

CONFEDERAÇÃO BRASILEIRA
DE VOLEIBOL

COBRAV

REGRAS OFICIAIS VÔLEI DE PRAIA

2025-2028

Aprovado pelo 39º Congresso Mundial da FIVB 2024

Regras Oficiais de Vôlei de Praia 2025-2028

Publicado pela FIVB em 2025 – www.fivb.com

Design, layout e ilustrações: © FIVB 2025

Tradução: Lisandro Paim - Árbitro Internacional FIVB/CBV (BRA).

Membro da Comissão Brasileira de Arbitragem de Voleibol (COBRAV) – Praia

Revisão: Maria Amélia Villas-Boas – Membro da Comissão de Arbitragem e Regras do Jogo da FIVB



REGRAS OFICIAIS DE VÔLEI DE PRAIA 2025-2028

Aprovado pelo 39º Congresso Mundial da FIVB 2024

A ser implementado em todas as competições a partir de 1º de janeiro de 2025

CONTEÚDO

CARACTERÍSTICAS DO JOGO 7

PARTE 1: **FILOSOFIA DAS REGRAS 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 DA QUADRA 13

1.4 ZONAS E ÁREAS 13

1.5 CLIMA 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 EQUIPAMENTOS ADICIONAIS 15

3 BOLAS 15

3.1 CARACTERÍSTICAS DA BOLA 15

3.2 UNIFORMIDADE DAS BOLAS 15

3.3 SISTEMA DE QUATRO BOLAS 15

CAPÍTULO 2: **PARTICIPANTES** 16

4 EQUIPES 16

4.1 COMPOSIÇÃO DA EQUIPE 16

4.2 LOCALIZAÇÃO DA EQUIPE 16

4.3 EQUIPAMENTOS 16

4.4 TROCA DE EQUIPAMENTO 17

4.5 OBJETOS PROIBIDOS 17

5 LÍDERES DE EQUIPE 17

5.1 CAPITÃO 17

CAPÍTULO 3: **FORMATO DE JOGO** 19

6 PARA MARCAR UM PONTO, GANHAR UM SET E A PARTIDA..... 19
6.1 PARA MARCAR UM PONTO. 19
6.2 PARA GANHAR UM SET. 20
6.3 PARA GANHAR A PARTIDA. 20
6.4 EQUIPE AUSENTE E INCOMPLETA..... 20
7 ESTRUTURA DO JOGO. 20
7.1 O SORTEIO..... 20
7.2 SESSÃO DE AQUECIMENTO OFICIAL. 21
7.3 POSICÃO INICIAL DAS EQUIPES..... 21
7.4 POSIÇÕES..... 21
7.5 FALTA DE POSICÃO..... 21
7.6 ORDEM DE SAQUE..... 21
7.7 FALTA DE ORDEM DE SAQUE..... 21

CAPÍTULO 4: **AÇÕES DE JOGO** 22

8 SITUAÇÕES DE JOGO 22
8.1 BOLA EM JOGO..... 22
8.2 BOLA FORA DE JOGO..... 22
8.3 BOLA “DENTRO”. 22
8.4 BOLA “FORA” 22
9 JOGANDO A BOLA 23
9.1 TOQUES DA EQUIPE..... 23
9.2 CARACTERÍSTICAS DO TOQUE 24
9.3 FALTAS AO JOGAR A BOLA 24
10 BOLA EM RELAÇÃO À REDE..... 24
10.1 BOLA CRUZANDO A REDE. 24
10.2 BOLA TOCANDO NA REDE. 25
10.3 BOLA NA REDE..... 25
11 JOGADOR NA REDE. 25
11.1 INVASÃO SOBRE A REDE 25
11.2 PENETRAÇÃO NO ESPAÇO, QUADRA E/OU ZONA LIVRE DO ADVERSÁRIO..... 25
11.3 CONTATO COM A REDE. 25
11.4 FALTAS DO JOGADOR NA REDE..... 26
12 SAQUE..... 26
12.1 PRIMEIRO SAQUE DE UM SET. 26
12.2 ORDEM DE SAQUE. 26
12.3 AUTORIZAÇÃO DO SAQUE..... 27
12.4 EXECUÇÃO DO SAQUE 27

12.5 BARREIRA. 27
12.6 FALTAS COMETIDAS DURANTE O SAQUE 27
13 GOLPE DE ATAQUE. 28
13.1 CARACTERÍSTICAS DO GOLPE DE ATAQUE 28
13.2 FALTAS DO GOLPE DE ATAQUE. 28
14 BLOQUEIO 28
14.1 BLOQUEAR 28
14.2 CONTATO DO BLOQUEIO 29
14.3 BLOQUEIO DENTRO DO ESPAÇO DO ADVERSÁRIO. 29
14.4 BLOQUEIO E TOQUES DA EQUIPE. 29
14.5 BLOQUEIO DO SAQUE 29
14.6 FALTAS DE BLOQUEIO. 29

CAPÍTULO 5: **INTERRUPÇÕES, RETARDAMENTOS E INTERVALOS** 30

15 INTERRUPÇÕES. 30
15.1 NÚMERO DE INTERRUPÇÕES REGULARES DO JOGO 30
15.2 SEQUÊNCIA DE INTERRUPÇÕES REGULARES DO JOGO 30
15.3 PEDIDO DE INTERRUPÇÕES REGULARES DO JOGO 30
15.4 TEMPOS DE DESCANSO E TEMPOS TÉCNICOS. 30
15.5 SOLICITAÇÕES INDEVIDAS 31
16 RETARDAMENTOS DO JOGO 31
16.1 TIPOS DE RETARDAMENTOS 31
16.2 SANÇÕES POR RETARDAMENTO 31
17 INTERRUPÇÕES EXCEPCIONAIS DO JOGO 32
17.1 LESÃO/DOENÇA 32
17.2 INTERFERÊNCIA EXTERNA 32
17.3 INTERRUPÇÕES PROLONGADAS 32
18 INTERVALOS E MUDANÇAS DE QUADRA/TROCAS 33
18.1 INTERVALOS 33
18.2 TROCAS DE QUADRA 33

CAPÍTULO 6: **CONDUTA DOS PARTICIPANTES** 34

19 REQUISITOS DE CONDUTA ... 34
19.1 CONDUTA DESPORTIVA ... 34
19.2 JOGO HONESTO ... 34
20 CONDUTAS IMPRÓPRIAS E SUAS SANÇÕES ... 34
20.1 CONDUTAS IMPRÓPRIAS MENORES ... 34
20.2 CONDUTAS IMPRÓPRIAS RESULTANDO EM SANÇÕES. ... 35
20.3 ESCALA DE SANÇÕES ... 35
20.4 CONDUTA IMPRÓPRIA ANTES E ENTRE OS SETS ... 35
20.5 RESUMO DE CONDUTAS IMPRÓPRIAS E CARTÕES UTILIZADOS ... 36

PARTE 2 - SEÇÃO 2: **OS ÁRBITROS, SUAS RESPONSABILIDADES E SINAIS MANUAIS OFICIAIS** 37

CAPÍTULO 7: **ÁRBITROS** 38

21 EQUIPE DE ARBITRAGEM E PROCEDIMENTOS ... 38
21.1 COMPOSIÇÃO. ... 38
21.2 PROCEDIMENTOS. ... 38
22 1º ÁRBITRO. ... 39
22.1 LOCALIZAÇÃO ... 39
22.2 AUTORIDADE ... 39
22.3 RESPONSABILIDADES ... 40
23 2º ÁRBITRO ... 40
23.1 LOCALIZAÇÃO ... 40
23.2 AUTORIDADE ... 40
23.3 RESPONSABILIDADES ... 41
24 ÁRBITRO DO DESAFIO ... 42
24.1 LOCALIZAÇÃO ... 42
24.2 RESPONSABILIDADES ... 42
25 ÁRBITRO RESERVA ... 42
25.1 LOCALIZAÇÃO ... 42
25.2 RESPONSABILIDADES ... 42
26 APONTADADOR. ... 43
26.1 LOCALIZAÇÃO ... 43
26.2 RESPONSABILIDADES ... 43
27 APONTADOR ASSISTENTE. ... 44
27.1 LOCALIZAÇÃO ... 44
27.2 RESPONSABILIDADES ... 44

28 JUÍZES DE LINHA 44
28.1 LOCALIZAÇÃO 44
28.2 RESPONSABILIDADES 45
29 SINAIS OFICIAIS 45
29.1 SINAIS MANUAIS DOS ÁRBITROS 45
29.2 SINAIS DE BANDEIRA DOS JUÍZES DE LINHA 45

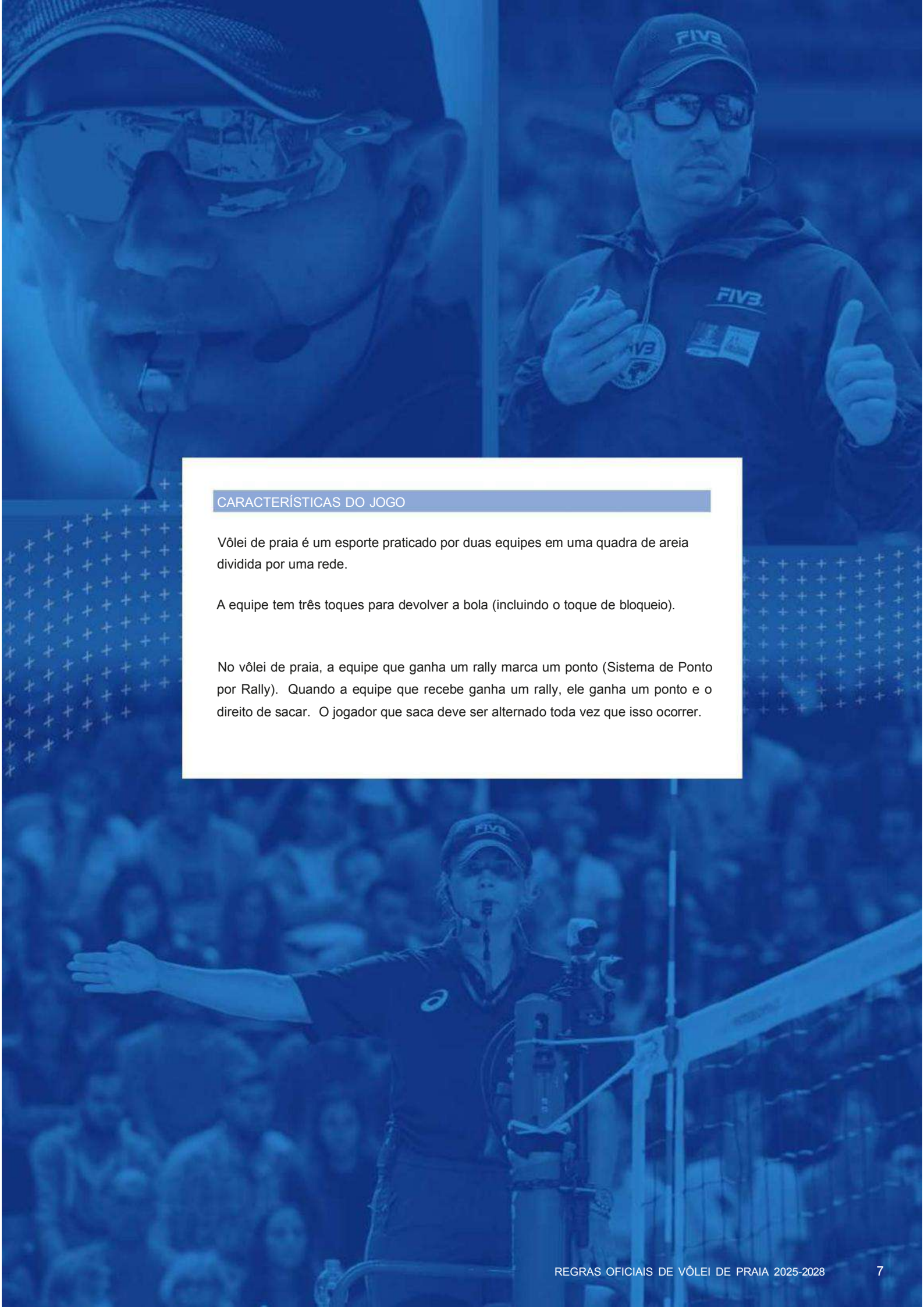
PARTE 2 - SEÇÃO 3: **DIAGRAMAS** 47

D1 A ÁREA DE JOGO 48
D2 A QUADRA DE JOGO 49
D3 DESENHO DA REDE 50
D4a BOLA CRUZANDO O PLANO VERTICAL DA REDE PARA A QUADRA ADVERSÁRIA 51
D4b BOLA CRUZANDO O PLANO VERTICAL DA REDE PARA A ZONA LIVRE DO ADVERSÁRIO 52
D5 BARREIRA 53
D6 BLOQUEIO EFETIVO 53
D7 ADVERTÊNCIAS E SANÇÕES 54
D7a ADVERTÊNCIAS E ESCALA DE SANÇÕES E SUAS CONSEQUÊNCIAS 54
D7b ESCALA DE SANÇÕES POR RETARDAMENTO E SUAS CONSEQUÊNCIAS 54
D8 LOCALIZAÇÃO DA EQUIPE DE ARBITRAGEM E SEUS ASSISTENTES 55
D9 SINAIS MANUAIS OFICIAIS DOS ÁRBITROS 56-62
D10 SINAIS OFICIAIS DE BANDEIRA DOS JUÍZES DE LINHA 63-64

PARTE 3: **DEFINIÇÕES** 65

ÍNDICE 68



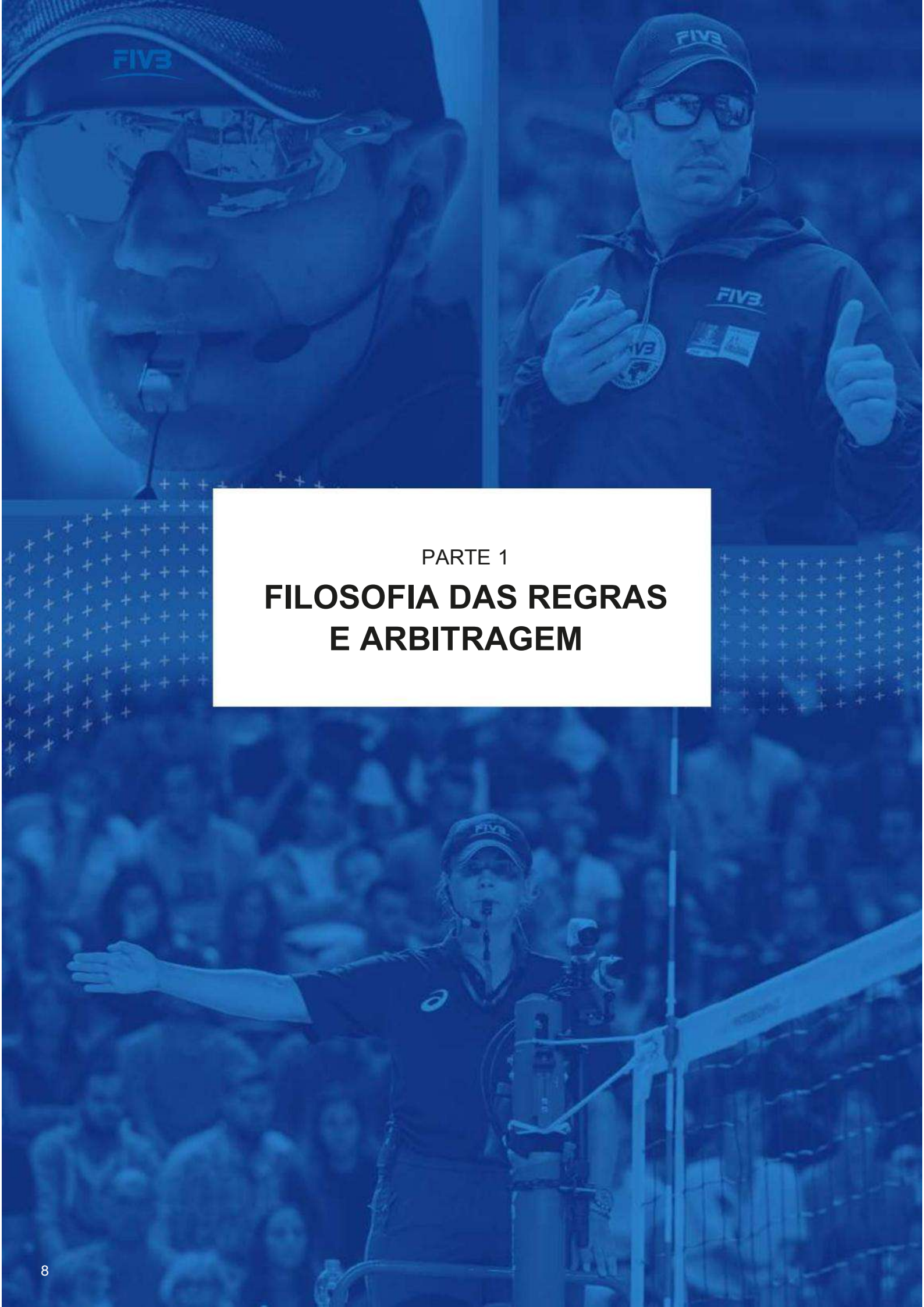


CARACTERÍSTICAS DO JOGO

Vôlei de praia é um esporte praticado por duas equipes em uma quadra de areia dividida por uma rede.

A equipe tem três toques para devolver a bola (incluindo o toque de bloqueio).

No vôlei de praia, a equipe que ganha um rally marca um ponto (Sistema de Ponto por Rally). Quando a equipe que recebe ganha um rally, ele ganha um ponto e o direito de sacar. O jogador que saca deve ser alternado toda vez que isso ocorrer.



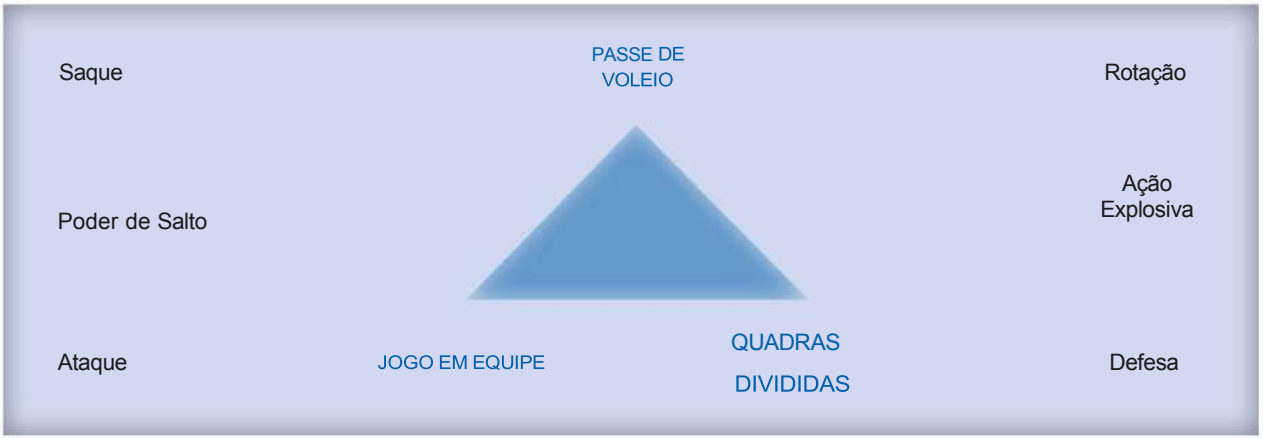
PARTE 1

FILOSOFIA DAS REGRAS E ARBITRAGEM

INTRODUÇÃO

Em todos os aspetos, o vôlei de praia é um dos esportes mais populares e bem-sucedidos do mundo: tem maiores índices de audiência na TV, mais seguidores nas redes sociais, maior (e crescente) número de jogadores registrados e recreativos do que quase qualquer outro esporte, e uma imagem dinâmica, limpa e colorida, combinando, especialmente nos níveis competitivos, um banquete visual e sonoro para satisfazer todos os paladares.

Simplificando, é **rápido,** é **emocionante** e a ação é **explosiva.** No entanto, a forma do vôlei de praia compreende vários elementos cruciais sobrepostos cujas **interações** complementares o tornam único entre os jogos de rally e criam um charme especial para diferenciá-lo de outras formas do esporte.



O VÔLEI DE PRAIA DA FIVB É UM ESPORTE COMPETITIVO

A competição explora forças latentes. Ela exibe o melhor da habilidade, espírito, criatividade e estética.
As regras são estruturadas para permitir **todas** essas qualidades. Os primeiros expoentes do jogo nas areias da Califórnia ainda o reconheceriam. No entanto, nos últimos anos, a FIVB fez grandes avanços na adaptação do jogo para um público moderno.

Nesse sentido, o Vôlei de Praia manteve certos elementos distintivos e essenciais ao longo dos anos. Alguns deles ele compartilha com outros jogos de rede/bola/raquete: – Saque – Rotação (revezar para sacar) – Ataque – Defesa – jogadores capazes de jogar em qualquer lugar da quadra.

Mas o esporte evoluiu. Hoje, é mais explosivo e mais espetacular. É rápido e flui livremente; tem jogadores atléticos fazendo coisas sensacionais na quadra em locais lotados. Além disso, o vôlei de praia é único entre os jogos de rede ao insistir que a bola esteja em voo constante - uma bola voadora - e ao permitir que cada equipe tenha um grau de passe interno antes que a bola deva ser devolvida aos oponentes, criando um tipo de compartilhamento da bola para produzir oportunidades iguais de pontuação. Nos últimos anos, a FIVB fez um investimento massivo no uso da tecnologia, com seu Sistema de Desafio de Vídeo fornecendo justiça aos esforços dos atletas e encorajando filosofias que promovem o jogo fluido para entreter o público, tanto no local quanto na tela. Os competidores usam essa estrutura para contestar técnicas, táticas e poder. A estrutura também permite aos jogadores uma liberdade de expressão para entusiasmar espectadores e visualizadores, e criar um espetáculo esportivo incomparável.

E a imagem do vôlei de praia é cada vez melhor como consequência.

O TEXTO DAS REGRAS

Este texto é direcionado a um amplo público de vôlei de praia – jogadores, treinadores, árbitros, espectadores, comentaristas e outros – porque uma compreensão das regras permite melhor jogo e satisfação pessoal – os treinadores podem criar melhor estrutura e táticas de equipe, dando aos jogadores total liberdade para exibir suas habilidades. Além disso, uma compreensão da relação entre regras escritas e ações reais na quadra permite que os oficiais tomem melhores decisões.

O vôlei de praia é recreativo e competitivo. O esporte recreativo explora o espírito humano e promove a vida "divertida" e saudável. A competição permite que as pessoas exibam o melhor da habilidade, criatividade, liberdade de expressão e espírito de luta. As regras são projetadas e estruturadas para permitir que todas essas facetas floresçam.

Esta introdução se concentrou inicialmente no vôlei de praia como um esporte competitivo, antes de tentar identificar as principais qualidades necessárias para uma arbitragem bem-sucedida.

O ÁRBITRO DENTRO DESTE CONTEXTO

A essência de um bom árbitro está no conceito de justiça e coerência:

Estar posicionado no meio de ambas as quadras de jogo é um símbolo de equilíbrio, encorajando os jogadores a confiarem nas ações do árbitro. No entanto, o árbitro deve ser um facilitador em vez de um controlador, um diretor de orquestra em vez de um ditador, um promotor eficiente em vez de um punidor “eficiente”.

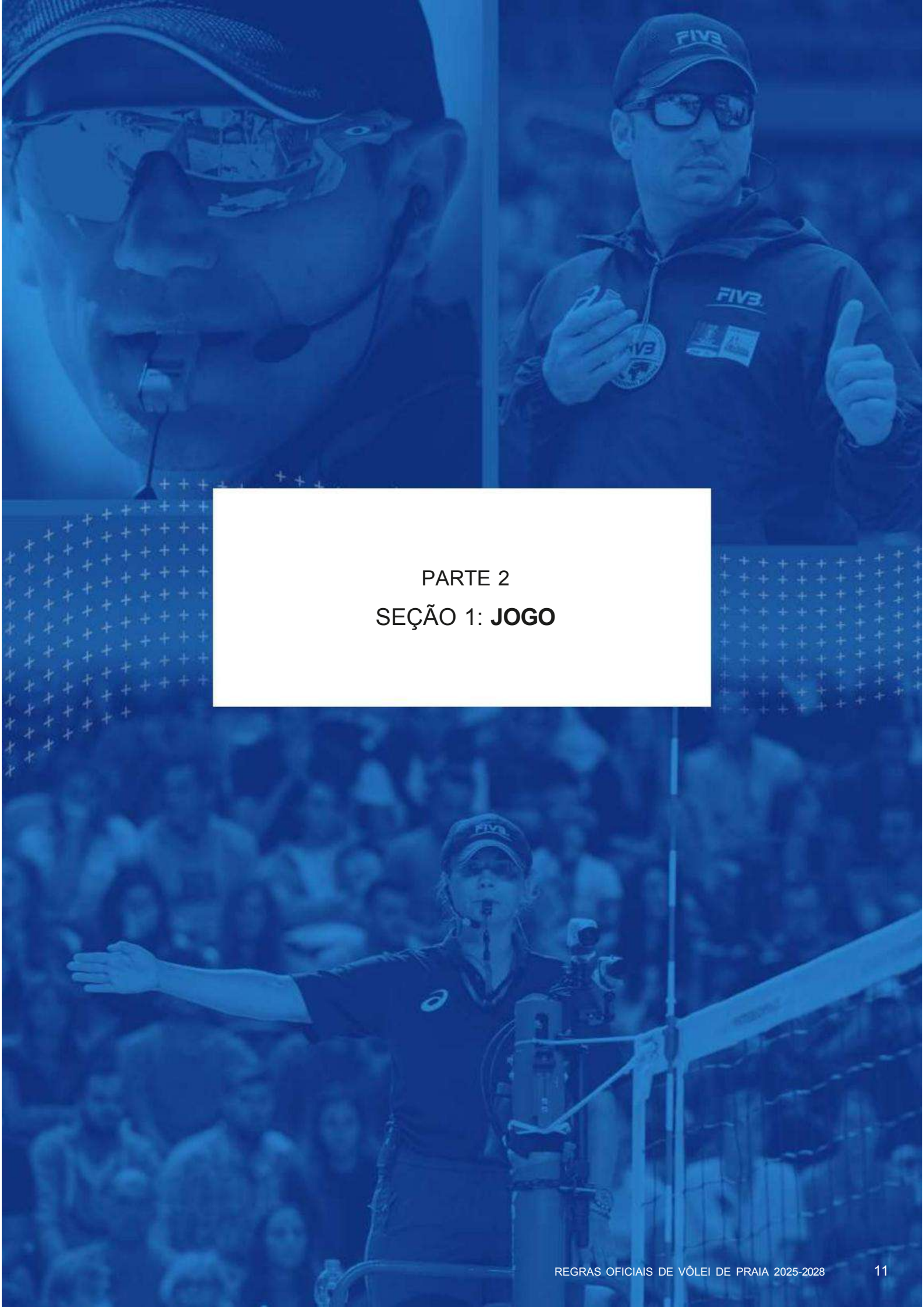
Ao entender a razão pela qual uma regra foi escrita e ao ser claro sobre seu propósito dentro da estrutura do “show”, o árbitro se torna uma grande parte da produção geral bem-sucedida, enquanto permanece em grande parte em segundo plano e intervém apenas quando necessário. Podemos dizer que um bom árbitro usará as regras para tornar a competição uma experiência gratificante para todos os envolvidos.

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

Envolva-se!

Mantenha a bola voando!

Entenda o jogo!



PARTE 2

SEÇÃO 1: **JOGO**

CAPÍTULO 1

INSTALAÇÕES E EQUIPAMENTOS

Veja as regras

1 ÁREA DE JOGO

A área de jogo inclui a quadra de jogo e a zona livre. Deve ser retangular e simétrica. 1.1, D1

1.1 DIMENSÕES

1.1.1 A quadra de jogo é um retângulo medindo 16 x 8 m, cercado por uma zona livre, com largura mínima de 3 m em todos os lados. D2

O espaço livre de jogo é o espaço acima da área de jogo, que está livre de todas as obstruções. O espaço livre de jogo deve medir no mínimo 7 m de altura a partir da superfície de jogo.

1.1.2 Para Competições Oficiais, Mundiais da FIVB, a zona livre tem no mínimo 5 m e no máximo 6 m das linhas de fundo/linhas laterais. O espaço livre de jogo deve medir no mínimo 12,5 m de altura a partir da superfície de jogo.

1.2 SUPERFÍCIE DE JOGO

1.2.1 A superfície deve ser composta de areia nivelada, o mais plana e uniforme possível, livre de pedras, conchas e qualquer outro objeto que possa representar riscos de cortes ou ferimentos aos jogadores.

1.2.2 **Para competições FIVB, Mundiais e Oficiais, a areia deve ter pelo menos 40 cm de profundidade e ser composta de grãos finos e compactados.**

1.2.3 A superfície de jogo não deve apresentar qualquer perigo de lesão aos jogadores.

1.2.4 **Para Competições FIVB, Mundiais e Oficiais, a areia também deve ser peneirada em um tamanho aceitável, não muito grossa e livre de pedras e partículas perigosas. Não deve ser muito fina para não causar poeira e grudar na pele.**

1.2.5 **Para competições FIVB, Mundiais e Oficiais, recomenda-se o uso de lona para cobrir a quadra central em caso de chuva.**

1.3 LINHAS NA QUADRA

D2

1.3.1 Todas as linhas têm 5 cm de largura. As linhas devem ser de uma cor que contraste fortemente com a cor da areia.

1.3.2 Linhas de limite

Duas linhas laterais e duas linhas finais marcam a quadra de jogo. Não há linha central. Ambas as linhas laterais e finais são colocadas dentro das dimensões da quadra de jogo.

As linhas da quadra devem ser fitas feitas de um material resistente, e quaisquer âncoras expostas devem ser de um material macio e flexível.

1.4 ZONAS E ÁREAS

Há apenas a quadra de jogo, a zona de saque e a zona livre ao redor da quadra de jogo.

1.4.1 A zona de saque é uma área de 8 m de largura atrás da linha de fundo, que se estende até o final da zona livre.

1.5 CLIMA

O clima não deve apresentar nenhum perigo de lesão aos jogadores.

1.6 ILUMINAÇÃO

Para competições oficiais e mundiais da FIVB disputadas à noite, a iluminação na área de jogo deve ser de 1.000 a 1.500 lux, medida a 1 m acima da superfície da área de jogo.

2 REDE E POSTES

D3

2.1 ALTURA DA REDE

2.1.1 Colocada verticalmente sobre o meio da quadra, há uma rede cujo topo é fixado na altura de 2,43 m para os homens e 2,24 m para as mulheres.

Observação: a altura da rede pode variar para faixas etárias específicas, conforme a seguir:

Faixas etárias	Feminino	Masculino
16 anos e menos 14	2,24 m	2,24 m
anos e menos 12 anos	2,12 m	2,12 m
e menos	2,00 m	2,00 m

2.1.2 Sua altura é medida a partir do centro da quadra de jogo com uma vara de medição. A altura da rede (sobre as duas linhas laterais) deve ser exatamente a mesma e não deve exceder a altura oficial em mais de 2 cm.

2.2 ESTRUTURA

D3

A rede tem 8,5 m de comprimento e 1 m (+/- 3 cm) de largura quando esticada, colocada verticalmente sobre o eixo central no meio da quadra de jogo.

É feita de malha quadrada de 10 cm. Em sua parte superior e inferior, há duas faixas horizontais de 7-10 cm de largura feitas de lona dupla, de preferência em azul-escuro ou cores brilhantes, costuradas ao longo de todo o seu comprimento. Cada extremidade da faixa superior tem um furo por onde passa uma corda que prende a faixa superior aos postes para manter o topo da rede esticado e esticado.

Dentro das faixas, há um cabo flexível na superior e uma corda na inferior para prender a rede aos postes e manter sua parte superior e inferior esticadas. É permitido ter publicidade nas faixas horizontais da rede.

Para Competições Mundiais e Oficiais da FIVB, uma rede de 8,0 m com malhas menores e marcas exibidas entre as extremidades da rede e os postes pode ser usada, desde que a visibilidade dos atletas e oficiais seja preservada. A publicidade pode ser impressa nos itens acima conforme os regulamentos da FIVB.

2.3 FAIXAS LATERAIS

14.1.1, D3

Duas faixas coloridas, de 5 cm de largura (mesma largura das linhas da quadra) e 1 m de comprimento, são fixadas verticalmente à rede e colocadas diretamente acima de cada linha lateral. Elas são consideradas parte da rede.

É permitida publicidade nas faixas laterais.

2.4 ANTENAS

Uma antena é uma haste flexível, de 1,80 m de comprimento e 10 mm de diâmetro, feita de fibra de vidro ou material similar.

Uma antena é fixada na borda externa de cada faixa lateral. As antenas são colocadas em lados opostos da rede.

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

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

2.5 POSTES

D2, D3

2.5.1 Os postes que sustentam a rede são colocados a uma distância de 0,70-1,00 m fora de cada linha lateral. Eles têm 2,55 m de altura e são preferencialmente ajustáveis.

Para competições oficiais, mundiais e da FIVB, os postes de suporte da rede são colocados a uma distância de 1 m fora das linhas laterais.

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

2.6 EQUIPAMENTO ADICIONAL

Todo equipamento adicional é determinado pelos regulamentos da FIVB.

3 BOLAS

3.1 CARACTERÍSTICAS DA BOLA

3.2

A bola deve ser esférica, feita de um material flexível (couro, couro sintético ou similar) que não absorva umidade, ou seja, mais adequada para condições externas, já que as partidas podem ser jogadas quando estiver chovendo. A bola tem uma câmara interna feita de borracha ou material similar. A aprovação do material de couro sintético é determinada pelos regulamentos da FIVB.

Cor: cor clara e uniforme ou uma combinação de cores.

Circunferência: 66 a 68 cm.

Peso: 260 a 280 g.

Pressão interna: 0,175 a 0,225 kg/cm2 (171 a 221 mbar ou hPa).

3.2 UNIFORMIDADE DAS BOLAS

Todas as bolas utilizadas em uma partida devem ter os mesmos padrões quanto à circunferência, peso, pressão, tipo, cor, etc.

As competições mundiais e oficiais da FIVB devem ser jogadas com bolas aprovadas pela FIVB, a menos que haja acordo da FIVB.

3.1, 23.2.8

3.3 SISTEMA DE QUATRO BOLAS

Para Competições Oficiais, Mundiais e da FIVB, quatro bolas devem ser usadas. Neste caso, seis boleiros são posicionados, um em cada canto da zona livre e um atrás de cada árbitro.

D8

CAPÍTULO 2

PARTICIPANTES

Veja as regras

4 EQUIPES

4.1 COMPOSIÇÃO DA EQUIPE

4.1.1 Uma equipe é composta exclusivamente por dois jogadores.

4.1.2 Somente os dois jogadores registrados na súmula têm direito a participar da partida.

4.1.3 Um dos jogadores é o capitão da equipe e deverá ser indicado na súmula.

4.1.4 **Para Competições Mundiais e Oficiais da FIVB, os jogadores não estão autorizados a receber assistência externa ou orientações táticas durante uma partida (Exceções: veja Regulamentos Específicos para Competições por Idade e para as Fases 1 e 2 da Copa Continental).**

4.2 LOCALIZAÇÃO DA EQUIPE

As áreas da equipe (incluindo duas cadeiras cada) devem estar a 5 m da linha lateral e a no máximo 3 m da mesa do apontador.

4.3 EQUIPAMENTO

O equipamento de um jogador consiste em shorts ou sunkini/maiô. Uma camisa ou "top" é opcional, exceto quando especificado no Regulamento do Torneio. Os jogadores podem usar boné/cobertura na cabeça.

4.1.1

4.3.1 **Para Competições Oficiais e Mundiais da FIVB, os jogadores de uma determinada equipe devem usar uniformes da mesma cor e estilo de acordo com os regulamentos do torneio. Os uniformes dos jogadores devem estar limpos.**

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

4.3.3 As camisas dos jogadores (ou shorts, se os jogadores puderem jogar sem camisa) devem ser numeradas 1 e 2.

4.3.3.1 O número deve ser colocado no peito (ou na parte frontal do calção).

4.3.3.2 O número deve ser de cor contrastante com a camisa e ter no mínimo 10 cm de altura. A faixa que forma o número deve ter no mínimo 1,5 cm de largura.

4.4 MUDANÇA DE EQUIPAMENTO

Se ambas as equipes chegarem à partida vestidas com camisas da mesma cor, será realizado um sorteio para determinar qual equipe mudará.

O primeiro árbitro pode autorizar um ou mais jogadores a:

4.4.1 jogar com meias e/ou sapatos,

4.4.2 trocar as camisas molhadas entre os sets, desde que as novas também sigam os regulamentos do torneio e da FIVB. 4.3.3

4.4.3 Se solicitado por um jogador, 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 lentes por sua conta e risco.

4.5.3 Almofadas de compressão (dispositivos acolchoados de proteção contra lesões) podem ser usadas para proteção ou suporte.

Para competições da FIVB, mundiais e oficiais, esses dispositivos ou roupas visíveis sob o uniforme devem ser da mesma cor que a parte do uniforme.

Preto, branco ou cores neutras também podem ser usadas, desde que todos os jogadores usem a mesma cor.

5 LÍDERES DE EQUIPE

O capitão da equipe é responsável por manter a conduta e a disciplina da equipe.

5.1 CAPITÃO

5.1.1 ANTES DA PARTIDA, o capitão da equipe:

a) Assina a súmula.

b) Representa sua equipe no sorteio.

5.1.2 Durante a partida, somente o capitão está autorizado a falar com os árbitros enquanto a bola estiver fora de jogo nos três casos seguintes: 8.2

5.1.2.1 pedir uma explicação sobre a aplicação ou interpretação das Regras; se a explicação não satisfizer o capitão, o capitão deve informar imediatamente o 1º árbitro sobre seu desejo de Protestar;

5.1.2.2 pedir autorização:

a) trocar uniformes ou equipamentos,

b) verificar o número do jogador que saca,

c) verificar a rede, a bola, a superfície etc.,

d) realinhar uma linha de quadra;

5.1.2.3 solicitar tempos de descanso. 15.2.1, 15.4.1

Nota: os jogadores devem ter autorização dos árbitros para deixar a área de jogo.

5.1.3 NO FINAL DA PARTIDA:

5.1.3.1 Ambos os jogadores agradecem aos árbitros e aos adversários. O Capitão assina a súmula para ratificar o resultado;

5.1.3.2 Caso o capitão tenha solicitado previamente um Protocolo de Protesto por meio do 1º árbitro e este não tenha sido resolvido com sucesso no momento da ocorrência, ele/ela tem o direito de confirmá-lo como um protesto formal por escrito, registrado na súmula ao final da partida. 5.1.2.1



CAPÍTULO 3

FORMATO DE JOGO

Veja as regras

6 PARA MARCAR UM PONTO, GANHAR UM SET E A PARTIDA

6.1 PARA MARCAR UM PONTO

6.1.1 Ponto

Uma equipe marca um ponto:

6.1.1.1 quando faz a bola tocar a quadra adversária com sucesso; D9 (14)

6.1.1.2 quando a equipe adversária comete uma falta;

6.1.1.3 quando a equipe adversária recebe uma penalidade.

6.1.2 Falta

Uma equipe comete uma falta ao fazer uma ação de jogo contrária às regras (ou ao violá-las de alguma outra forma). Os árbitros julgam as faltas e determinam as consequências de acordo com as regras:

6.1.2.1 se duas ou mais faltas forem cometidas sucessivamente, apenas a primeira é contada;

6.1.2.2 se duas ou mais faltas forem cometidas pelos adversários simultaneamente, uma FALTA DUPLA é marcada e o rally é repetido. D9 (23)

6.1.3 Rally e Rally completo

Um **rally** é a sequência de ações de jogo desde o momento em que o saque é golpeado pelo sacador até que a bola 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**
– **perda do saque por um golpe de saque efetuado após o tempo limite.**

6.1.3.1 Se a equipe sacadora vencer um rally, ela marca um ponto e continua sacando.

6.1.3.2 Se a equipe receptora vencer um rally, ela marca um ponto e deve sacar em seguida.

6.2 PARA VENCER UM SET

Um set (exceto o decisivo 3º set) é vencido pelo time que primeiro marcar 21 pontos com uma vantagem mínima de dois pontos. No caso de um empate de 20-20, o jogo continua até que uma vantagem de dois pontos seja alcançada (22-20; 23-21; etc.). D9 (9)

6.3 PARA VENCER UMA PARTIDA

6.3.1 A partida é vencida pela equipe que vencer dois sets. D9 (9)

6.3.2 Em caso de empate por 1 a 1, o 3º set decisivo será jogado em 15 pontos, com uma vantagem mínima de 2 pontos.

6.4 EQUIPE AUSENTE E INCOMPLETA

6.4.1 Se uma equipe se recusar a jogar após ter sido intimada para fazê-lo, ela será declarada ausente e perderá a partida com o resultado de 0-2 para a partida e 0-21, 0-21 para cada set.

6.4.2 Uma equipe que não se apresenta na quadra de jogo no horário marcado é declarada a u s e n t e . 6.4.1

6.4.3 Uma equipe que é declarada INCOMPLETA para o set ou para a partida, perde o set ou a partida. A equipe adversária recebe os pontos, ou os pontos e os sets, necessários para vencer o set ou a partida. A equipe incompleta mantém seus pontos e sets. 6.2, 6.3, 7.3.1

Para as Competições Mundiais e Oficiais da FIVB, sempre que o formato de chaves de grupos for implementado, a Regra 6.4 acima poderá sofrer modificações conforme disposto no Regulamento Específico de Competições emitido pela FIVB oportunamente, estabelecendo a modalidade a ser seguida para tratamento dos casos de faltas e equipes incompletas.

7 ESTRUTURA DO JOGO

7.1 O SORTEIO

Antes do aquecimento oficial, o 1º árbitro realiza o sorteio para decidir o primeiro saque e os lados da quadra no primeiro set.

7.1.1 O sorteio é realizado na presença dos dois capitães de equipe, quando apropriado.

7.1.2 O vencedor do sorteio escolhe:

ENTRE

7.1.2.1 o direito de sacar ou de receber o saque,

OU

7.1.2.2 O lado da quadra de jogo.

O perdedor fica com a escolha restante.

7.1.2.3 No segundo set, o perdedor do sorteio do primeiro set terá a escolha entre 7.1.2.1 ou 7.1.2.2.

Um novo sorteio será realizado para o set decisivo.

7.2 SESSÃO DE AQUECIMENTO OFICIAL

Antes da partida, se as equipes já tiverem outra quadra de jogo à disposição, elas terão um período oficial de aquecimento de 3 minutos na rede; caso contrário, poderão ter 5 minutos.

POSIÇÃO INICIAL DAS EQUIPES

7.3.1 Ambos os jogadores de cada equipe devem estar sempre em jogo. 4.1.1

7.4 POSIÇÕES

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

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

7,5 FALTA DE POSICÃO

7.5.1 Não há faltas de ordem posição.

7.6 ORDEM DE SAQUE

7.6.1 A ordem de saque deve ser mantida durante todo o set (conforme determinado pelo capitão da equipe imediatamente após o sorteio).

7.6.2 Quando a equipe receptora ganha o direito de sacar, seus jogadores “rodam” uma posição.

7.7 FALTA DE ORDEM DE SAQUE

7.7.1 Uma falta de ordem de saque é cometida quando o saque não é feito de acordo com a ordem de saque. A equipe é sancionada com um ponto e o saque passa para o adversário. D9 (13)

7.7.2 O(s) apontador(es) deve(m) indicar corretamente a ordem de saque e corrigir qualquer sacador incorreto antes do apito para o saque.

CAPÍTULO 4

AÇÕES DE JOGO

		Veja as regras
8	**SITUAÇÕES DE JOGO**	
8.1	BOLA EM JOGO	
	A bola está em jogo a partir do momento do golpe do saque autorizado pelo 1º árbitro.	12, 12,3
8.2	BOLA FORA DE JOGO	
	A bola está fora de jogo no momento da falta apitada por um dos árbitros; na ausência de falta, no momento do apito.	
8.3	BOLA "DENTRO"	
	A bola está "dentro" se em qualquer momento de seu contato com a superfície de jogo, alguma parte da bola tocar a quadra, inclusive tocando as linhas de limite.	D9 (14), D10 (1)
8.4	BOLA "FORA"	
	A bola está "fora" quando:	
8.4.2	toca o chão completamente fora das linhas de limite (sem tocá-las);	1.3.2, D9 (15), D10 (2)
8.4.3	tocar em um objeto fora da quadra, ou em uma pessoa fora de jogo;	D9 (15), D10 (4)
8.4.4	tocar nas antenas, cordas, postes ou na própria rede pelo lado de fora das faixas laterais;	2.3, D3, D4a, D9 (15), D10 (4)
8.4.5	cruza o plano vertical da rede parcial ou totalmente fora do espaço de cruzamento durante o saque ou durante o segundo ou terceiro toque da equipe (exceção: Regra 10.1.2).	2.3, 10.1.2.2, D4a, D9 (15), D10 (4)
8.4.6	atravessa completamente o espaço inferior sob a rede.	D4a, D9 (22)

9 JOGANDO A BOLA

Cada equipe deve jogar dentro de sua própria área de jogo e espaço de jogo (exceto Regra 10.1.2). 10.1.2

A bola pode, no entanto, ser recuperada além de sua própria zona livre e sobre a mesa do apontador em sua extensão completa.

9.1 TOQUES DA EQUIPES

Um toque é qualquer contato com a bola por um jogador em jogo.

Cada equipe tem direito a um máximo de três toques para retornar a bola sobre a rede. Se mais forem usados, a equipe comete a falta de “QUATRO TOQUES”.

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

9.1.2 CONTATOS CONSECUTIVOS

Um jogador não pode bater na bola duas vezes consecutivas (exceções, veja 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)

9.1.3 CONTATOS SIMULTÂNEOS

Dois jogadores podem tocar na bola ao mesmo tempo.

9.1.3.1 Quando dois companheiros de equipe tocam na bola simultaneamente, são contados dois toques (com exceção do bloqueio). 14.2

Se eles tentarem pegar a bola, mas apenas um deles a tocar, um toque será contabilizado.

Se os jogadores colidirem, nenhuma falta será cometida.

9.1.3.2 Quando dois adversários tocam a bola simultaneamente sobre a rede e a bola continua em jogo, o time que recebe a bola tem direito a mais três toques. Se tal bola for “para fora”, a falta é do time do lado oposto.

9.1.3.3 Se toques simultâneos ocorrerem entre dois adversários sobre a rede e resultarem em um contato prolongado com a bola, mesmo que o contato seja completado acima da quadra adversária, o jogo continua. 9.1.2.2

9.1.3.4 Se a bola atingir a antena após um contato simultâneo entre dois adversários sobre a rede, o rally deverá ser repetido.

9.1.4 TOQUE APOIADO

Dentro da área de jogo, não é permitido que um jogador se apoie em um companheiro de equipe ou em qualquer estrutura/objeto para golpear a bola.

No entanto, um jogador que esteja prestes a cometer uma falta (tocar na rede ou interferir com um adversário, etc.) pode ser parado ou contido por um companheiro de equipe.

9.2 CARACTERÍSTICAS DO TOQUE

9.2.1 A bola pode tocar qualquer parte do corpo.

A bola não deve ser agarrada ou arremessada. Ela pode ricochetear em qualquer direção. 9.3.3

9.2.2 Contatos Simultâneos: 9.2.1

9.2.2.1 A bola pode tocar em diversas partes do corpo, desde que os contatos ocorram simultaneamente.

9.2.2.2 Contatos consecutivos: 9.3.4

No primeiro toque da equipe, desde que não seja feito de toque voleio (com os dedos), contatos consecutivos são permitidos, desde que os contatos ocorram durante uma ação. Durante o primeiro toque da equipe, se for feito com as mãos, a bola NÃO pode entrar em contato com os dedos das mãos consecutivamente, mesmo que os contatos ocorram durante uma ação.

9.2.2.3 No entanto, ao bloquear, podem ser efetuados contatos consecutivos por um ou mais jogadores, desde que ocorram durante uma ação; 14.2

9.2.2.4 Contatos estendidos:

Na ação defensiva de um ataque violento, o contato com a bola pode ser estendido momentaneamente, mesmo se uma ação de toque com os dedos é usada.

9.3 FALTAS AO JOGAR A BOLA

9.3.1 QUATRO TOQUES: uma equipe toca a bola quatro vezes antes de devolvê-la. 9.1, D9 (18)

9.3.2 TOQUE APOIADO: um jogador apoia-se em um companheiro de equipe ou de qualquer estrutura/objeto para golpear a bola dentro da área de jogo. 9.1.3

9.3.3 CONDUÇÃO: a bola é agarrada e/ou arremessada; ela não é rebatida pelo golpe. (Exceções 9.2.2.1, 9.2.2.2). 9.2.2, D9 (16)

9.3.4 DOIS TOQUES: um jogador toca a bola duas vezes sucessivas ou a bola entra em contato com várias partes do seu corpo consecutivamente. 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 do adversário deve passar por cima da rede dentro do espaço de cruzamento. O espaço de cruzamento é a parte do plano vertical da rede limitada da seguinte forma: D4a

10.1.1.1 abaixo, pelo topo da rede;

10.1.1.2 nas laterais, pelas antenas e sua extensão imaginária;

10.1.1.3 acima, pelo teto ou estrutura (se houver).

10.1.2 A bola, proveniente do primeiro toque da equipe, que tenha cruzado o plano da rede para a zona livre adversária total ou parcialmente através do espaço externo, poderá ser recuperada de volta, dentro dos toques da equipe, desde que: 9.1, D4b

10.1.2.1 a bola, quando jogada de volta, cruza o plano da rede total ou parcialmente através do espaço externo do mesmo lado da quadra – se não, torna-se bola fora. O time adversário não pode impedir tal ação. — 11.4.3, D4b

10.1.2.2 a bola, enviada para a zona livre do adversário, totalmente ou parcialmente através do espaço externo, proveniente do segundo ou terceiro toque da equipe, não poderá ser recuperada e será julgada como BOLA FORA no momento em que cruzar o plano vertical da rede. — D4b

10.1.3 A bola que se dirige para a quadra adversária através do espaço inferior está em jogo até o momento em que cruza completamente o plano vertical da rede. — D4a

10.1.3, 11.2.1

10.1.4 Um jogador, no entanto, pode entrar na quadra do adversário para jogar a bola antes que ela passe fora do espaço de cruzamento, ou antes que ela cruze completamente o espaço inferior.

10.2 BOLA TOCANDO A REDE

Enquanto cruza a rede a bola pode tocá-la. — 10.1.1

10.3 BOLA NA REDE

9.1

10.3.1 Uma bola lançada na rede pode ser recuperada dentro dos limites dos três toques da equipe.

10.3.2 Se a bola rasgar a malha da rede ou rasgá-la, a jogada será cancelada e repetida.

11 JOGADOR NA REDE

11.1 INVASÃO SOBRE A REDE

11.1.1 Ao bloquear, um jogador pode tocar a bola além da rede, desde que não interfira na jogada do adversário, antes do último golpe de ataque. — 14.1, 14.3

11.1.2 Durante um golpe de ataque, um jogador tem permissão para passar a mão além da rede, desde que o contato inicial tenha sido feito dentro de seu próprio espaço de Jogo e a bola não seja agarrada ou lançada.

11.2 PENETRAÇÃO NO ESPAÇO, QUADRA E/OU ZONA LIVRE DO ADVERSÁRIO.

10.1.4

11.2.1 Um jogador pode entrar no espaço, quadra e/ou zona livre do adversário, desde que isso não interfira no jogo do adversário.

11.3 CONTATO COM A REDE

11.3.1 Contato do jogador com a rede entre as antenas, durante a ação de jogar a bola, é uma falta. — 11.4.3, 22.3.2.3.c, 23.3.2.2, D3

A ação de jogar a bola inclui (entre outras coisas) o saltar, golpear (ou tentar) e aterrissagem com segurança, pronto para uma nova ação.

11.3.2 Os jogadores podem tocar no poste, nas cordas ou em qualquer outro objeto fora das antenas, incluindo a própria rede, desde que isso não interfira na jogada (exceto a Regra 9.1.3).

11.3.3 Quando a bola é conduzida para a rede, fazendo com que ela toque em um adversário, nenhuma falta é cometida.

11.4 FALTAS DO JOGADOR NA REDE

11.4.1 Um jogador toca na bola ou num adversário no espaço do adversário antes ou durante o ataque do oponente. D9 (20)

11.4.2 Um jogador interfere no jogo do adversário ao penetrar no espaço do adversário sob a rede.

11.4.3 Um jogador interfere no jogo por (entre outros): 11.3.1, D3

– tocar a rede entre as antenas ou a própria antena durante sua ação de jogar a bola,

– usando a rede entre as antenas como suporte ou auxílio estabilizador

– criar uma vantagem injusta sobre o adversário ao tocar na rede

– realizar ações que impeçam a tentativa legítima de um oponente de jogar a bola,

– pegando/segurando a rede

Qualquer jogador próximo à bola enquanto ela é jogada, e que esteja tentando jogá-la, é considerado participante da ação de jogar a bola, mesmo que nenhum contato seja feito com ela.

Entretanto, tocar a rede fora da antena não deve ser considerado uma falta (exceto pela Regra 9.1.3).

12 SAQUE

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

12.1 PRIMEIRO SAQUE EM UM SET

12.1.1 O primeiro saque de um set é executado pela equipe determinada pelo sorteio. 6.3.2, 7.1

12.2 ORDEM DE SAQUE

12.2.1 Os jogadores devem seguir a ordem de saque registrada na súmula.

12.2.2 Após o primeiro saque de um set, o jogador que irá sacar é determinado da seguinte forma:

12.2.2.1 quando a equipe sacadora vence o rally, o jogador que sacou antes, saca novamente.

12.2.2.2 quando a equipe receptora vence o rally, ela ganha o direito de sacar e o jogador que não sacou da última vez sacará.

12.3 AUTORIZAÇÃO DO SAQUE

O 1º árbitro autoriza o saque, após verificar que ambas as equipes estão prontas para jogar e que o sacador está em posse da bola. D9 (1)

12.4 EXECUÇÃO DO SAQUE

12.4.1 A bola deve ser golpeada com uma mão ou qualquer parte do braço após ser jogada ou lançada da(s) mão(s). D9 (10)

12.4.2 Apenas um lançamento ou soltura da bola é permitido. Mover a bola nas mãos é permitido.

12.4.3 O sacador pode se mover livremente dentro da zona de saque. No momento do golpe de saque ou da decolagem para um saque de salto, o sacador não deve tocar a quadra (incluindo a linha de fundo) ou o solo fora da zona de saque. O pé dele/dela não pode passar abaixo da linha de fundo. 1.4.2, D9 (22), D10 (4)

Após o golpe, ele/ela pode pisar ou pousar fora da zona de saque, ou dentro da quadra. Se a linha se mover por causa da areia empurrada pelo sacador, não é considerada falta.

12.4.4 O sacador deve golpear a bola dentro de 5 segundos após o 1º árbitro apitar o saque. D9 (11)

12.4.5 Um saque executado antes do apito do árbitro é cancelado e repetido. D9 (23)

12.4.6 Se a bola, depois de ter sido lançada ou solta pelo sacador, cair sem ser tocada ou pega pelo sacador, é considerado um saque.

12.4.7 Nenhuma outra tentativa de saque será permitida.

12.5 BARREIRA

D9 (12)

12.5.1 Um jogador da equipe sacadora não deve impedir que o adversário, por meio de uma barreira individual, veja o golpe de saque e a trajetória da bola. D5

12.5.2 Um jogador do time que está sacando faz uma barreira acenando os braços, pulando ou se movendo para os lados durante a execução do saque, de modo que tanto o golpe de saque quanto a trajetória de voo da bola fiquem escondidos até que a bola atinja o plano vertical da rede. Se qualquer um deles estiver visível para o time que está recebendo, isso não é uma barreira. D5

12.5.3 É proibido a qualquer jogador da equipe sacadora levantar as mãos acima da cabeça durante o saque, até que a bola tenha passado além da rede. 12.4, 12.5.2, D5, D9 (12)

O 1º árbitro tem permissão para advertir (avisar) uma equipe por meio do capitão do jogo, se ele/ela suspeitar que ele está deliberadamente fazendo uma barreira.

12.6 FALTAS COMETIDAS DURANTE O SAQUE

12.6.1. Faltas de saque

As seguintes faltas conduzem à uma mudança do saque. O sacador:

12.6.1.1	violar a ordem de saque,	12.2, D9 (13)
12.6.1.2	não executa o saque corretamente.	12.4
12.6.2	Faltas após o golpe de saque Após a bola ter sido corretamente golpeada, o saque se torna uma falta se a bola:	
12.6.2.1	tocar em um jogador da equipe sacadora ou não cruzar completamente o plano vertical da rede através do espaço de cruzamento;	D9 (19)
12.6.2.2	Vai para “fora”;	8.4, D9 (15)
12.6.2.3	passa sobre uma barreira.	D5

13 GOLPE DE ATAQUE

13.1 CARACTERÍSTICAS DO GOLPE DE ATAQUE

13.1.1	Todas as ações que direcionam a bola para o adversário, com exceção do saque e do bloqueio, são consideradas 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.	
13.1.3	Qualquer jogador pode realizar um golpe de ataque em qualquer altura, desde que o seu contato com a bola seja feito dentro do próprio espaço de jogo do jogador (exceto Regra 13.2.4, 13.2.5 abaixo).	13.2.4, 13.2.5

13.2 FALTAS DO GOLPE DE ATAQUE

13.2.1	Um jogador atinge a bola dentro do espaço de jogo do time adversário.	13.1.2, D9 (20)
13.2.2	Um jogador golpeia a bola “para fora”.	8.4, D9 (15)
13.2.3	Um jogador completa um golpe de ataque usando uma ação dos dedos com a mão aberta ou se usar as pontas dos dedos que não estejam rígidos e juntos.	D9 (21)
13.2.4	Um jogador completa um golpe de ataque no saque do adversário, quando a bola está inteiramente mais alta que o topo da rede.	D9 (21)
13.2.5	Um jogador completa um ataque usando um toque voleio com as mãos que tem uma trajetória não perpendicular à linha dos ombros. A exceção é quando o jogador está tentando levantar para seu companheiro de equipe.	D9 (2

14 BLOQUEIO

14.1 BLOQUEAR

Bloqueio é a ação dos jogadores próximos à rede de interceptar a bola vinda do adversário alcançando uma altura maior que o topo da rede, independentemente da altura do contato da bola. No momento do contato com a bola, uma parte do corpo deve estar mais alta que o topo da rede.

14.1.2 Tentativa de bloqueio

Uma tentativa de bloqueio é a ação de bloquear sem tocar na bola.

14.1.3 Bloqueio Efetivo

Um bloqueio é efetivo sempre que a bola é tocada por um bloqueador. D6

14.1.4 Bloqueio Coletivo

Um bloqueio coletivo é executado por dois jogadores próximos um do outro e é concluído quando um deles toca na bola.

14.2 CONTATO DO BLOQUEIO

Contatos consecutivos (rápidos e contínuos) podem ocorrer por um ou mais bloqueadores, desde que os contatos sejam feitos durante uma ação. Eles são contados como apenas um toque de equipe. Esses contatos podem ocorrer com qualquer parte do corpo. 9.1.1, 9.2.3

14.3 BLOQUEANDO DENTRO DO ESPAÇO ADVERSÁRIO

Ao bloquear, o jogador pode colocar suas mãos e braços além da rede, desde que essa ação não interfira no jogo do adversário. Assim, não é permitido tocar a bola além da rede antes que o adversário tenha executado um golpe de ataque. 13.1.1

14.4 BLOQUEIO E TOQUES DA EQUIPE

14.4.4 Um contato de bloqueio é contado como um toque da equipe. A equipe bloqueadora terá apenas mais dois toques após um contato de bloqueio.

14.4.5 O primeiro toque após o bloqueio pode ser executado por qualquer jogador, incluindo aquele que tocou na bola durante o bloqueio.

14.5 BLOQUEIO DO SAQUE D9 (12)

É proibido bloquear o saque do adversário.

14.6 FALTAS DE BLOQUEIO

14.6.4 O bloqueador toca a bola no espaço do OPONENTE antes do ataque do adversário. 14.3, D9 (20)

14.6.5 Bloquear a bola no espaço do adversário por fora da antena.

14.6.6 Um jogador bloqueia o saque do adversário. D9 (12)

14.6.7 A bola é enviada “para fora” pelo bloqueio. D9 (24)

CAPÍTULO 5

INTERRUPÇÕES, RETARDAMENTOS E INTERVALOS

Veja as regras

15 INTERRUPÇÕES

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

As únicas interrupções **regulares do jogo** são os TEMPOS DE DESCANSO. D9 (4)

15.1 NÚMERO DE INTERRUPÇÕES REGULARES DO JOGO

Cada equipe pode solicitar no máximo um tempo de descanso por set.

15.2 SEQUÊNCIA DE INTERRUPÇÕES REGULARES DO JOGO

15.2.1 Os pedidos de tempo de descanso por ambas as equipas podem suceder-se, dentro da mesma interrupção.

15.2.2 Não há substituições.

15.2.3 Não é permitido solicitar qualquer interrupção regular do jogo após ter tido uma solicitação rejeitada e sancionada por uma advertência por retardamento durante a mesma interrupção (ou seja, antes do final do próximo rally completo).

15.3 SOLICITAÇÃO DE INTERRUPÇÕES REGULARES DO JOGO

Interrupções regulares do jogo podem ser solicitadas somente pelo capitão.

15.4 TEMPO DE DESCANSO E TEMPO TÉCNICO

15.4.1 Os pedidos de tempo de descanso devem ser feitos mostrando o sinal manual correspondente, quando a bola estiver fora de jogo e antes do apito para o saque. Todos os pedidos de tempos de descanso duram 30 segundos. D9 (4)

15.4.2 **Para Competições Mundiais e Oficiais da FIVB, nos sets 1 e 2, um "Tempo Técnico" adicional de 30 segundos é aplicado automaticamente quando a soma dos pontos marcados pelas equipes for igual a 21 pontos. A duração dos Tempos de Descanso e dos Tempos Técnicos podem ser ajustadas se a FIVB aprovar tal solicitação com base em uma solicitação do Organizador.**

15.4.3 No set decisivo (3º) , não há "Tempos Técnicos"; apenas um tempo de descanso de 30 segundos de duração pode ser solicitado por cada equipe.

15.4.4 Durante todas as interrupções regulares (incluindo Tempos Técnicos) e intervalos dos sets os jogadores devem ir para a área designada aos jogadores. 15,5, 16,1

15.5 SOLICITAÇÕES INDEVIDAS

Entre outras coisas, é impróprio solicitar um tempo de descanso:

15.5.1 durante um rally ou no momento ou após o apito para sacar, 6.1.3

15.5.2 por um membro da equipe não autorizado,

15.5.3 após terem esgotado os tempos de descanso autorizados. 15.1

15.5.4 A primeira solicitação indevida de uma equipe na partida que não afete ou atrase o jogo será rejeitada, mas deverá ser registrada na súmula sem quaisquer outras consequências. 16.1.2, 26.2.2.4, 26.2.2.6

15.5.5 Qualquer outra solicitação indevida na mesma partida pela mesma equipe constitui um retardamento. D9 (25)

16 RETARDAMENTOS DO JOGO

16.1 TIPOS DE RETARDAMENTOS

Uma ação imprópria de uma equipe que retarda o reinício do jogo é um retardamento e inclui, entre outros:

16.1.1 prolongar os tempos de descanso, após ter sido instruído a reiniciar o jogo;

16.1.2 repetir uma solicitação indevida; 15,5

16.1.3 retardar o jogo (12 segundos será o tempo máximo entre o final de um rally e o apito para o saque em condições normais de jogo);

16.1.4 retardar o jogo por um membro da equipe.

16.2 SANÇÕES POR RETARDAMENTO

16.2.1 *"Advertência por retardamento"* e *"penalidade por retardamento"* são sanções da equipe.

16.2.1.1 As sanções por retardamento permanecem em vigor durante toda a partida.

16.2.1.2 Todas as sanções por retardamento são registradas na súmula.

16.2.2 O primeiro retardamento na partida por um membro da equipe é sancionado com uma "ADVERTÊNCIA POR RETARDAMENTO". D9 (25), D7b

16.2.3 O segundo e subsequentes retardamentos de qualquer tipo por qualquer membro da mesma equipe na mesma partida constituem uma falta e são sancionados com uma "PENALIDADE POR RETARDAMENTO": um ponto e saque para o adversário. D9 (25), D7b

16.2.4 As sanções por retardamento impostas antes ou entre os sets são aplicadas no set seguinte.

17 INTERRUPÇÕES EXCEPCIONAIS DO JOGO

17.1 LESÃO/DOENÇA

17.1.1 Caso ocorra um acidente grave enquanto a bola estiver em jogo, o árbitro deverá interromper o jogo imediatamente e permitir a entrada de assistência médica na quadra.
.

O rally é então repetido.

17.1.2 Ao jogador lesionado/doente é dado um tempo máximo de recuperação de 5 minutos.
O árbitro deve autorizar a equipe médica devidamente credenciada a entrar na quadra de jogo para atender o jogador. Somente o 1º árbitro pode autorizar um jogador a deixar a área de jogo sem penalidade.
Quando o tratamento for concluído ou se nenhum tratamento puder ser fornecido, o jogo deve ser retomado. O 1º árbitro apitará e solicitará que o jogador continue. Neste momento, somente o jogador pode julgar se ele/ela está em condições de jogar.

Se o jogador não se recuperar ou retornar à área de jogo após a conclusão do tempo de recuperação, seu time será declarado incompleto. 6.4.3, 7.3.1

Em casos extremos, o médico da competição pode se opor ao retorno de um jogador lesionado.

Nota: o tempo de recuperação começará quando o(s) membro(s) da equipe médica devidamente credenciado(s) da competição chegar(em) à quadra de jogo para atender o jogador. No caso de nenhuma equipe médica credenciada estar disponível ou em casos em que o jogador escolher ser tratado por sua própria equipe médica, o tempo começará a partir do momento em que o tempo de recuperação for autorizado pelo árbitro.

17.2 INTERFERÊNCIA EXTERNA

Se houver qualquer interferência externa durante o jogo, a jogada deve ser interrompida e o rally deve ser repetido.

17.3 INTERRUPÇÕES PROLONGADAS

17.3.1 Caso circunstâncias imprevistas interrompam a partida, o 1º árbitro, o organizador e o Comitê de Controle, se houver, decidirão as medidas a serem tomadas para restabelecer 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, independentemente de continuar na mesma quadra de jogo ou em outra quadra de jogo.

17.3.3 Caso ocorra uma ou mais interrupções, excedendo 4 horas no total, toda a partida será repetida.

18 INTERVALOS E MUDANÇAS DE QUADRA/TROCAS

18.1 INTERVALOS

18.1.1 Um intervalo é o tempo entre os sets. Todos os intervalos duram um minuto.

Durante este período de tempo, são feitas as trocas de quadra (se solicitadas) e a ordem de saque das equipes na súmula. D9 (3)

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

18.2 TROCAS DE QUADRA

18.2.1 As equipes trocam a cada 7 pontos (Set 1 e 2) e 5 pontos (Set 3) jogados. D9 (3)

18.2.2 Durante as trocas de quadra, as equipes devem trocar imediatamente, sem atraso.

Se a troca de quadra não for feita no momento adequado, ela ocorrerá assim que o erro for percebido.

A pontuação no momento em que a troca de quadra é feita permanece a mesma.



CAPÍTULO 6

CONDUTA DOS PARTICIPANTES

Veja as regras

19 REQUISITOS DE CONDUTA

19.1 CONDUTA DESPORTIVA

19.1.1 Os participantes devem conhecer as “Regras Oficiais do Voleibol de Praia” e cumpri-las.

19.1.2 Os participantes devem aceitar as decisões dos árbitros com conduta esportiva, sem contestá-las.

Em caso de dúvida, esclarecimentos poderão ser solicitados somente ao capitão. 5.1.2.1

19.1.3 Os participantes devem abster-se de ações ou atitudes que visem influenciar as decisões dos árbitros ou encobrir faltas cometidas pelas suas equipes.

19.2 JOGO HONESTO (FAIR PLAY)

19.2.1 Os participantes devem se comportar de forma respeitosa e cortês, no espírito de JOGO LIMPO, não apenas em relação aos árbitros, mas também em relação a outros oficiais, ao adversário, aos companheiros de equipe e aos espectadores.

19.2.2 A comunicação entre os membros da equipe durante a partida é permitida.

20 CONDUTAS IMPRÓPRIAS E SUAS SANÇÕES

20.1 CONDUTAS IMPRÓPRIAS MENORES

As infrações de menor gravidade não estão sujeitas a sanções. É dever do 1º árbitro prevenir as equipes que se aproximem do nível de sanção. 5.1.2, 21.3

Isso é feito em duas etapas:

Etapa 1: através de advertência verbal por meio do capitão;

Etapa 2: pelo uso de um CARTÃO AMARELO para um membro da equipe. Este aviso formal não é em si uma sanção, mas um símbolo de que o membro da equipe (e por extensão a equipe) atingiu o nível de sanção para a partida. É registrado na súmula, mas não tem efeito imediato e consequências. D9 (5)

20.2 CONDUTAS IMPRÓPRIAS RESULTANDO EM SANÇÕES

A conduta incorreta de um membro da equipe em relação a oficiais, adversários, companheiros de equipe ou espectadores é classificada em três categorias de acordo com a gravidade da infração. 4.1.1

20.2.1 Conduta rude: agir de forma contrária às boas maneiras ou aos princípios morais,

20.2.2 Conduta ofensiva: palavras ou gestos difamatórios ou insultuosos, incluindo qualquer ação que expresse desprezo.

20.2.3 Agressão: ataque físico real ou comportamento agressivo ou ameaçador.

20.3 ESCALA DE SANÇÕES

De acordo com o julgamento do 1º árbitro e dependendo da gravidade da infração, as sanções a serem aplicadas e registradas na súmula são: **Penalidade, Expulsão ou Desclassificação.** D7a

20.3.1 Penalidade

Por conduta rude ou uma única repetição de conduta menor no mesmo set pelo mesmo jogador. Em cada uma das duas primeiras ocasiões, a equipe é sancionada com um ponto e saque para o adversário. Uma terceira conduta rude por um jogador no mesmo set é sancionada com a expulsão. Sanções por conduta rude podem, no entanto, ser dadas ao mesmo jogador em sets subsequentes. D9 (6)

20.3.2 Expulsão

A primeira conduta ofensiva é sancionada com expulsão. O jogador que for sancionado com expulsão deve deixar a área de jogo e seu time é declarado incompleto para o set. 6.4.3, 7.3.1, D9 (7)

20.3.3 Desqualificação

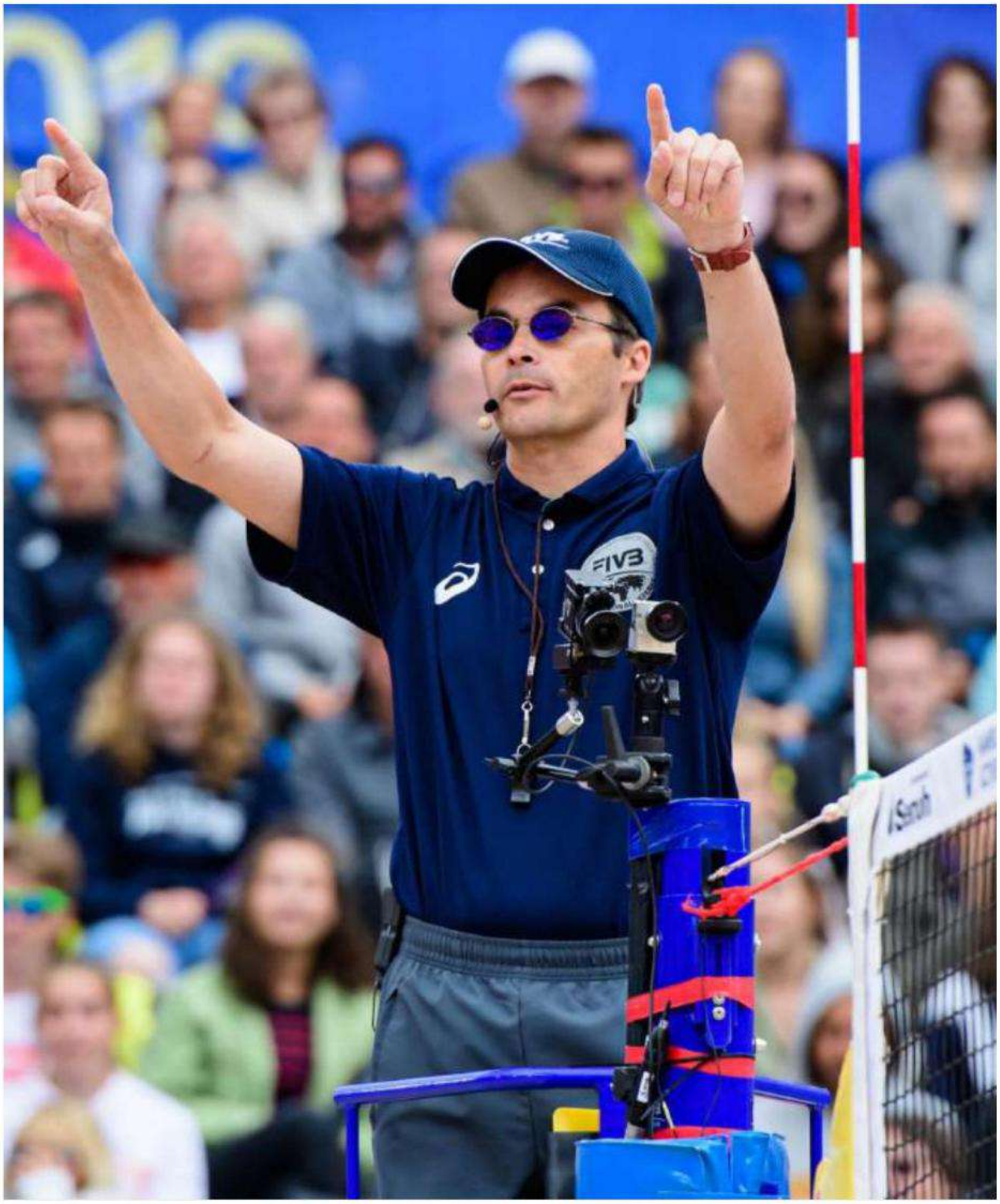
O primeiro ataque físico ou agressão implícita ou ameaçada é sancionado por desqualificação. O jogador deve deixar a área de jogo e seu time é declarado incompleto para a partida. 6.4.3, 7.3.1, D9 (8)

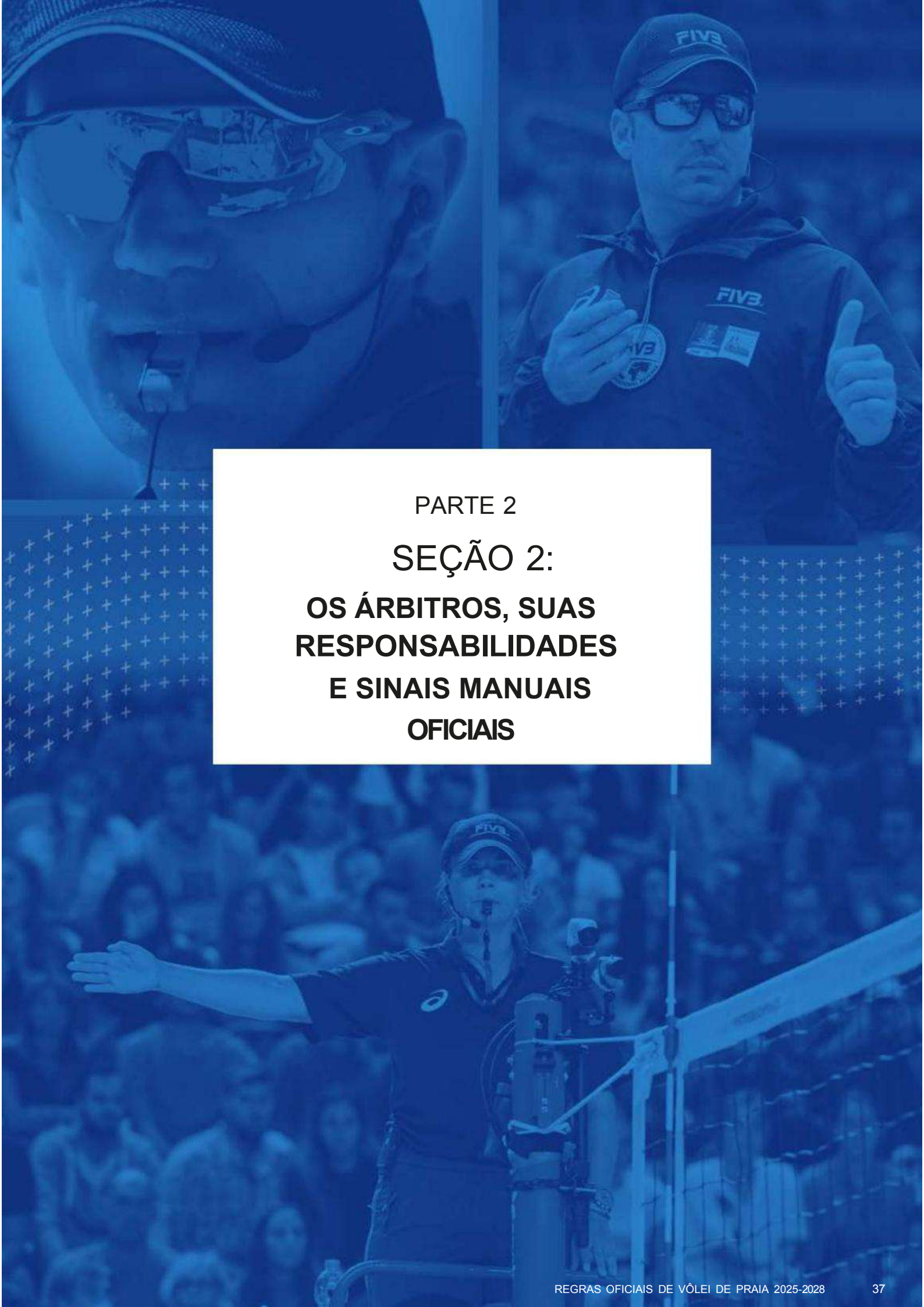
A CONDUTA INCORRETA é sancionada conforme mostrado na escala de sanções. D7a

20.4 CONDUTA IMPRÓPRIA ANTES E ENTRE OS SETS

Qualquer conduta imprópria que ocorra antes ou entre os sets é sancionada de acordo com a escala de sanções e a sanção é aplicada no set seguinte. D7a

20.5	RESUMO DE CONDUTAS IMPRÓPRIAS E CARTÕES UTILIZADOS	D9 (5, 6, 7, 8)
	Aviso: sem sanção – Etapa 1: advertência verbal Etapa 2: símbolo Cartão amarelo	20.1
	Penalidade: sanção – símbolo Cartão vermelho	20.3.1, D7a
	Expulsão: sanção – símbolo Cartões Vermelho + Amarelo juntos	20.3.2, D7a
	Desqualificação: sanção – símbolo Cartão vermelho + amarelo separadamente	20.3.3, D7a





PARTE 2

SEÇÃO 2:

OS ÁRBITROS, SUAS RESPONSABILIDADES E SINAIS MANUAIS OFICIAIS

CAPÍTULO 7

ÁRBITROS

Veja as regras

21 EQUIPE DE ARBITRAGEM E PROCEDIMENTOS

21.1 COMPOSIÇÃO

A equipe de arbitragem de uma partida é composta pelos seguintes oficiais:

– o 1º árbitro, 22

– o 2º árbitro, 23

– o árbitro do desafio (quando aplicável), 24

– o árbitro reserva (quando aplicável), 25

– o apontador, 26

– quatro (dois) juízes de linha. 28

Sua localização é mostrada no Diagrama 8.

Para competições oficiais, mundiais da FIVB, um apontador assistente é obrigatório. 27

21.2 PROCEDIMENTOS

21.2.1 Somente o 1º e o 2º árbitros poderão apitar durante a partida:

21.2.1.1 o 1º árbitro dá o sinal para o saque que inicia o rally. D9 (1)

21.2.1.2 o 1º ou 2º árbitro sinaliza o fim do rally, desde que tenham certeza de que uma falta foi cometida e tenham identificado a sua natureza.

21.2.2 Eles podem apitar quando a bola estiver fora de jogo para indicar que autorizam ou rejeitam uma solicitação da equipe.

21.2.3 Imediatamente após o árbitro apitar para sinalizar **o término** do rally, eles devem indicar com os sinais manuais oficiais: 21.2.1.2, 29.1

21.2.3.1 Se a falta for apitada pelo 1º árbitro, este indicará na ordem:

a) a equipe a sacar, D9 (2)

b) a natureza da falta,

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

21.2.3.2 Se a falta for apitada pelo 2º árbitro, este indicará:

a) a natureza da falta,

b) o jogador faltoso (se necessário),

c) a equipe que sacará após o sinal manual do primeiro árbitro. D9 (2)

Neste caso, o 1º árbitro não indica **nem a natureza da falta nem o jogador faltoso, mas apenas a equipe que sacará.**

21.2.3.3 Em caso de dupla falta, ambos os árbitros indicam em ordem: D9 (23)

a) a natureza da falta,

b) os jogadores faltosos (se necessário),

A próxima equipe a sacar é então indicada pelo 1º árbitro. D9 (2)

22 1º ÁRBITRO

22.1 LOCALIZAÇÃO

O 1º árbitro executa suas funções em pé em uma plataforma de árbitro localizada em uma extremidade da rede no lado oposto ao marcador. Sua visão deve ser aproximadamente 50 cm acima da rede. D1, D8

22.2 AUTORIDADE

22.2.1 O 1º árbitro dirige a partida do início ao fim. Ele/ela tem autoridade sobre todos os membros da equipe de arbitragem e os membros das equipes.

Durante a partida suas decisões são finais. Ele/ela está autorizado a anular as decisões de outros membros da equipe de arbitragem, se for percebido que elas estão equivocadas.

Ele/ela pode até substituir um membro da equipe de arbitragem que não esteja desempenhando suas funções adequadamente.

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

22.2.3 Ele/ela tem o poder de decidir quaisquer questões envolvendo o jogo, incluindo aquelas não previstas nas Regras.

22.2.4 Ele/ela não permitirá qualquer discussão sobre suas decisões.

Entretanto, a pedido do capitão, o 1º árbitro dará uma explicação sobre a aplicação ou interpretação das regras nas quais ele/ela baseou sua decisão.

Caso o capitão discorde da explicação e proteste formalmente, o 1º árbitro deverá autorizar o início de um Protocolo de Protesto.

22.2.5 O 1º árbitro é responsável por determinar antes e durante a partida se a área de jogo e as condições atendem aos requisitos de jogo.

22.2.6 Dependendo das circunstâncias que levaram a uma eventual lesão/doença de um jogador, o 1º árbitro autoriza a assistência médica e inicia o tempo de recuperação. 17.1.2

22.3 RESPONSABILIDADES

22.3.1 Antes da partida, o 1º árbitro:

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

22.3.1.2 realiza o sorteio com os capitães das equipes;

22.3.1.3 controla o aquecimento das equipes.

22.3.2 Durante a partida, ele/ela está autorizado(a):

22.3.2.1 emitir advertências às equipes;

22.3.2.2 sancionar condutas indevidas e retardamentos;

22.3.2.3 decidir sobre:

a) as faltas do sacador e da barreira da equipe sacadora; D5

b) as faltas ao jogar a bola;

c) as faltas acima da rede, e o contacto faltoso do jogador com a rede, principalmente (mas não exclusivamente) do lado do atacante;

d) a bola cruzando completamente o espaço inferior sob a rede; D9 (22)

e) a bola sacada e o 2º toque passando por cima ou fora da antena do seu lado da quadra.

22.3.3 No final da partida, ele/ela verifica a súmula e a assina.

23 2º ÁRBITRO

23.1 LOCALIZAÇÃO

O 2º árbitro desempenha suas funções em pé, fora da quadra de jogo, próximo ao poste, no lado oposto e de frente para o 1º árbitro. D1, D8

23.2 AUTORIDADE

23.2.1 O 2º árbitro é o assistente do 1º árbitro, mas também tem seu próprio alcance de jurisdição. 23.3

Caso o 1º árbitro não possa continuar seu trabalho, o 2º árbitro poderá substituí-lo.

23.2.2	Ele/ela pode, sem apitar, também sinalizar faltas fora de sua jurisdição, mas não deve insistir nisso ao 1º árbitro.	
23.2.3	Ele/ela controla o trabalho do(s) apontador(es).	
23.2.4	Ele/ela relata qualquer conduta imprópria ao 1º árbitro.	
23.2.5	Ele/ela autoriza os tempos de descasos e trocas de quadra, controla a duração dos mesmos e rejeita solicitações indevidas.	D9 (3, 4)
23.2.6	Ele/ela verifica o número de tempos técnicos utilizados por cada equipe e informa ao 1º árbitro e aos jogadores envolvidos após a conclusão de seus tempos técnicos.	
23.2.7	Caso o 1º árbitro autorize assistência médica a um jogador, ele/ela ela auxilia no processo, inclusive gerenciando o tempo de recuperação.	17.1.2
23.2.8	Ele/ela verifica durante a partida se as bolas ainda atendem aos requisitos dos regulamentos.	
23.2.9	Ele/ela conduz o sorteio entre os sets 2 e 3 se o 1º Árbitro não for capaz de fazê-lo, Ele/ela então deve passar todas as informações relevantes ao apontador.	

23.3 RESPONSABILIDADES

23.3.1	No início de cada set, e sempre que necessário, o 2º árbitro controla o trabalho do apontador e verifica se o sacador correto está com a bola.	
23.3.2	Durante a partida, o 2º árbitro decide, apita e sinaliza:	
23.3.2.1	interferência devido à penetração na quadra adversária e no espaço 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 do seu lado da quadra;	11.3.1
23.3.2.3	o contato da bola com um objeto externo;	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 a antena do seu lado da quadra, inclusive 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 estiver presente posição para ver o contato;	
23.3.2.6	a bola foi recuperada completamente no lado adversário, sob a rede.	D9 (22)
23.3.2.7	a bola sacada e o 2º toque passando por cima ou fora da antena do seu lado da quadra.	
23.3.3	No final da partida, ele/ela verifica e assina a súmula.	

24 ÁRBITRO DO DESAFIO

Para competições oficiais, mundiais da FIVB, se o Sistema de Desafio de Vídeo (VCS) estiver em uso, um árbitro do Desafio é obrigatório.

24.1 LOCALIZAÇÃO

O Árbitro de Desafio desempenha suas funções na cabine de desafio, localizada em uma posição separada determinada pelo Delegado Técnico da FIVB.

24.2 RESPONSABILIDADES

24.2.1 Ele/ela supervisiona o processo de contestação e garante que ele prossiga de acordo com o regulamento de contestação em vigor.

24.2.2 O árbitro do Desafio deverá usar um uniforme oficial de árbitro enquanto desempenhando suas funções.

24.2.3 Após o processo de contestação, ele/ela informa o 1º árbitro sobre a natureza da falta. 21.2.3.1 D9 (2)

24.2.4 No final da partida, ele/ela assina a súmula.

25 ÁRBITRO RESERVA

Para competições oficiais, mundiais e da FIVB, um árbitro reserva é obrigatório para todas as partidas de TV e sempre que o Sistema de Desafio de Vídeo (VCS) estiver em uso.

25.1 LOCALIZAÇÃO

O árbitro reserva desempenha suas funções em uma posição separada, determinada pelo layout da quadra da FIVB.

25.2 RESPONSABILIDADES

O árbitro reserva é obrigado a:

25.2.1 Usar uniforme oficial de árbitro durante o desempenho de suas funções.

25.2.2 Substituir o 2º árbitro em caso de ausência ou impossibilidade de continuar seu trabalho ou caso o 2º árbitro tenha se tornado o 1º árbitro. 23.2.1

25.2.3 Auxiliar o 2º árbitro a manter a zona livre. D9

25.2.4 Levar ao 2º árbitro quatro bolas de jogo, imediatamente após a apresentação dos jogadores. 3.3

25.2.5 Dar uma bola de jogo ao 2º árbitro após ele terminar de verificar o jogador no saque.

25.2.6 Auxiliar o 1º árbitro a orientar o trabalho dos niveladores de areia. 22.2.2

25.2.7 Caso o Sistema de Desafio de Vídeo (VCS) esteja em uso, ele/ela supervisiona o Apontador no preenchimento do processo do Sistema de Desafio na planilha eletrônica. 24

26 APONTADOR

26.1 LOCALIZAÇÃO

O apontador executa suas funções sentado na mesa do apontador, no lado oposto da quadra e de frente para o 1º árbitro. D1, D8

26.2 RESPONSABILIDADES

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

Ele/ela usa uma campainha ou outro dispositivo sonoro para notificar irregularidades ou dar sinais aos árbitros com base em suas responsabilidades.

26.2.1 Antes da partida e do set, o apontador:

26.2.1.1 registra os dados da partida e das equipes, conforme procedimentos em vigor e obtém as assinaturas dos capitães;

26.2.1.2 registra a ordem de saque de cada equipe.

26.2.2 Durante a partida, o apontador:

26.2.2.1 registra os pontos marcados;

26.2.2.2 controla a ordem de saque de cada equipe e indica qualquer erro antes do golpe de saque;

26.2.2.3 registra os tempos de descanso, verificando o número dos mesmos, e informa o 2º árbitro;

26.2.2.4 notifica os árbitros de uma solicitação de tempo de descanso que é imprópria; 15,5

26.2.2.5 anuncia aos árbitros a troca de quadra e o fim dos sets;

26.2.2.6 registra quaisquer sanções e solicitações indevidas;

26.2.2.7 registra todos os outros eventos conforme instruído pelo 2º árbitro, ou seja, recuperação tempo, interrupções prolongadas, interferências externas, etc.;

26.2.2.8 controla o intervalo entre as sets:

26.2.3 No final da partida, o apontador;

26.2.3.1 registra o resultado final;

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

26.2.3.3 assina a súmula, antes de obter as assinaturas dos capitães de equipe e, em seguida, dos árbitros.

27 APONTADOR ASSISTENTE

27.1 LOCALIZAÇÃO D1, D8

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

27.2 RESPONSABILIDADES

Ele/ela auxilia nas tarefas administrativas do trabalho do apontador.

Caso o apontador não consiga continuar seu trabalho, o apontador assistente o substitui.

27.2.1 Antes da partida e do set, o apontador assistente;

27.2.1.1 verifica se todas as informações exibidas no(s) placar(es) estão corretas,

27.2.2 Durante a partida, o apontador assistente;

27.2.2.1 indica a ordem de saque de cada equipe exibindo uma placa numerada 1 ou 2 correspondente ao jogador a sacar e,

27.2.2.2 indica imediatamente aos árbitros, através do uso da campainha, qualquer erro;

27.2.2.3 opera o placar manual na mesa do apontador;

27.2.2.4 verifica se os placares estão de acordo;

27.2.2.5 inicia e termina a cronometragem dos Tempos Técnicos;

27.2.2.6 se necessário, atualiza a súmula de reserva e a entrega ao apontador;

27.2.3 No final da partida, o apontador assistente;

27.2.3.1 assina a súmula.

28 JUÍZES DE LINHA

28.1 LOCALIZAÇÃO

Se forem utilizados apenas dois juízes de linha, eles ficarão nos cantos da quadra mais próximos da mão direita de cada árbitro, diagonalmente a 1 a 2 m do canto. D1, D8

Cada um deles controla tanto a linha final quanto a linha lateral do seu lado.

Para competições oficiais, mundiais da FIVB, se forem utilizados quatro juízes de linha, eles ficarão na zona livre a 1 a 3 m de cada canto da quadra, na extensão imaginária da linha que eles controlam.

28.2 RESPONSABILIDADES

28.2.1	Os juízes de linha desempenham suas funções utilizando bandeiras (40 x 40 cm), para sinal:	D10
28.2.1.1	a bola “dentro” e “fora” sempre que a bola cair perto de sua(s) linha(s). (Nota: o responsável pela sinalização é principalmente o juiz de linha mais próximo da trajetória da bola);	8.3, 8.4 D10 (1, 2)
28.2.1.2	as bolas “fora”, mas tocadas pela equipe receptora;	8.4, D10 (3)
28.2.1.3	a bola tocando a antena, a bola sacada e o 2º toque da equipe cruzando a rede fora do espaço de cruzamento, etc.;	8.4.3, 8.4.4, 10.1.1, D4a, D10 (4)
28.2.1.4	qualquer jogador (exceto o sacador) pisando fora de sua quadra no momento do golpe de saque;	7.4, 12.4.3, D10 (4)
28.2.1.5	as faltas do pé do sacador;	12.4.3, D10 (4)
28.2.1.6	qualquer contato com os 80 cm superiores da antena do seu lado da quadra por qualquer jogador durante sua ação de jogar a bola ou interferir na jogada;	11.3.1, 11.4.4, D3, D10 (4)
28.2.1.7	a bola cruzando a rede fora do espaço de cruzamento para a quadra do adversário ou tocando a antena do seu lado da quadra.	10.1.1, D4a, D10 (4)
28.2.1.8	os toques no bloqueio durante o rally.	
28.2.2	A pedido do primeiro árbitro, um juiz de linha deve repetir seu sinal.	

29 SINAIS OFICIAIS

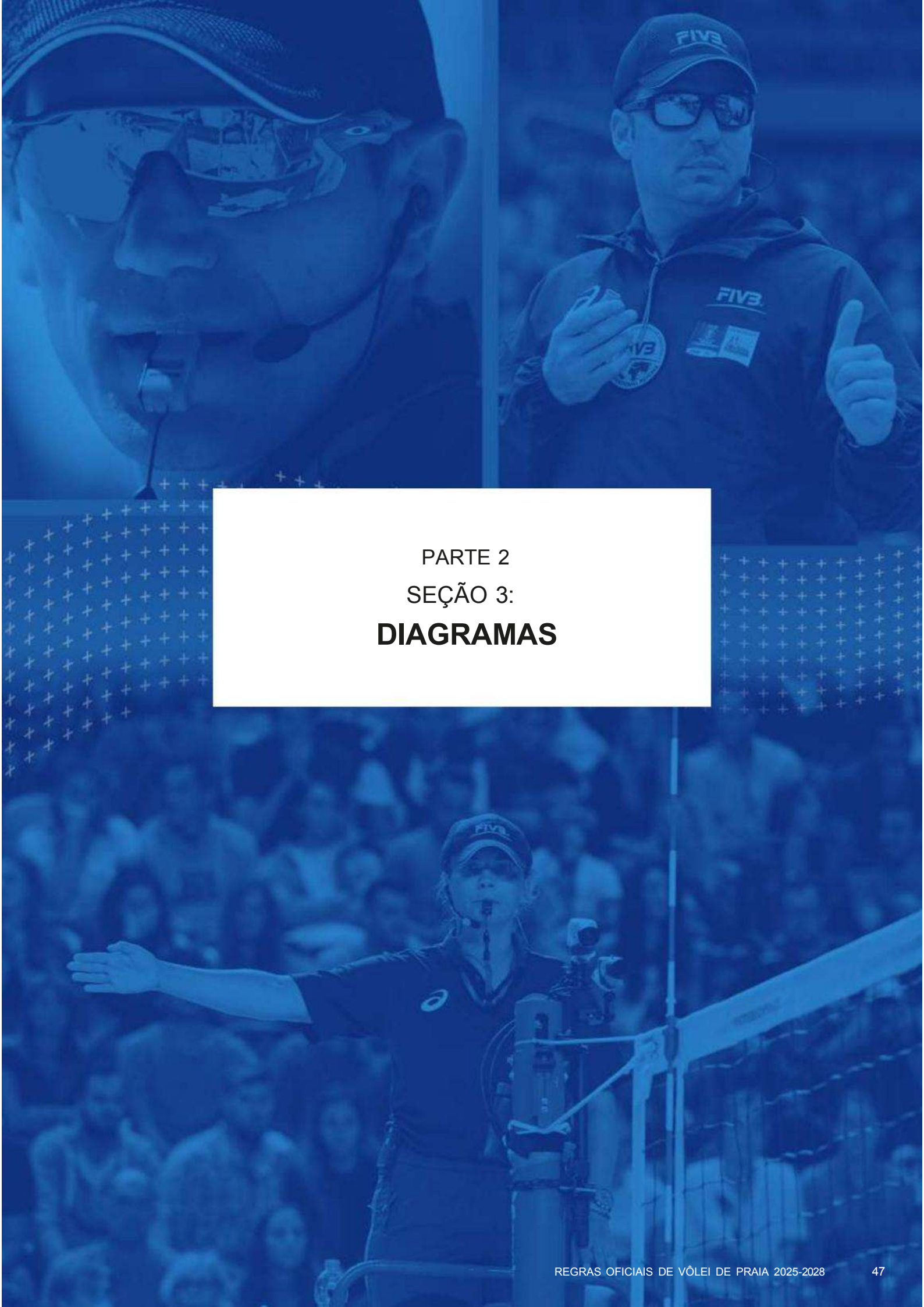
29.1 SINAIS MANUAIS DOS ÁRBITROS

Os árbitros indicarão com o sinal manual oficial o motivo do seu apito (a natureza da falta apitada ou o propósito da interrupção autorizada). O sinal tem de ser mantido por um momento e, se for indicado com uma mão, a mão corresponde ao lado da equipe que cometeu a falta ou a solicitação. D9

29.2 SINAIS DE BANDEIRA DOS JUÍZES DE LINHA

Os juízes de linha devem indicar com o sinal oficial da bandeira a natureza da falta marcada e manter o sinal por um momento. D10


PARIS 2024
PARIS 2024
PARIS
2024



PARTE 2

SEÇÃO 3:

DIAGRAMAS

DIAGRAMA 1: A ÁREA DE JOGO

Regras relevantes: 1, 22.1, 23.1, 26.1, 27.1, 28.1

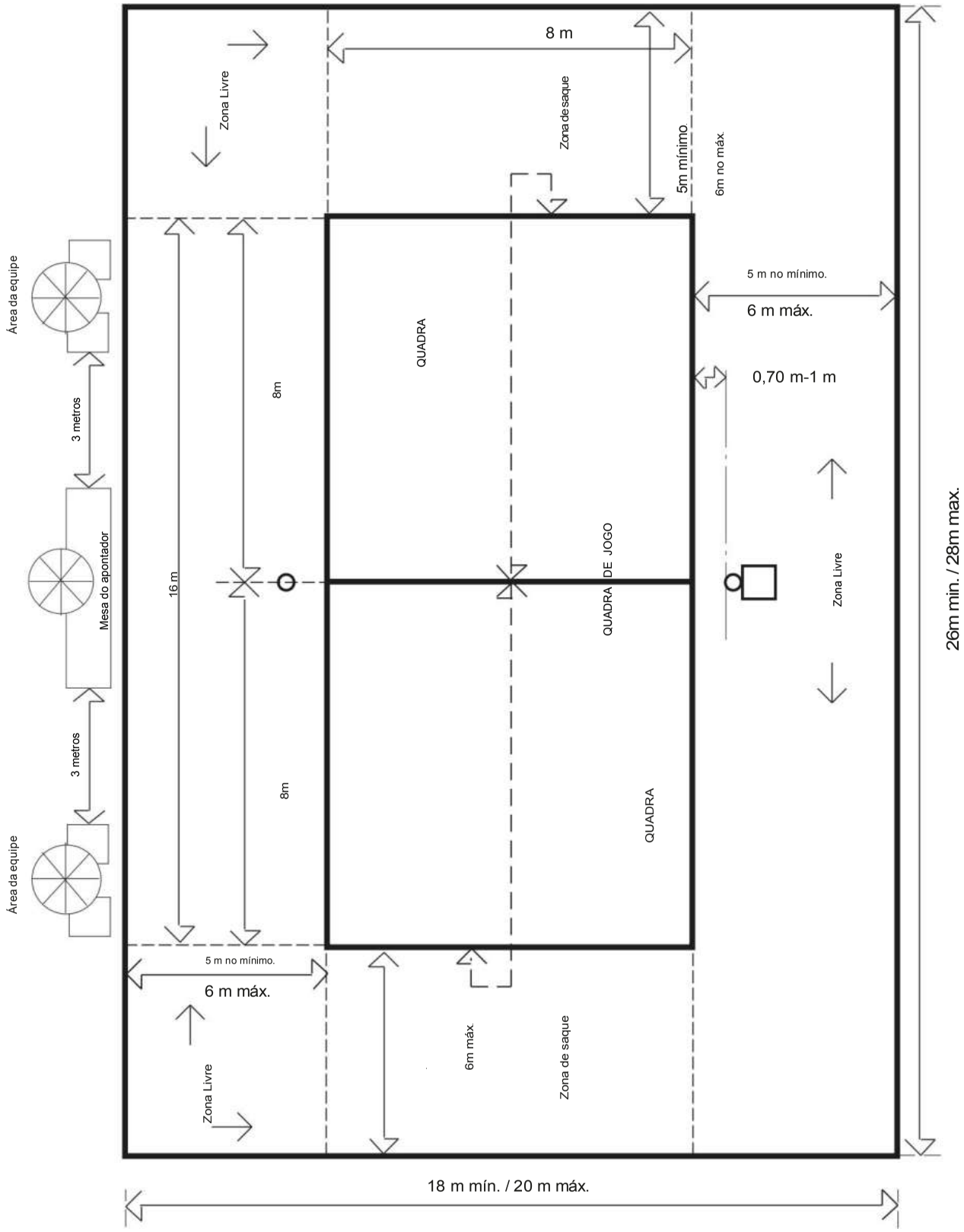


DIAGRAMA 2: A QUADRA DE JOGO

Regras relevantes: 1.1, 1.3, 2.5

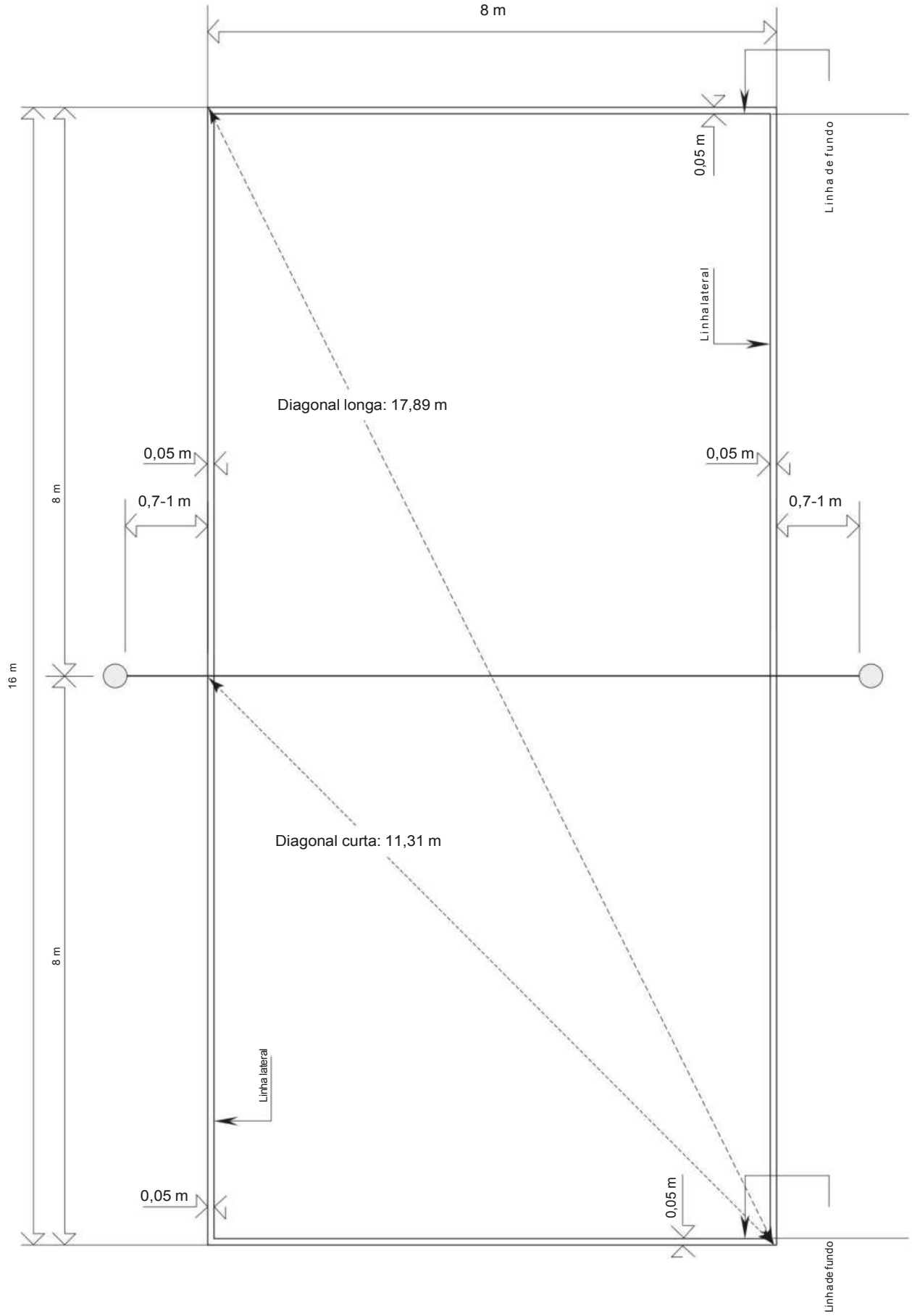
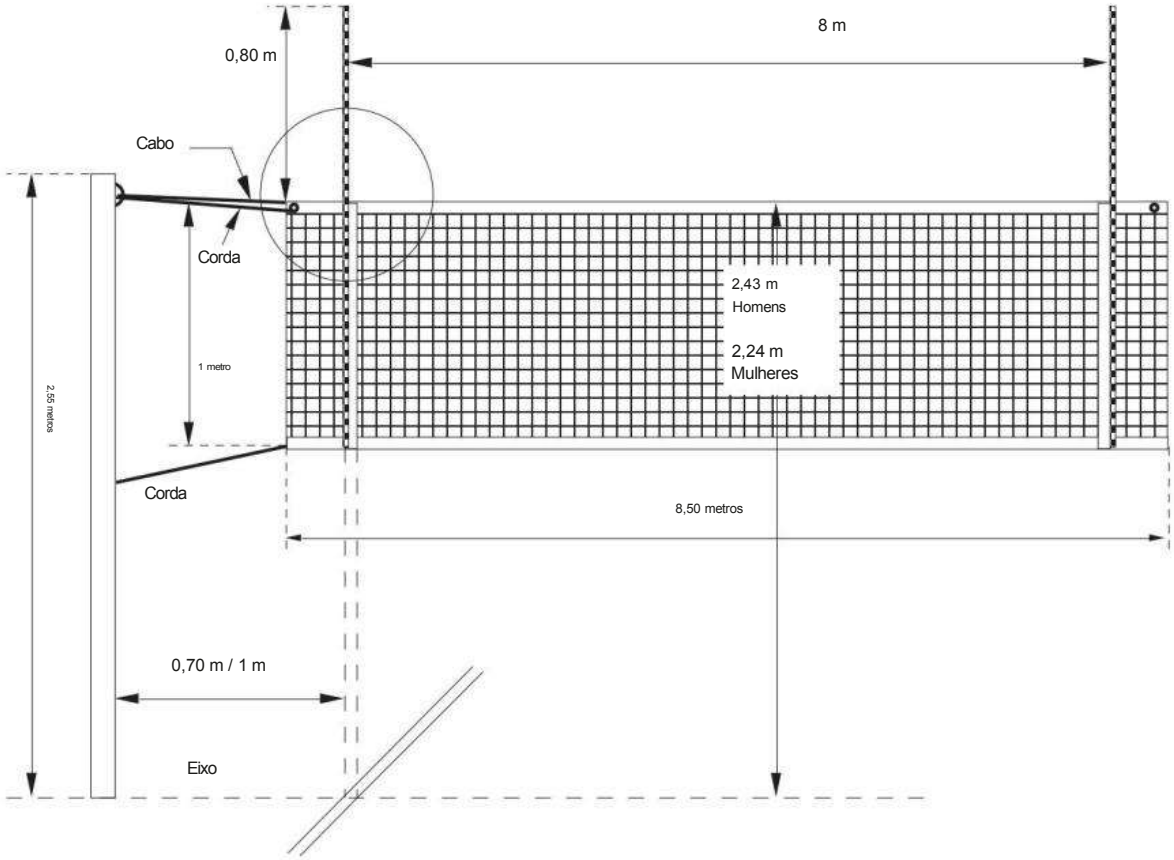


DIAGRAMA 3: DESENHO DA REDE

Regras relevantes: 2, 8.4.3



Para competições oficiais, mundiais e da FIVB, a rede pode ser ajustada de acordo com o item 2.1 acima.

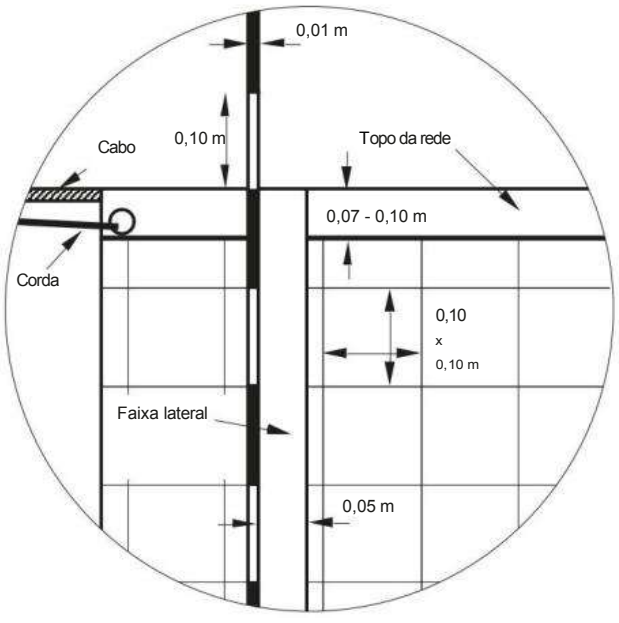
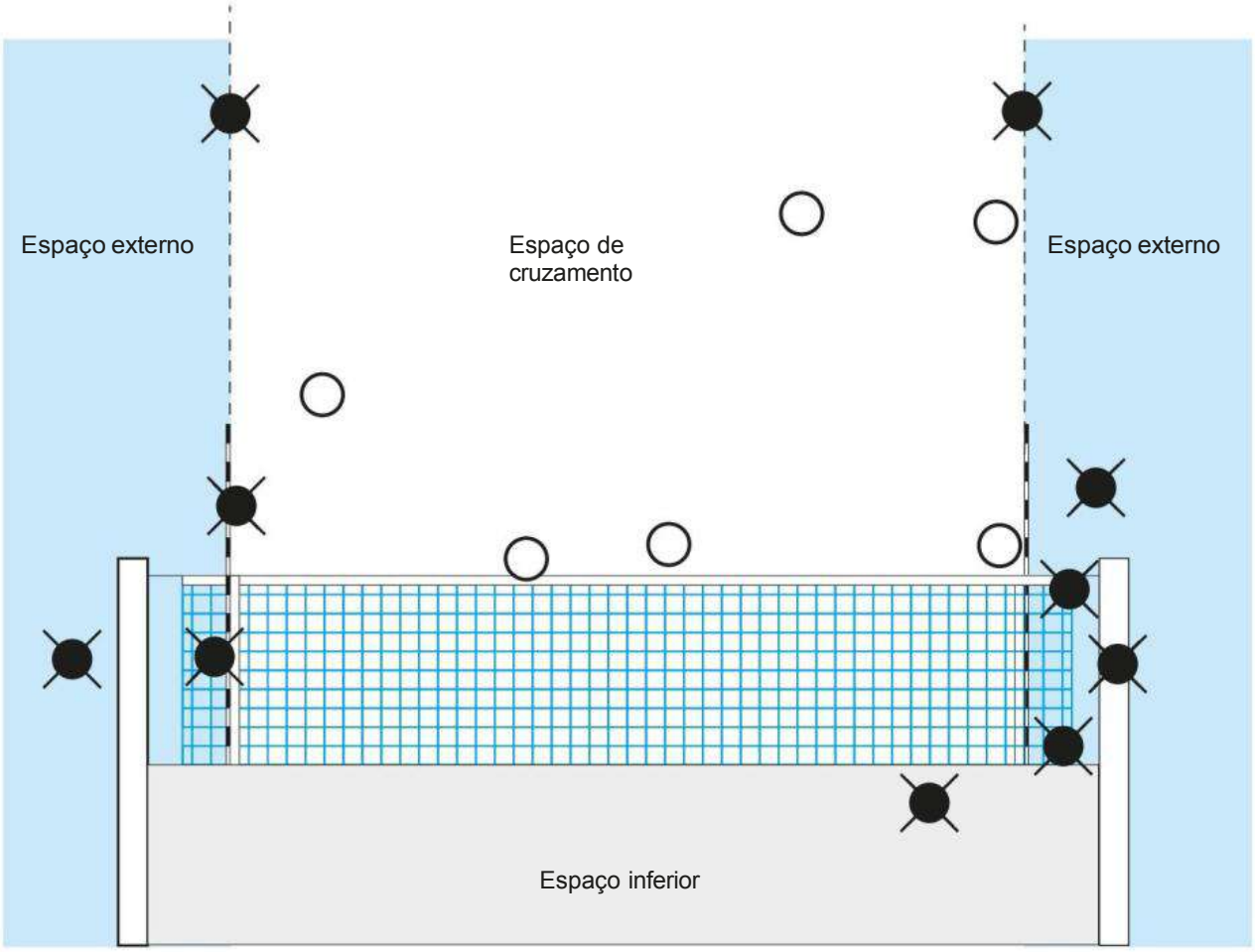


DIAGRAMA 4a: BOLA CRUZANDO O PLANO VERTICAL DA REDE ATÉ A QUADRA ADVERSÁRIA

Regras relevantes: 8.4.3, 8.4.4, 8.4.5, 10.1.1, 10.1.3, 23.3.2.4, 28.2.1.3, 28.2.1.7



= Falta

= Cruzamento correto

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

Regras relevantes: 10.1.2, 10.1.2.1, 10.1.2.2

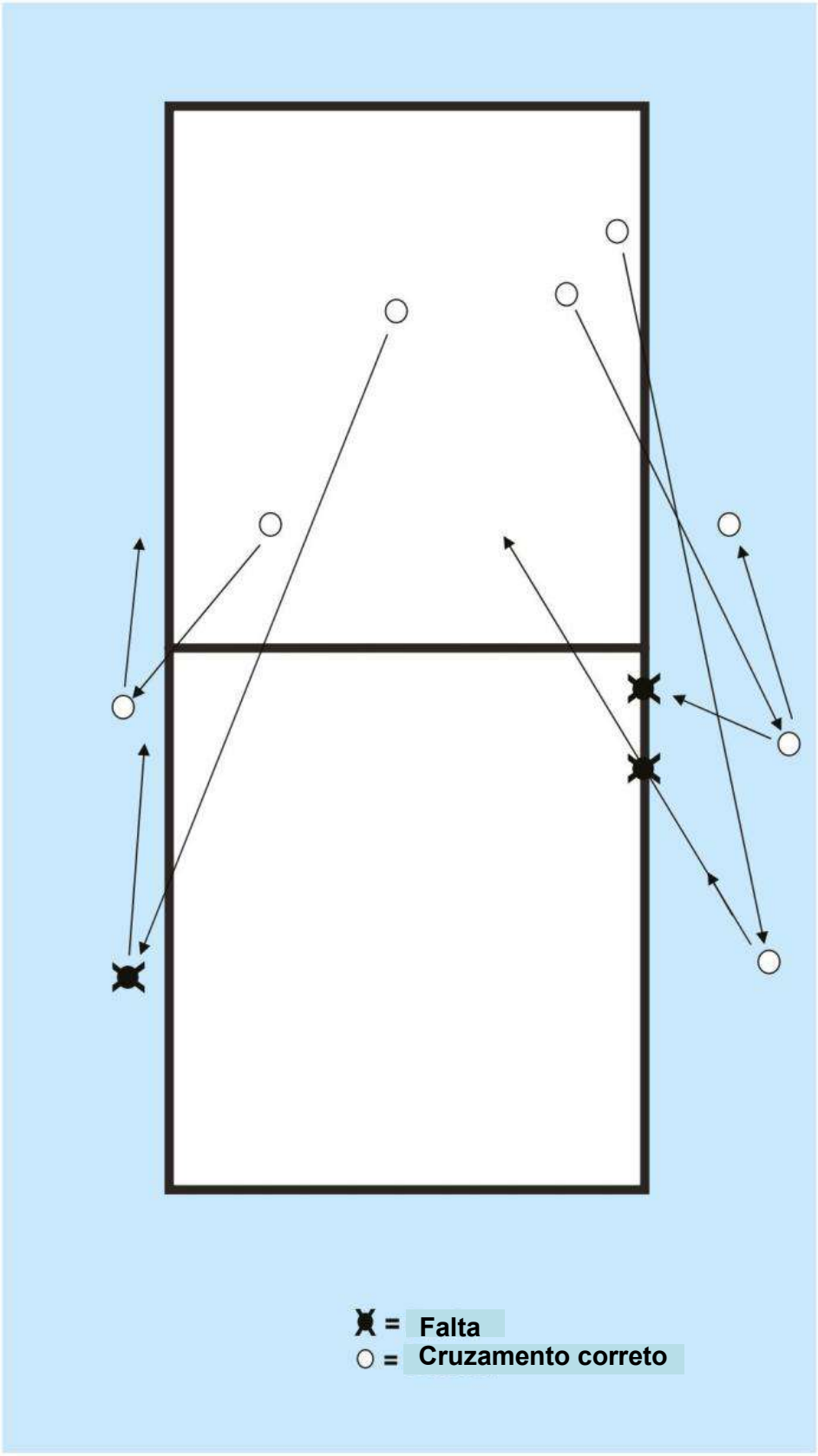


DIAGRAMA 5: BARREIRA

Regras relevantes: 12.5.1, 12.5.2, 12.6.2.3, 22.3.2.3

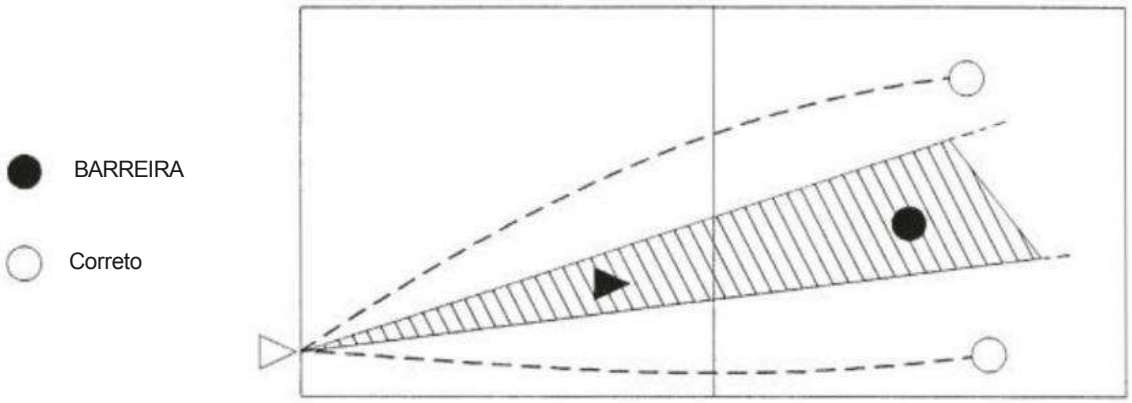
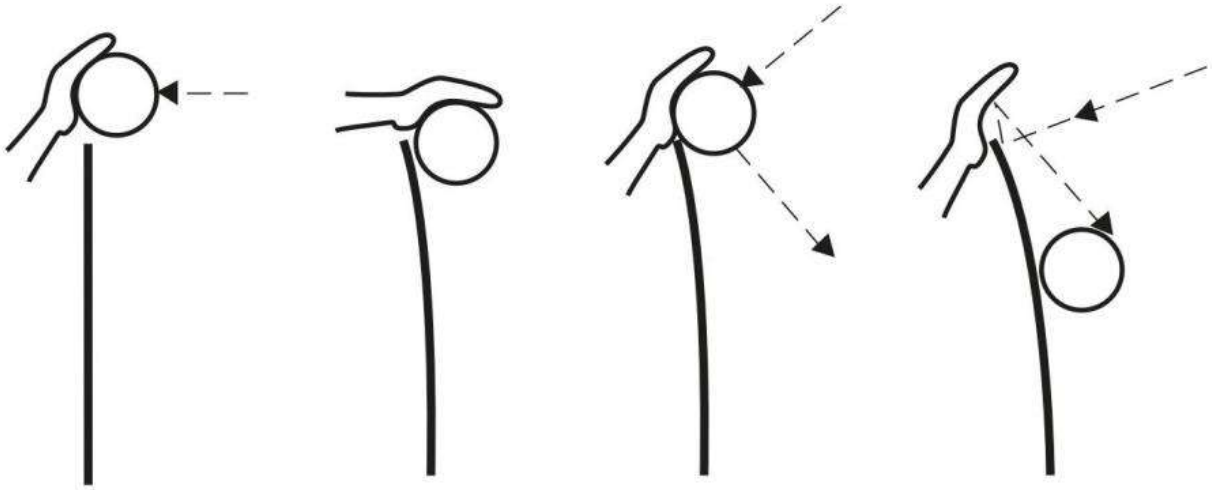


DIAGRAMA 6: BLOQUEIO EFETIVO

Regra relevante: 14.1.3



Bola acima da rede

Bola abaixo do topo da rede

Bola toca na rede

A bola rebatida pela rede

DIAGRAMA 7: ADVERTÊNCIAS E SANÇÕES

7a: ESCALA DE ADVERTÊNCIAS E SANÇÕES POR CONDUTA IMPRÓPRIA E SUAS CONSEQUÊNCIAS

Regras relevantes: 20.3, 20.4, 20.5

CATEGORIAS	OCORRÊNCIA	OFENSOR	SANÇÃO	CARTÕES	CONSEQÜÊNCIA
CONDUTA IMPRÓPRIA MENOR	**Estágio 1**	Qualquer membro	Não considerado como sanção	Nenhum	Apenas prevenção
	Estágio 2			Amarelo	
	repetição a qualquer momento		Considerado como conduta rude	como abaixo	como abaixo
CONDUTA RUDE (mesmo set)	**Primeira**	Qualquer membro	Penalidade	Vermelho	Um ponto e saque para o adversário
	Segunda	Mesmo membro	Penalidade	Vermelho	Um ponto e saque para o adversário
	Terceira	Mesmo membro	Expulsão	Vermelho + Amarelo juntos	Equipe declarada incompleta para o set
CONDUTA RUDE (novo set)	**Primeira**	Qualquer membro	Penalidade	Vermelho	Um ponto e saque para o adversário
CONDUTA OFENSIVA	**Primeira**	Qualquer membro	Expulsão	Vermelho + Amarelo juntos	Equipe declarada incompleta para o set
	Segunda	Mesmo membro	Desqualificação	Vermelho + Amarelo separadamente	Equipe declarada incompleta para a partida
AGRESSÃO	**Primeira**	Qualquer membro	Desqualificação	Vermelho + Amarelo separadamente	Equipe declarada incompleta para a partida

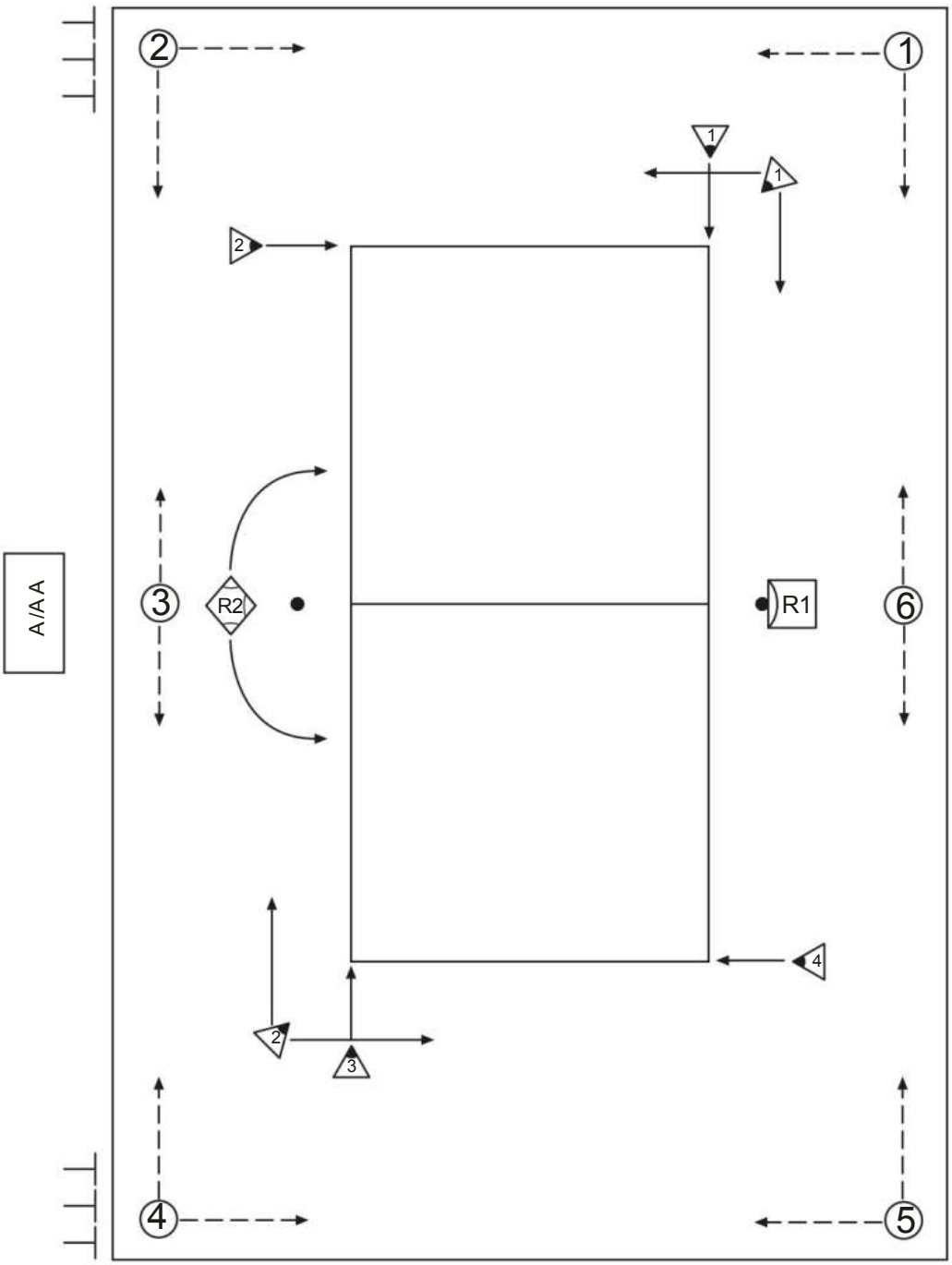
7b: ESCALA DE SANÇÕES POR RETARDAMENTO E SUAS CONSEQUÊNCIAS

Regras relevantes: 16.2.2, 16.2.3

CATEGORIAS	OCORRÊNCIA	OFENSOR	ADVERTÊNCIA ou SANÇÃO	CARTÕES	CONSEQÜÊNCIA
RETARDAMENTO	Primeiro	Qualquer membro da equipe	Advertência por retardamento	Sinal manual nº 25 com cartão Amarelo	Prevenção – sem penalidade
	Segundo e subsequentes	Qualquer membro da equipe	Penalidade por retardamento	Sinal manual nº25 com cartão Vermelho	Um ponto e serviço ao adversário

DIAGRAMA 8: LOCALIZAÇÃO DA EQUIPE DE ARBITRAGEM E SEUS ASSISTENTES

Regras relevantes: 3.3, 21.1, 22.1, 23.1, 26.1, 27.1, 28.1



R1 = Primeiro Árbitro

R2 = Segundo Árbitro

S/AS = Apontador/Apontador Assistente

2 = Juízes de linha (números 1-4 ou 1-2)

4 = Boleiros (números 1-6)

= Niveladores de areia

DIAGRAMA 9: SINAIS MANUAIS OFICIAIS DOS ÁRBITROS

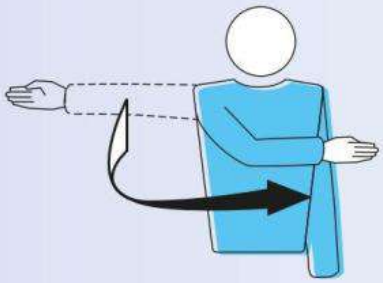
Legenda: Árbitro(s) que devem mostrar o sinal de acordo com suas responsabilidades regulares
PS Árbitro(s) que mostram o sinal em situações especiais

1 AUTORIZAÇÃO DO SAQUE

Regras relevantes: 12.3, 21.2.1.1

Mova a mão para indicar a direção do saque

P

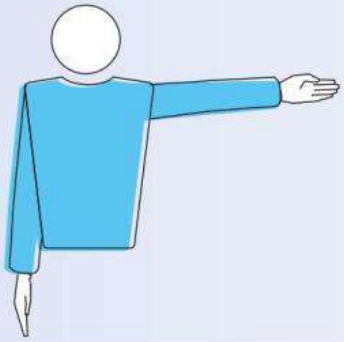


2 EQUIPE QUE IRÁ SACAR

Regras relevantes: 12.3, 21.2.3.1a, 21.2.3.2c, 21.2.3.3c

Estenda o braço para o lado da equipe que irá sacar

PS

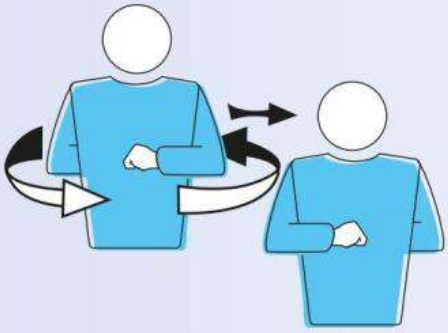


3 MUDANÇA DE QUADRA

Regras relevantes: 18.2, 23.2.5

Levante os antebraços para a frente e para trás
e gire-os ao redor do corpo

PS

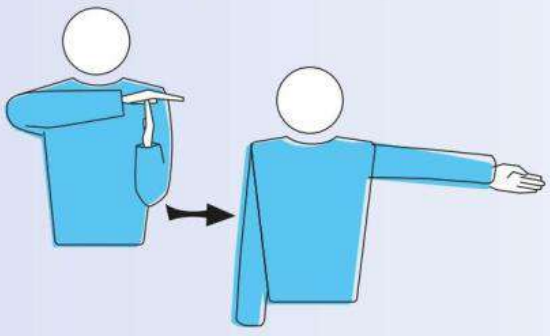


4 TEMPO DE DESCANSO

Regras relevantes: 15, 23.2.5

Coloque a palma de uma mão sobre os dedos da outra, mantida verticalmente (formando um T) e então indique a equipe solicitante

PS



5 ADVERTÊNCIA DE CONDUTA IMPRÓPRIA

Regras relevantes: 20.1, 20.5

Mostrar um cartão amarelo para advertência

P



6 PENALIDADE POR CONDUTA IMPRÓPRIA

Regras relevantes: 20.3.1, 20.5

Mostrar cartão vermelho por pênalti

P



7 EXPULSÃO

Regras relevantes: 20.3.2, 20.5

Mostrar ambas as cartas em conjunto para expulsão

P

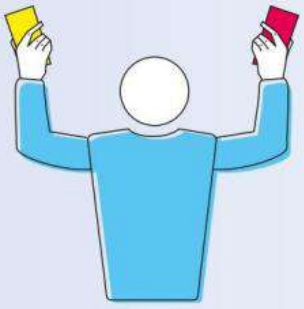


8 DESQUALIFICAÇÃO

Regras relevantes: 20.3.3, 20.5

Mostrar cartões vermelhos e amarelos separadamente para desqualificação

P



9 FIM DO SET (OU DA PARTIDA)

Regras relevantes: 6.2, 6.3

Cruze os antebraços na frente do peito, mãos abertas

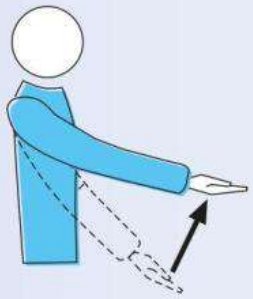


P

10 BOLA NÃO ARREMESSADA OU SOLTA NA EXECUÇÃO DO SAQUE

Regra relevante: 12.4.1

Levante o braço estendido, com a palma da mão voltada para cima



P

11 RETARDO NO SAQUE

Regra relevante: 12.4.4

Levante cinco dedos, abra-os

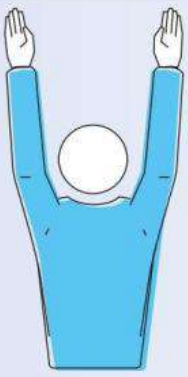


P

12 FALTA DE BLOQUEIO OU BARREIRA

Regras relevantes: 12.5, 14.5, 14.6.3

Levante ambos os braços verticalmente, com as palmas voltadas para a frente



P

13 FALTA POSICIONAL OU ROTACIONAL

Regras relevantes: 7.7.1, 12.6.1.1

Faça um movimento circular com o dedo indicador

PS



14 BOLA "DENTRO"

Regras relevantes: 6.1.1.1, 8.3

Aponte o braço e os dedos em direção ao chão

PS

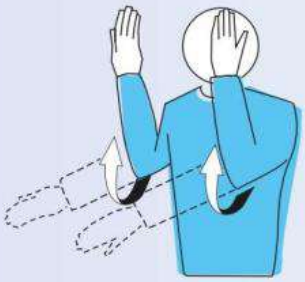


15 BOLA "FORA"

Regras relevantes: 8.4.1, 8.4.2, 8.4.3, 8.4.4, 12.6.2.2, 13.2.2

Levante os antebraços verticalmente, mãos abertas,
palmas voltadas para o corpo

PS



16 CONDUÇÃO

Regras relevantes: 6.1.2, 9.3.3, 22.3.2.3b

Levante lentamente o antebraço, com a palma da mão voltada para cima

P



17 DOIS TOQUES

Regras relevantes: 6.1.2, 9.1.1, 9.3.4, 22.3.2.3b

Levante dois dedos, abra-os

P



18 QUATRO TOQUES

Regra relevante: 9.3.1

Levante quatro dedos, abra-os

P

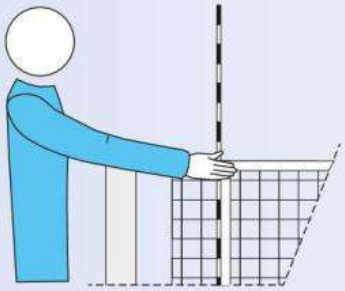


19 REDE TOCADA PELO JOGADOR – A BOLA SACADA TOCA NA REDE ENTRE AS ANTENAS E NÃO PASSA O PLANO VERTICAL DA REDE

Regra relevante: 12.6.2.1

Indique o lado relevante da rede com a mão correspondente

PS

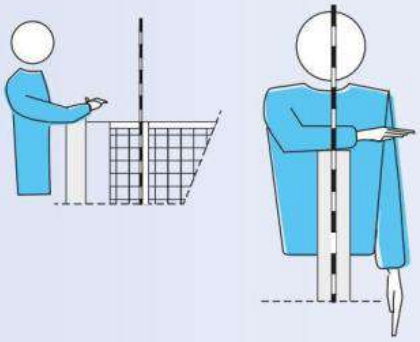


20 INVASÃO SOBRE A REDE

Regras relevantes: 11.4.1, 13.2.1

Coloque uma mão acima da rede, com a palma voltada para baixo

P



21 FALTA DE ATAQUE

– por um jogador que completa um ataque-golpe usando uma ação de dedos com a mão aberta, ou se usar pontas de dedos que não são rígidas e juntas.
– por um jogador que completa um golpe de ataque no saque do adversário, quando a bola está totalmente mais alta que o topo da rede.
– por um jogador que completa um golpe de ataque usando um toque voleio na bola que tem uma trajetória não perpendicular à linha dos ombros, exceto quando ele/ela está tentando levantar para seu companheiro de equipe.



Regras relevantes: 13.2.3, 13.2.4, 13.2.5

Faça um movimento descendente com o antebraço, mão aberta

P

22 INTERFERÊNCIA DEVIDO À PENETRAÇÃO NA QUADRA DO ADVERSÁRIO E NO ESPAÇO SOB A REDE

A BOLA CRUZA COMPLETAMENTE O ESPAÇO INFERIOR SOB A REDE

O SACADOR TOCA NA QUADRA (INCLUINDO A LINHA DE FUNDO) OU
O TERRENO FORA DA ZONA DE SAQUE

A MENOS QUE SEJA PARA O SACADOR, O JOGADOR SAIA DE SUA QUADRA NO MOMENTO DO GOLPE DE SAQUE

Regras relevantes: 8.4.5, 11.2.1, 12.4.3, 23.3.2.1, 23.3.2.6



Apontar para a quadra sob a rede ou para a linha respectiva

PS

23 DUPLA FALTA E REPLAY

Regras relevantes: 6.1.2.2, 12.4.5



Levante os dois polegares verticalmente

PS

24 BOLA TOCADA

Regra relevante: 14.6.4



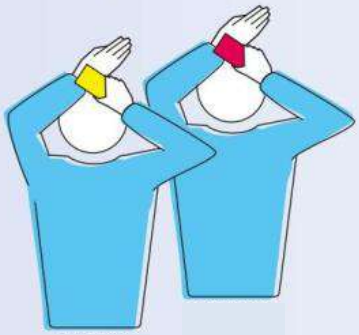
Esfregue com a palma de uma mão os dedos da outra, mantidos na vertical

P

25 ADVERTÊNCIA POR RETARDAMENTO/PENALIDADE POR RETARDAMENTO

Regras relevantes: 15.5.5, 16.2.2, 16.2.3

Cubra o pulso com um cartão amarelo (advertência) ou com um cartão vermelho (penalidade)



P



DIAGRAMA 10: SINAIS OFICIAIS DAS BANDEIRAS DOS JUÍZES DE LINHA

1 BOLA "DENTRO"

Regras relevantes: 8.3, 28.2.1.1

Apontar para baixo com a bandeira

JL

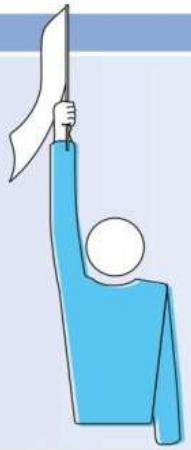


2 BOLA "FORA"

Regras relevantes: 8.4.1, 28.2.1.1

Levante a bandeira verticalmente

JL



3 BOLA TOCADA

Regra relevante: 28.2.1.2

Levante a bandeira e toque o topo com a palma da mão livre

JL

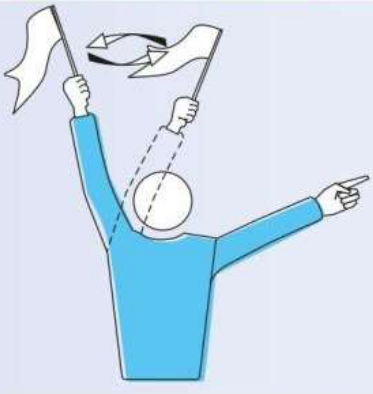


4 FALTAS DE ESPAÇO DE CRUZAMENTO, BOLA TOCANDO EM UM OBJETO EXTERNO OU FALTA DE PÉ DE QUALQUER JOGADOR DURANTE O SAQUE

Regras relevantes: 8.4.2, 8.4.3, 8.4.4, 12.4.3, 28.2.1.3, 28.2.1.4, 28.2.1.5, 28.2.1.6, 28.2.1.7

Agite a bandeira sobre a cabeça e aponte para a antena ou para a linha respectiva

JL



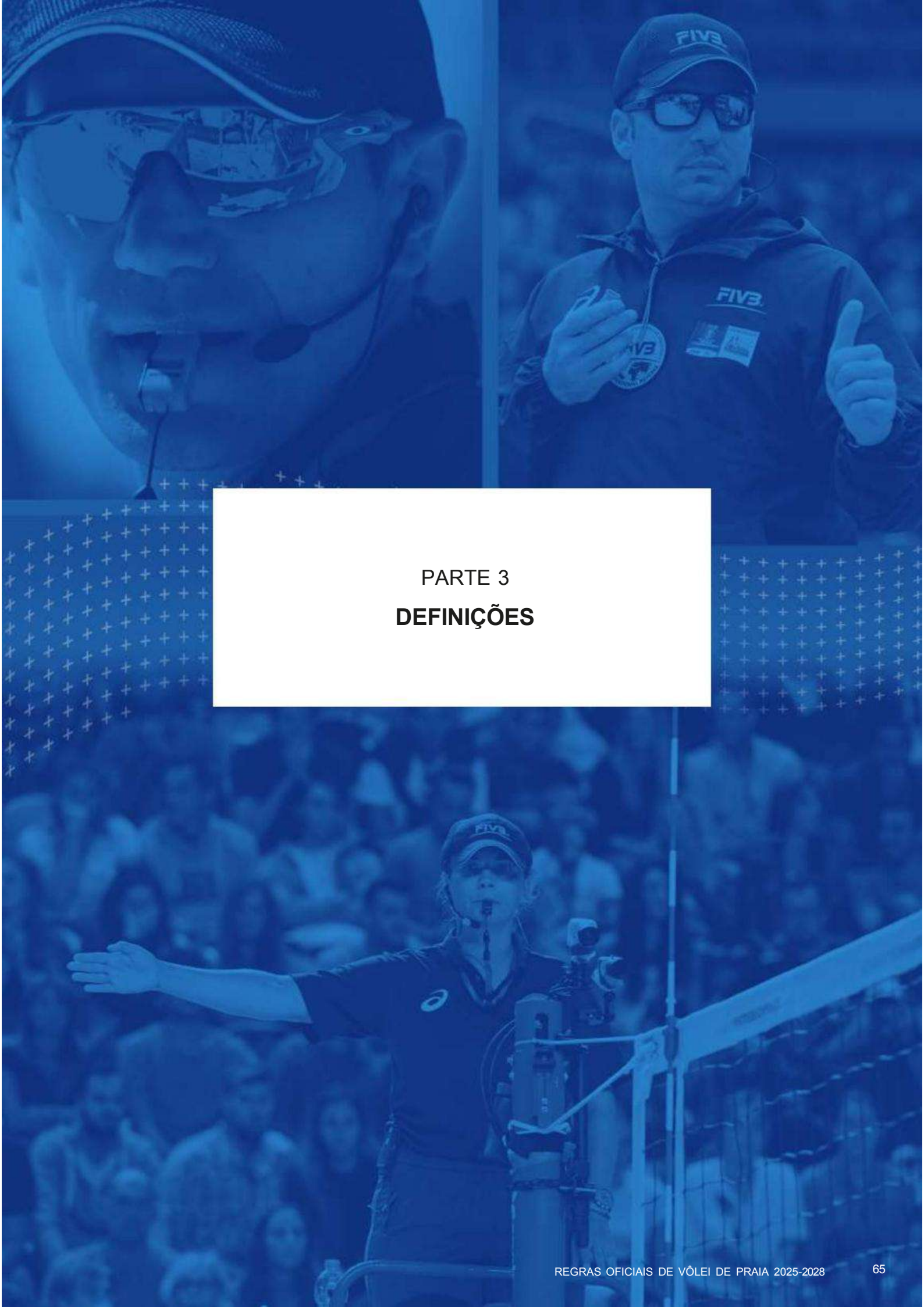
5 JULGAMENTO IMPOSSÍVEL

Levante e cruze os dois braços e mãos na frente do peito



JL





PARTE 3

DEFINIÇÕES

PROTOCOLO

A série de eventos antes do início da partida, incluindo o sorteio, a sessão de aquecimento, a apresentação das equipes e dos árbitros descritos no Manual Específico da Competição.

ÁREA DE COMPETIÇÃO/CONTROLE

A Área de Competição/Controle é um corredor ao redor da quadra de jogo e da zona livre, que inclui todos os espaços até as barreiras externas ou cerca de delimitação. Veja diagrama/fig 1a.

ZONAS

Estas são seções dentro da área de jogo (ou seja, quadra de jogo e zona livre) conforme definido para um propósito específico (ou com restrições especiais) dentro do texto da regra. Elas incluem: Zona de Saque e Zona Livre.

ESPAÇO INFERIOR

Este é o espaço definido em sua parte superior pela parte inferior da rede e o 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 sua extensão
– O teto

A bola deve cruzar para a QUADRA do adversário através do espaço de cruzamento.

ESPAÇO EXTERNO

O espaço externo está no plano vertical da rede, fora dos espaços de cruzamento e inferior.

A MENOS QUE POR ACORDO DA FIVB

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

PADRÕES FIVB

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

FALTA

a) Uma ação de jogo contrária às regras.
b) Uma violação de regra que não seja uma ação de jogo.

PRIMEIRO CONTATO DA EQUIPE

Existem três casos em que a ação de jogo é considerada o primeiro contato da equipe:

– Recepção de saque
– Receber um ataque da equipe adversária
– Jogar a bola rebatendo no bloqueio do adversário

PONTOS POR RALLY

Este é o sistema de marcar um ponto sempre que um rally é vencido.

TEMPO TÉCNICO

Este tempo especial obrigatório é, além dos tempos de descanso, para permitir a promoção do Vôlei de Praia, análise da jogada e para permitir oportunidades comerciais adicionais. Tempos Técnicos são obrigatórios para competições FIVB, Mundiais e Oficiais

INTERVALO

O tempo entre os sets. A mudança de quadras no terceiro set (decisivo) não deve ser considerada um intervalo.

INTERFERÊNCIA

Qualquer ação que crie uma vantagem contra a equipe adversária ou qualquer ação que impeça um adversário de jogar a bola.

OBJETO EXTERNO

Um objeto ou uma pessoa que, enquanto estiver fora da quadra de jogo ou perto do limite do espaço livre de jogo, fornece uma obstrução ao voo da bola. Por exemplo: luzes suspensas, cadeira do árbitro, equipamento de TV, mesa do apontador e postes de rede. Objetos externos não incluem as antenas, pois são consideradas parte da rede.

BOLEIROS

São pessoas cuja função é manter o fluxo do jogo rolando a bola para o sacador entre os rallies.

NIVELADORES DE AREIA (RASTELADORES)

Esses assistentes de quadra usam ancinhos longos ou varas longas com pontas achatadas para alisar a areia, especialmente ao redor das linhas da quadra e no eixo central da quadra, entre os postes.





cbv.com.br