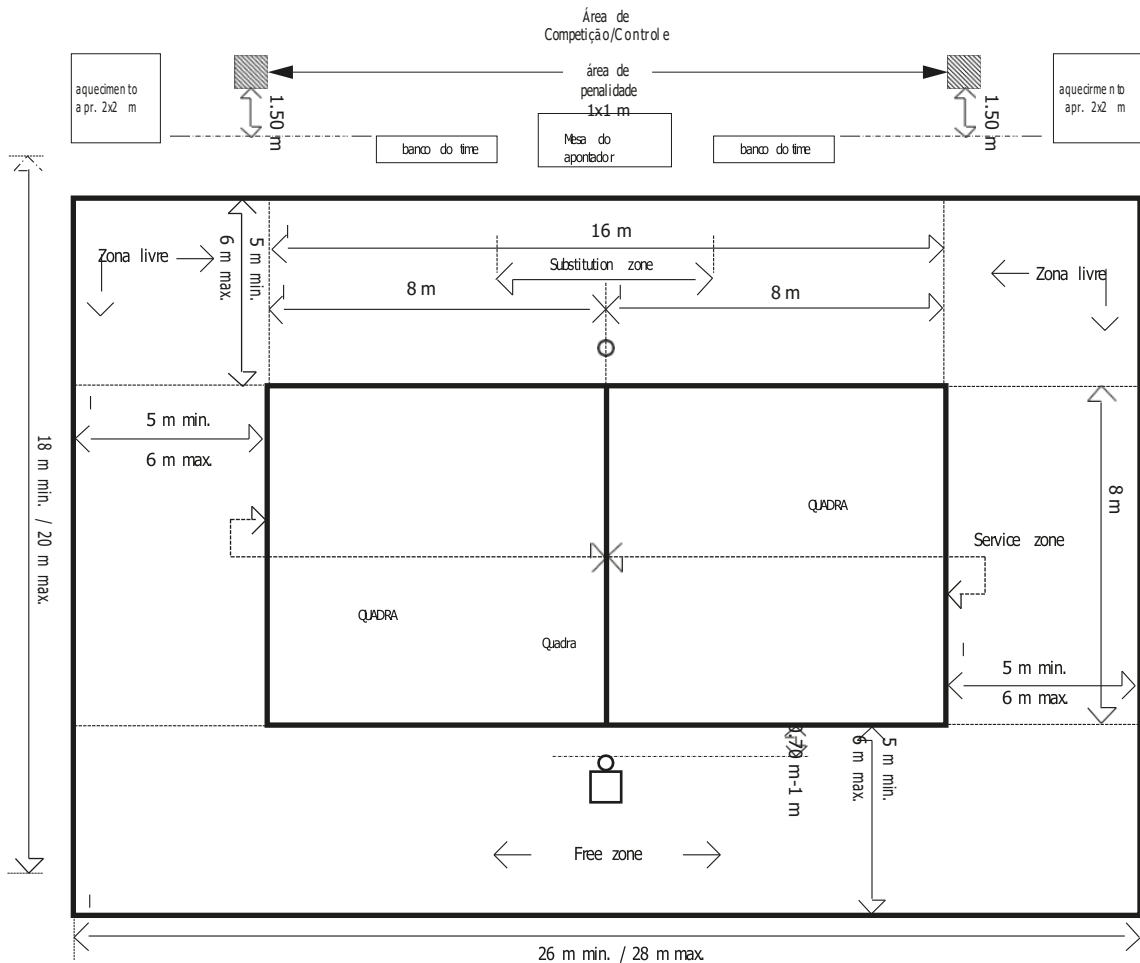


DIAGRAMA 2: A QUADRA DE JOGO

Regras Relevantes: 1.1, 1.3, 1.4, 2.5

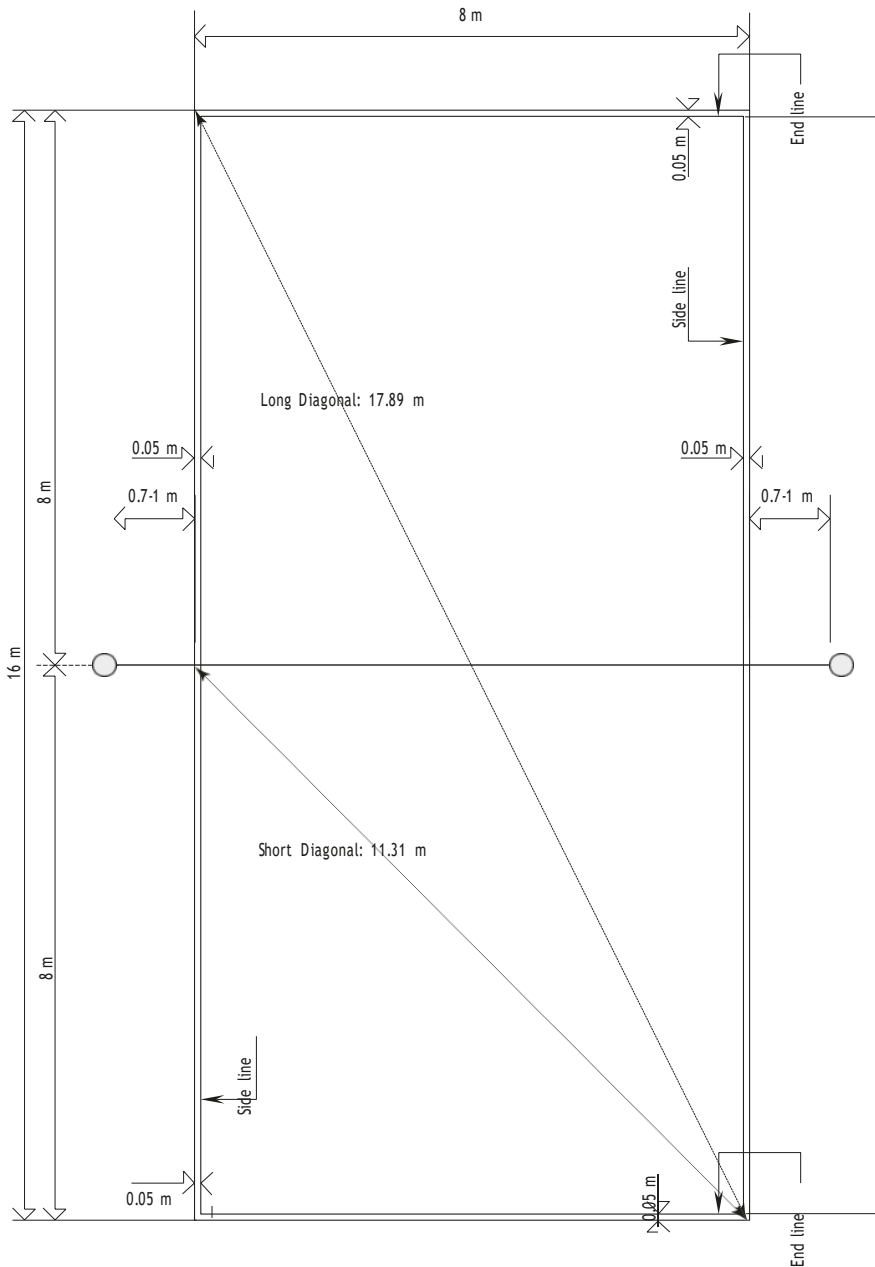
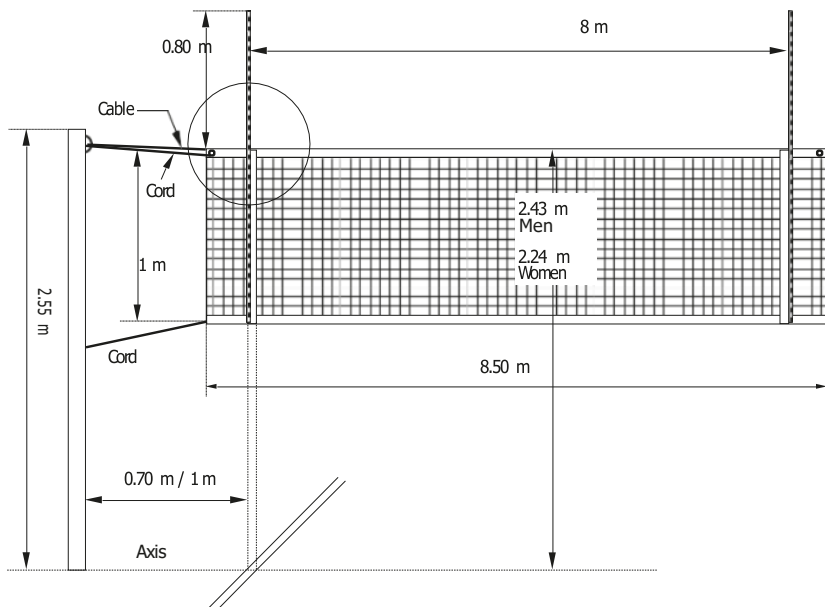


DIAGRAMA 3: DESENHO DA REDE

Regras Relevantes: 2, 2.2, 2.3, 2.4, 2.5, 8.4.3, 11.3.1, 11.4.3, 23.3.2.2, 23.3.2.4, 28.2.1.5



For FIVB, World and Official Competitions, the net may be adjusted according 2.1 above.

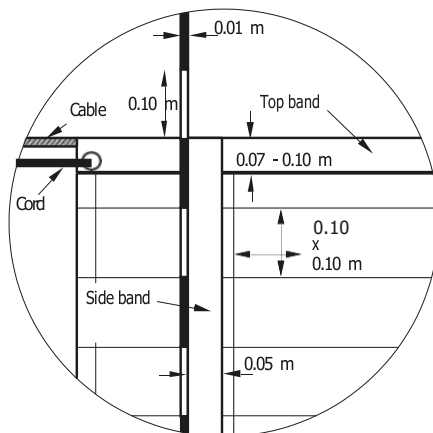
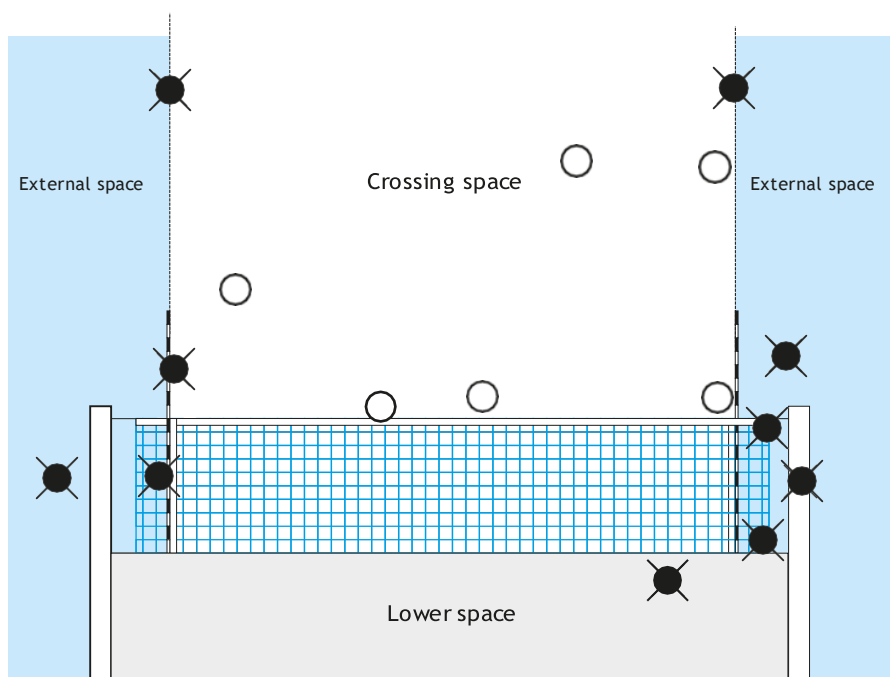


DIAGRAMA 4a: BOLA CRUZANDO O PLANO VERTICAL DA REDE PARA A QUADRA ADVERSÁRIA

Regras Relevantes: 2.4, 8.4.3, 8.4.4, 8.4.5, 10.1.1, 22.3.2.3a, 22.3.2.3d, 22.3.2.3e, 23.3.2.4, 28.2.1.3, 28.2.1.6



● = Falta

○ = Cruzamento correto

DIAGRAMA 4b: BOLA CRUZANDO O PLANO VERTICAL DA REDE PARA A ZONA LIVRE ADVERSÁRIA

Regras Relevantes: 2.4, 10.1.2, 10.1.2.1, 22.3.2.3a, 22.3.2.3e

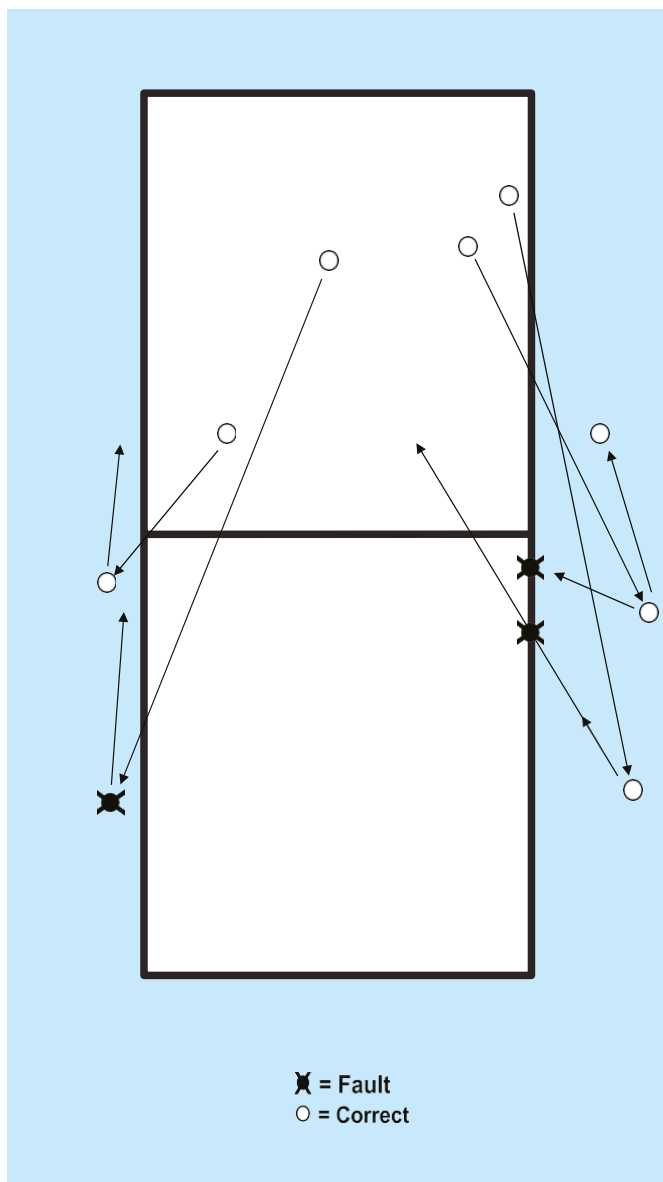


DIAGRAMA 5: BARREIRA COLETIVA

Regras Relevantes: 12.5.2, 12.6.2.3, 22.3.2.3a

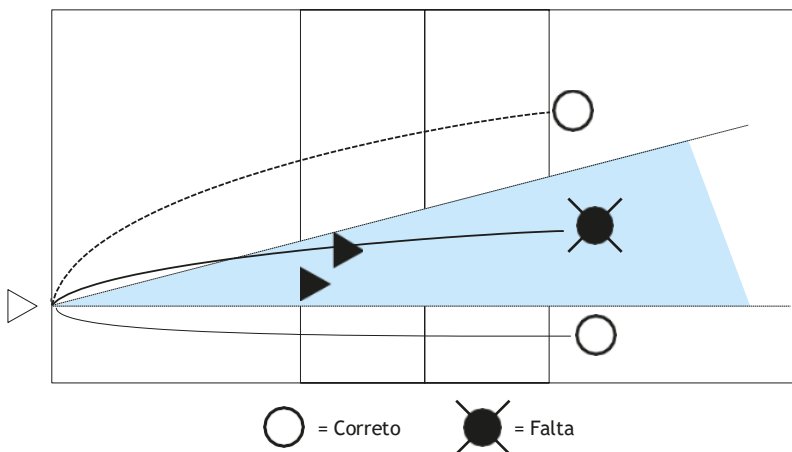


DIAGRAMA 6: BLOQUEIO COMPLETO

Regra Relevante: 14.1.3

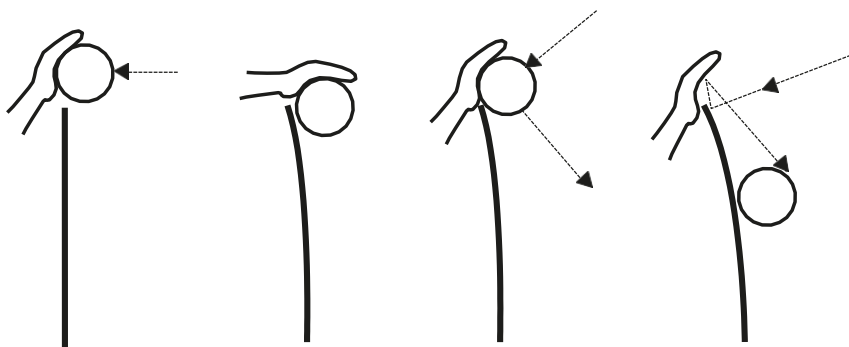


DIAGRAMA 7: PREVENÇÃO E PUNIÇÕES

7a: ADVERTÊNCIA E PUNIÇÃO POR MÁ CONDUTA, ESCALA DE PUNIÇÕES E CONSEQUÊNCIAS

Regras Relevantes: 20.1, 20.3, 20.4.2, 22.3.2.2

CATEGORIAS	OCORRÊNCIA	OFENSOR	PUNIÇÃO	CARTÕES	CONSEQUÊNCIA
MÁ CONDUTA LEVE	Estágio 1	Qualquer membro	Não há punição	Nenhum	Apenas prevenção
	Estágio 2			Amarelo	
	qualquer repetição		Penalidade	como abaixo	como abaixo
CONDUTA RUDE	Primeira	Qualquer membro	Penalidade	Vermelho	Ponto e saque para o adversário
	Segunda	Mesmo membro	Expulsão	Vermelho + Amarelo juntos	Membro da equipe tem que ir para o vestiário pelo restante do set
	Terceira	Mesmo membro	Desqualificação	Vermelho + Amarelo separados	Membro da equipe tem que ir para o vestiário até o fim do jogo
CONDUTA OFENSIVA	Primeira	Qualquer membro	Expulsão	Vermelho + Amarelo juntos	Membro da equipe tem que ir para o vestiário pelo restante do set
	Segunda	Mesmo membro	Desqualificação	Vermelho + Amarelo separados	Membro da equipe tem que ir para o vestiário até o fim do jogo
AGRESSÃO	Primeira	Qualquer membro	Desqualificação	Vermelho + Amarelo separados	Membro da equipe tem que ir para o vestiário até o fim do jogo

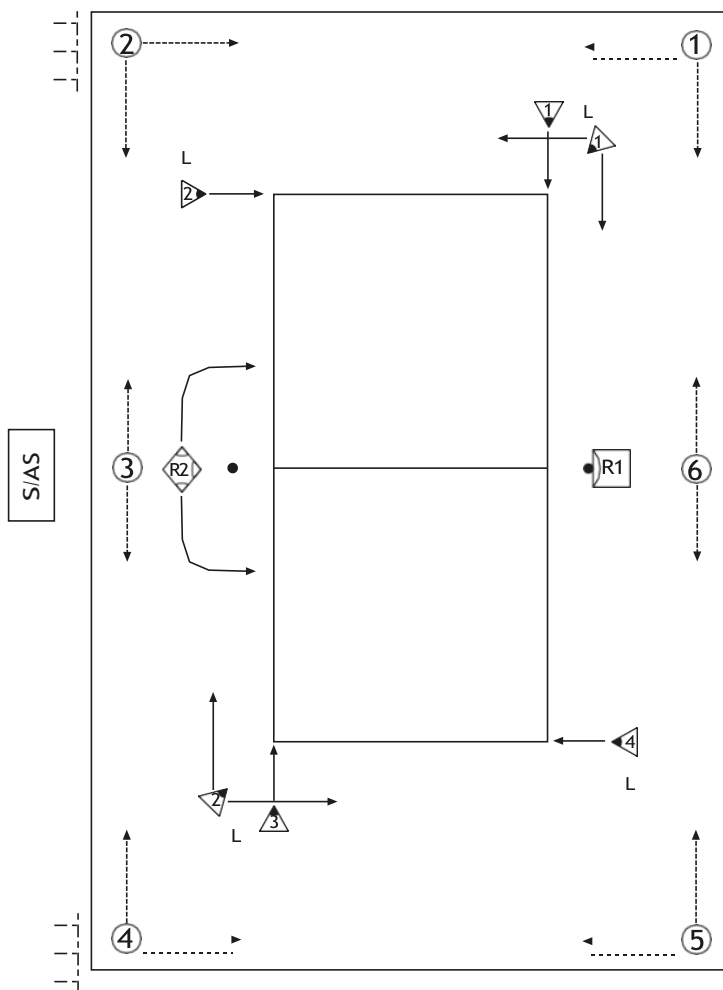
7b: ESCALA DE PUNIÇÕES POR RETARDAMENTO E CONSEQUÊNCIAS

Regras Relevantes: 15.10.3b, 16.2, 16.2.2, 16.2.3, 22.3.2.2

CATEGORIAS	OCORRÊNCIA	OFENSOR	PREVENÇÃO ou PUNIÇÃO	CARTÕES	CONSEQUÊNCIA
RETARDAMENTO	Primeira	Qualquer membro do time	Advertência por Retardamento	Sinal manual N° 25 com cartão Amarelo	Prevenção - não há penalidade
	Segunda e subsequentes	Qualquer membro do time	Penalidade por Retardamento	Sinal manual n° 25 com cartão Vermelho	Ponto e saque para o adversário

DIAGRAMA 8: LOCALIZAÇÃO DA EQUIPE DE ARBITRAGEM E SEUS ASSISTENTES

Regras Relevantes: 3.3, 22.1, 23.1, 26.1, 27.1, 28.1



- R1 = Primeiro Árbitro
- ◆ R2 = Segundo Árbitro
- S/AS = Scorer/ Assistant Scorer
- ▶ = Juizes de Linha (números 1-4 ou 1-2)
- ④ = Boleiros (números 1-6)
- = Niveladores de Areia

DIAGRAMA 9: SINAIS MANUAIS OFICIAIS DA ARBITRAGEM

Legenda:



Árbitro(s) que faz o sinal de acordo com sua regular responsibilities

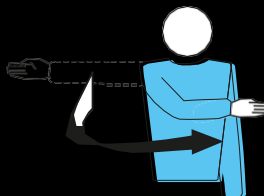
Referee(s) who show the signal in special situations

1 AUTORIZAÇÃO PARA SACAR

Regras Relevantes: 12.3, 21.2.1.1

Move the hand to indicate direction of service

F

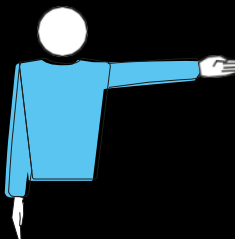


2 TIME QUE VAI SACAR

Regras Relevantes: 21.2.3.1, 21.2.3.2, 21.2.3.3

Extend the arm to the side of team that will serve

F S

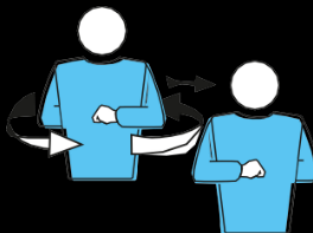


3 MUDANÇA DE LADOS

Regra Relevante: 18.2.1

Raise the forearms front and back and twist them around the body

F S

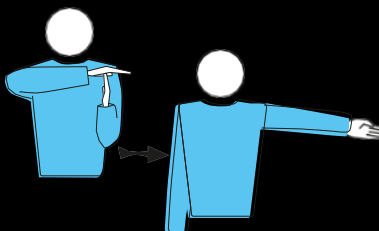


4 TEMPO

Regra Relevante: 15.4.1

Place the palm of one hand over the fingers of the other, held vertically (forming a T) and then indicate the requesting team

F S



5 SUBSTITUIÇÃO

Regras Relevantes 7.3.5.3, 15.5.1, 15.5.2, 15.8

Circular motion of the forearms around each other



6a ADVERTÊNCIA POR MÁ CONDUTA

Regras Relevantes: 20.1, 20.6,
22.3.2.2

F



6b PENALIDADE POR MÁ CONDUTA

Regras Relevantes: 20.3.1, 20.6,
22.3.2.2

F



7 EXPULSÃO

Regras Relevantes: 20.3.2, 20.6, 22.3.2.2

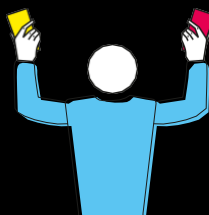
Show both cards jointly for expulsion

F

8 DESQUALIFICAÇÃO

Regras Relevantes: 20.3.3, 20.6, 22.3.2.2

Show red and yellow cards separately for disqualification



F

9 FIM DE SET (OU JOGO)

Regras Relevantes: 6.2, 6.3

Cross the forearms in front of the chest, hands open

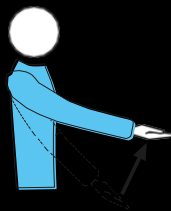


F

10 BOLA NÃO JOGADA OU LIBERADA NO SAQUE

Regra Relevante: 12.4.1

Lift the extended arm, the palm of the hand facing upwards



F

11 DEMORA PARA SACAR

Regra Relevante: 12.4.4

Raise five fingers, spread open

F

12 FALTA DO BLOQUEIO OU BARREIRA

Regras Relevantes: 12.5, 14.5, 14.6.3, 22.3.2.3a

F



13 FALTA DE POSICIONAMENTO OU DE ROTAÇÃO

Regras Relevantes: 7.7.1, 12.6.1.1, 22.3.2.3a

Make a circular motion with the forefinger

F_s

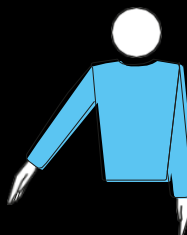


14 BOLA “DENTRO”

Regras Relevantes: 6.1.1.1, 8.3

Point the arm and fingers toward the floor

F_s



15 BOLA “FORA”

Regras Relevantes: 8.4.1, 8.4.2, 8.4.3, 8.4.4, 12.6.2.2, 13.2.2, 22.3.2.3f, 23.3.2.3, 23.3.2.4

Raise the forearms vertically, hands open,

F

16 CONDUÇÃO

Regras Relevantes: 9.3.3, 22.3.2.3b

Slowly lift the forearm, palm of the hand facing upwards

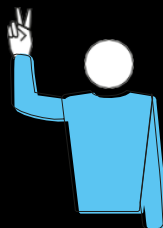
F



17 DOIS TOQUES

Regras Relevantes: 9.1.1, 9.3.4, 22.3.2.3b

F S

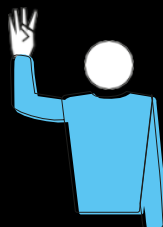


18 QUATRO TOQUES

Regra Relevante: 9.3.1

Raise four fingers, spread open

F



19 REDE TOCADA POR JOGADOR - BOLA SACADA TOCA NA REDE ENTRE AS ANTENAS E NÃO PASSA DO PLANO VERTICAL DA REDE

Regra Relevante: 12.6.2.1

Indicate the relevant side of the net with the corresponding hand

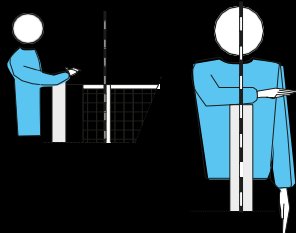
F



20 ALCANÇAR ALÉM DA REDE

Regras Relevantes: 11.4.1, 13.2.1, 14.6.1, 22.3.2.3c

Place a hand above the net, palm facing downwards



F

21 FALTA DE GOLPE DE ATAQUE

- by a player who completes an attack-hit using an open-handed finger action, or if using finger tips that are not rigid and together,
- by a player who completes an attack hit on the opponent's service, when the ball is entirely higher than the top of the net,
- by a player who completes an attack-hit using an overhand pass which has a trajectory not perpendicular to the line of the shoulders, except when he / she is attempting to set to his or her teammate.

Regras Relevantes: 13.2.3, 13.2.4, 13.2.5

Make a downward motion with the forearm, hand open



F

22 INTERFERÊNCIA POR PENETRAÇÃO NA QUADRA ADVERSÁRIA E NO ESPAÇO SOB A REDE BOLA CRUZA COMPLETAMENTE O ESPAÇO SOB A REDE FORA O CHÃO FORA DA ÁREA DE SAQUE EXCETO PELO SACADOR, O JOGADOR PISA FORA DE SUA QUADRA NO MOMENTO DO GOLPE DE SAQUE

Regras Relevantes: 8.4.5, 12.4.3, 22.3.2.3d, 22.3.2.3e, 23.3.2.1, 23.3.2.6

Point to the court under the net or to the respective line

F 



23 FALTA DUPLA E REPETIR O SAQUE

Regras Relevantes: 6.1.2.2, 12.4.5, 17.2,
21.2.3.3a



F 

24 BOLA TOCADA

Regra Relevante: 14.6.4

Brush with the palm of one hand the fingers of the other, held vertically

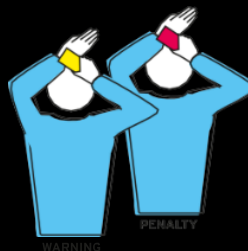


F

25 ADVERTÊNCIA POR RETARDAMENTO / PENALIDADE POR RETARDAMENTO

Regras Relevantes: 16.2.2, 16.2.3

Cover the wrist with a yellow card (warning) or with a red card (penalty)



F



DIAGRAMA 10: SINAIS OFICIAIS DOS JUÍZES DE LINHA

1 BOLA “DENTRO”

Regras Relevantes: 8.3,
28.2.1.1 down with flag

L



2 BOLA “FORA”

Regras Relevantes: 8.4.1,
28.2.1.1

L



3 BOLA TOCADA

Regra Relevante: 28.2.1.2

Raise flag and touch the top with the palm of the free hand

L



4 FALTA DE CRUZAMENTO DE ESPAÇO, BOLA TOCA EM OBJETO EXTERNO, OU FALTA DO PÉ DURANTE O SAQUE

Regras Relevantes: 8.4.2, 8.4.3, 8.4.4, 12.4.3, 23.3.2.3, 28.2.1.3,
28.2.1.4, 28.2.1.5, 28.2.1.6

Wave flag over the head and point to the antenna
or the respective line

L



5 JULGAMENTO IMPOSSÍVEL

Raise and cross both arms and hands in front of the chest



L





PARTE 3 DEFINIÇÕES

PROTOCOLO

Série de eventos antes do início do jogo, incluindo o sorteio, o aquecimento, a apresentação das equipes e árbitros descrito no Manual Específico da Competição.

ÁREA DE COMPETIÇÃO / CONTROLE

A Área de Competição/Controle é o corredor em volta da quadra de jogo e zona livre, que engloba todos os espaços até as barreiras externas ou cercas de delimitação. Ver diagrama 1.

ZONAS

São seções dentro da área de jogo (isto é, área de jogo e zona livre) definidas para um propósito específico (ou com restrições especiais) dentro do texto da regra. Incluem: Zona de Saque, Zona de Substituição e Zona Livre.

ÁREAS

São seções da área de competição/controle, fora da zona livre, identificadas pelas regras como tendo uma função específica. Incluem a área de aquecimento e a de penalidades.

ESPAÇO INFERIOR

Espaço definido na sua parte superior pela parte inferior da rede e pelo cordão que a une aos postes, nas laterais pelos postes e na parte inferior pela superfície de jogo.

ESPAÇO DE CRUZAMENTO

O espaço de cruzamento é definido por:

- A faixa horizontal no topo da rede
- As antenas e suas extensões
- O teto

A bola deve cruzar para a QUADRA adversária pelo espaço de cruzamento.

ESPAÇO EXTERNO

O espaço externo é o plano vertical da rede fora dos espaços de cruzamento e inferior.

ZONA DE SUBSTITUIÇÃO

É a parte da zona livre onde acontecem as substituições.

SALVO CONCORDÂNCIA DA FIVB

Esta declaração reconhece que, embora existam regulamentações sobre os padrões e especificações de equipamentos e instalações, há ocasiões em que arranjos especiais podem ser feitos pela FIVB para promover o jogo de voleibol ou para testar novas condições.

PADRÕES FIVB

As especificações técnicas ou limites definidos pela FIVB para os fabricantes de equipamentos.

PRIMEIRO TOQUE DO TIME

Há três casos em que a ação de jogo é considerada primeiro toque do time:

- Recepção do saque
- Recebendo um ataque do adversário
- Jogando a bola que bate no bloqueio do adversário

FALTA

- Ação de jogo contrária às regras.
- Uma violação da regra que não seja uma ação de jogo.

BOLEIROS E NIVELADORES DE AREIA (RAKERS)

São pessoas cujo trabalho é manter o fluxo do jogo passando a bola para o sacador entre rallies.

Niveladores de areia: esses assistentes de quadra usam largos ancinhos (RAKE) para nivelar a areia, principalmente em volta das linhas da quadra e ao longo do eixo central entre os postes. Eles alisam a areia antes do jogo, durante os tempos e entre os sets.

RALLY PONTO

É o sistema de marcar um ponto sempre que se ganha um rally.

INTERVALO

O tempo entre sets. A mudança de lados a cada soma de pontos marcados não deve ser vista como intervalo.

INTERFERÊNCIA

Ação que cria vantagem contra o time adversário ou qualquer ação que impeça o adversário de jogar a bola.

OBJETO EXTERNO

Objeto ou pessoa que, mesmo de fora da quadra de jogo ou perto do limite do espaço livre de jogo, cria um obstáculo para o voo da bola. Por exemplo: luz do teto, a cadeira do árbitro, equipamentos de TV, a mesa do aponador, rede e postes. Objetos externos não incluem a antena, já que ela é considerada parte da rede.

SUBSTITUIÇÃO

Ação pela qual um jogador regular deixa a quadra e outro jogador regular toma seu lugar.

A

Alcançando além da rede	27, 65
Altura da rede	13
Antena.....	14
Apontador Assistente	48
- Localização	48
- Responsabilidades	48
Apontador.....	47
- Localização	47
- Responsabilidades.....	47
Aquecimento oficial.....	22
Árbitro de Desafio	46
- Localização	46
- Responsabilidades.....	46
Árbitro Reserva.....	46
- Localização	46
- Responsabilidades.....	47
Área de jogo	12, 52
Autorização para o Saque.....	29

B

Barreira	29, 63
Bloqueando dentro do espaço adversário	31
Bloqueando o saque	31
Bloqueando	30, 63
Bloqueio e toques do time.....	31
Bloqueio	30, 57
Bola “dentro”	24, 63, 67
Bola “fora”	24, 63, 67
Bola cruzando a rede	26
Bola em jogo.....	24
Bola fora de jogo.....	24
Bola na rede	26
Bola na rede	27
Bola tocando a rede	27
Bolas.....	15

C

Capitão	18
Características do golpe de ataque	30
Características do toque	26
Cartões de sanções	40, 58, 61-62
Composição dos times	16
Condições de jogo	24
Condições meteorológicas	13
Conduta esportiva.....	38
Contato com a rede	27
Contato no bloqueio.....	31

D

Dimensões.....	12
----------------	----

E

Equipamento Adicional	15
Equipamento.....	17
Equipe de Arbitragem.....	42, 59
- Procedimentos.....	42
- Responsabilidades.....	44, 45, 46, 47, 48, 49
Erro de rotação.....	63
Escala de sanções.....	39, 58
Estrutura de jogo	21
Estrutura.....	14
Execução do saque.....	29
Exigências de conduta.....	38

F

Fair play (Jogo limpo).....	38
Faixas laterais	14
Falta do jogador na rede.....	28
Faltas da ordem de saque	23, 29
Faltas de bloqueio	31
Faltas de posição.....	23
Faltas do golpe de ataque.....	30
Faltas durante o saque	29
Faltas em jogar a bola.....	26
Formação inicial.....	22

G

Golpe de Ataque	30
-----------------------	----

I

Iluminação.....	13
Interferência externa.....	36
Interrupção excepcional	36
Interrupções no Jogo.....	32
Interrupções prolongadas	36
Interrupções.....	32
Intervalos e trocas de lado	3
Intervalos.....	36

J

Jogando a bola	25
Juizes de linha	49, 67-68
- Localização	49
- Responsabilidades	49

L

Lesão / Doença	36
Líderes do time	18
Limite de substituições.....	33
Linhas na quadra	12
Localização do time	16

M

Má conduta antes e entre sets	40
Má conduta e suas punições	38
Má conduta leve.....	38
Má conduta que leva a sanções.....	39
Marcar um ponto	20
Mudança de equipamento	17
Mudança de quadra/lado	37, 60

N

Número de interrupções regulares.....	32
---------------------------------------	----

O

O sorteio	21
Objetos proibidos	17
Ordem de saque.....	23, 28

P

Padrões	15
Para ganhar o jogo	21
Para ganhar um set.....	21
Para marcar um ponto, ganhar o sete o jogo	20
Posições	23
Postes.....	15
Primeiro Árbitro	43
- Autoridade	43
- Localização	43
- Responsabilidades.....	43
Primeiro saque num set.....	28
Punições por retardamento	35, 58

R

Rede e postes	13
---------------------	----

S

Saque.....	28
Segundo Árbitro	44
- Autoridade	45
- Localização.....	44
- Responsabilidades.....	45
Sequência de substituições regulares	32
Sinais dos juizes de linha	50, 67-68
Sinais manuais do Árbitro	50, 60-66
Sinais oficiais	50, 60-66, 67-68
Sistema de cinco bolas	15
Sistema de Desafio de Video	46
Solicitação indevida	35
Substituição excepcional.....	33
Substituição ilegal.....	34
Substituição	33
Superfície de jogo.....	12

T

Técnico.....	18
Tempos	33
Times padrão e incompleto	21
Times	16
Tipos de retardamentos.....	35
Toques do time	25, 31

U

Uniformidade das bolas	15
------------------------------	----

Z

Zonas e áreas	13
---------------------	----





fivb.com