



REGRAS OFICIAIS DE VÔLEI DE PRAIA 2017-2020

Aprovado pelo 35º Congresso da FIVB de 2016

Regras Oficiais de Vôlei de Praia 2017-2020

Publicado pela FIVB em 2017 – www.fivb.com

Design e layout: Samuel Chesaux

Ilustrações: © FIVB 2016

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



REGRAS OFICIAIS DE VÔLEI DE PRAIA

2017-2020

Aprovado pelo 35º Congresso da FIVB de 2016

Para ser implementado em todas competições a partir de 1º de janeiro de 2017

ÍNDICE

CARACTERÍSTICAS DO JOGO	7
PARTE 1: FILOSOFIA DAS REGUAS E DA ARBITRAGEM	8
PARTE 2 - SEÇÃO 1: O JOGO	11
CAPÍTULO 1: ESTRUTURA 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 DA BOLA.....	15
3.3 SISTEMA DE TRÊS 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 EQUIPAMENTOS.....	17
4.5 OBJETOS PROIBIDOS.....	17
5 RESPONÁVEIS PELAS EQUIPES.....	17
5.1 CAPITÃES.....	17

CAPÍTULO 3: FORMATO DO JOGO

19

6	PARA MARCAR UM PONTO, PARA VENCER UM SET E A PARTIDA.....	19
6.1	PARA MARCAR UM PONTO.....	19
6.2	PARA VENCER UM SET.....	20
6.3	PARA VENCER A PARTIDA.....	20
6.4	EQUIPE AUSENTE E EQUIPE INCOMPLETA.....	20
7	ESTRUTURA DO JOGO.....	20
7.1	O SORTEIO.....	20
7.2	SEÇÃO DE AQUECIMENTO OFICIAL.....	21
7.3	POSIÇÃO INICIAL DAS EQUIPES.....	21
7.4	POSIÇÕES.....	21
7.5	FALTA DE POSIÇÃO.....	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 A 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 DO OPONENTE, QUADRA/OU ZONA LIVRE.....	25
11.3	CONTATO COM A REDE.....	25
11.4	FALTAS DOS JOGADORES NA REDE.....	26
12	SAQUE.....	26
12.1	PRIMEIRO SAQUE EM 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 BLOQUEANDO DENTRO DO ESPAÇO 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 NO JOGO.....	30
15.2 SEQUÊNCIA DAS INTERRUPÇÕES REGULARES NO JOGO.....	30
15.3 SOLICITAÇÃO DE INTERRUPÇÕES REGULARES NO 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 OU MAL SÚBITO.....	32
17.2 INTERFERÊNCIA EXTERNA.....	32
17.3 INTERRUPÇÕES PROLONGADAS.....	32
18 INTERVALOS E TROCA DE QUADRAS.....	33
18.1 INTERVALOS.....	33
18.2 TROCA DE QUADRAS.....	33

CAPÍTULO 6: CONDUTA DOS PARTICIPANTES	34
19 REQUISITOS DE CONDUTA.....	34
19.1 CONDUTA ESPORTIVA.....	34
19.2 JOGO HONESTO.....	34
20 CONDUTAS IMPRÓPRIAS E SUAS SANÇÕES.....	34
20.1 CONDUTAS IMPRÓPRIAS MENORES.....	34
20.2 CONDUTAS MENORES ACARRETANDO SANÇÕES.....	35
20.3 ESCALA DE SANÇÕES.....	35
20.4 CONDUTA IMPRÓPRIA ANTES E ENTRE OS SETS.....	35
20.5 SUMÁRIO DE CONDUTAS IMPRÓPRIAS E CARTÕES A SEREM UTILIZADOS.....	36
PARTE 2 - SEÇÃO 2: OS ÁRBITROS, SUAS RESPONSABILIDADES E SINAIS 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 APONTADOR.....	42
24.1 LOCALIZAÇÃO.....	42
24.2 RESPONSABILIDADES.....	42
25 APONTADOR ASSISTENTE.....	43
25.1 LOCALIZAÇÃO.....	43
25.2 RESPONSABILIDADES.....	43
26 JUÍZES DE LINHA.....	43
26.1 LOCALIZAÇÃO.....	43
26.2 RESPONSABILIDADES.....	44
27 SINAIS OFICIAIS.....	44
27.1 SINALIZAÇÃO DOS ÁRBITROS.....	44
27.2 SINALIZAÇÃO DOS JUÍZES DE LINHA.....	44

PARTE 2 - SEÇÃO 3: DIAGRAMAS

45

D1 ÁREA DE JOGO.....	46
D2 QUADRA DE JOGO.....	47
D3 DESENHO DA REDE.....	48
D4a BOLA CRUZANDO O PLANO VERTICAL DA REDE EM DIREÇÃO À QUADRA ADVERSÁRIA.....	49
D4b BOLA CRUZANDO O PLANO VERTICAL DA REDE EM DIREÇÃO À ZONA LIVRE ADVERSÁRIA	50
D5 BARREIRA.....	51
D6 BLOQUEIO COMPLETO	51
D7 PREVENÇÃO E SANÇÕES.....	52
D7a ADVERTÊNCIAS E ESCALA DE SANÇÕES E SUAS CONSEQUÊNCIAS.....	52
D7b ESCALA DE SANÇÕES DE RETARDAMENTO E SUAS CONSEQUÊNCIAS	52
D8 LOCALIZAÇÃO DA EQUIPE DE ARBITRAGEM E SEUS ASSISTENTES	53
D9 SINAIS MANUAIS OFICIAIS DOS ÁRBITROS.....	54-60
D10 SINAIS OFICIAIS DA BANDEIRA DOS JUÍZES DE LINHA	61-62

PARTE 3: DEFINIÇÕES

63

ÍNDICE

66



CARACTERÍSTICAS DO JOGO

Vôlei de Praia é um esporte jogado por duas equipes sobre uma quadra de areia dividida por uma rede.

A equipe tem três toques para retornar a bola (incluindo o toque no bloqueio).

No Vôlei de Praia, a equipe vencendo um rally marca um ponto (Sistema de Pontos por Rally). Quando a equipe receptora vence um rally, ela ganha um ponto e o direito a sacar. O jogador sacador deve ser alternado toda vez que isso ocorrer.



PARTE 1

FILOSOFIA DAS REGRAS E ARBITRAGEM

INTRODUÇÃO

Vôlei de Praia é um dos mais bem-sucedidos esporte popular competitivo e recreacional no mundo. Ele é **rápido**, ele é **excitante** e a ação é **explosiva**. No entanto, a forma de Vôlei de Praia compreende vários elementos cruciais sobrepostos, elementos cujas **interações** complementares o tornam único entre os jogos de rally.



Nos últimos anos, a FIVB fez grandes avanços na adaptação do jogo para um público moderno.

Este texto é voltado para um grande público de vôlei – jogadores, treinadores, árbitros, espectadores, comentaristas – pelas seguintes razões:

- entendendo melhor as regras, permite um jogo melhor – os treinadores podem criar uma melhor estrutura e tática da equipe, permitindo que os jogadores exibam suas habilidades;
- entender a relação entre regras permite que os oficiais tomem melhores decisões.

Esta introdução, inicialmente, foca no Vôlei de Praia como um esporte competitivo, antes de se preparar para identificar as principais qualidades necessárias para o sucesso da arbitragem.

FIVB VÔLEI DE PRAIA É UM ESPORTE COMPETITIVO

A competição aproveita os pontos fortes latentes. Exibe o melhor da habilidade, espírito, criatividade e estética. As regras são estruturadas para permitir todas essas qualidades. Com algumas exceções, o Vôlei de Praia permite que todos os jogadores operem tanto na rede (no ataque) quanto no fundo da quadra (para defender ou sacar).

Os primeiros expoentes do jogo nas areias da Califórnia ainda o reconheceriam porque o Vôlei de Praia manteve certos elementos distintos e essenciais ao longo dos anos. Alguns deles compartilham com outros jogos de rede/bola/raquete:

- Saque
- Rotação (revezando-se para sacar)
- Ataque
- Defesa

O Vôlei de Praia é, no entanto, único entre os jogos de rede, insistindo que a bola está em constante voo – uma bola voadora – e permitindo a cada equipe um grau de passe interno antes que a bola seja devolvida aos adversários.

Modificações na regra do saque mudaram o ato de sacar de simplesmente um meio de colocar a bola em jogo para uma arma ofensiva.

O conceito de "rotação" está enraizado para permitir atletas de todas as rodadas. As regras sobre as posições dos jogadores devem permitir que as equipes tenham flexibilidade e criem desenvolvimentos interessantes em táticas.

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 observadores.

E a imagem do Vôlei de Praia é cada vez melhor.

O ÁRBITRO DENTRO DESTE QUADRO

A essência de um bom oficial está no conceito de equidade e consistência:

- para ser justo com cada participante,
- para ser visto como justo pelos espectadores.

Isso exige um enorme elemento de confiança – o árbitro deve ser confiável para permitir que os jogadores entretenham:

- sendo preciso em seu julgamento;
- entendendo por que a regra está escrita;
- por ser um organizador eficiente;
- permitindo que a concorrência flua e direcionando-a para uma conclusão;
- por ser um educador – usando as regras para penalizar o injusto ou advertir o indelicado;
- promovendo o jogo – ou seja, permitindo que os elementos espetaculares do jogo brilhem e os melhores jogadores façam o que fazem de melhor: entreter o público.

Finalmente, 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 agora, veja as regras que seguem como o estado atual de desenvolvimento de um grande jogo, mas tenha em mente por que esses parágrafos anteriores podem ser de igual importância para você em sua própria posição dentro do esporte.

Envolve-se !
Mantenha a bola voando !



PARTE 2 SEÇÃO 1: JOGO

CAPÍTULO 1

FACILIDADES E EQUIPAMENTOS

[Ver
Regras](#)

1 ÁREA DE JOGO

A área de jogo inclui a quadra de jogo e zona livre. Deverá 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, circundada por uma zona livre de, no mínimo 3 m de largura em todos os lados.

[D2](#)

O espaço livre de jogo é o espaço sobre a área de jogo desprovido de qualquer obstáculo. O espaço livre de jogo deve medir, no mínimo, 7 metros a partir da superfície de jogo.

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

1.2 SUPERFÍCIE DE JOGO

1.2.1 A superfície deve ser composta de areia nivelada, tão plana e uniforme quanto possível, livre de pedras, conchas e quaisquer coisas mais as quais possam representar riscos de cortes ou lesões para os jogadores.

1.2.2 **Para as Competições Mundiais e Oficiais da FIVB, a areia deve ter pelo menos 40 cm de profundidade e composta de grãos finos e livremente compactados.**

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

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

1.2.5 **Para Competições Mundiais e Oficiais da FIVB, uma lona para cobrir a quadra central é recomendada em caso de chuva.**

1.3 LINHAS DA QUADRA

D2

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

1.3.2 Linhas demarcatórias

Duas linhas laterais e duas linhas de fundo delimitam a quadra de jogo. Não existe linha central. Ambas as linhas laterais e de fundo estão inseridas nas dimensões da quadra de jogo.

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

1.4 ZONAS E ÁREAS

Existe somente a área de jogo, zona de saque e a zona livre circundando a quadra de jogo.

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

1.5 CLIMA

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

1.6 ILUMINAÇÃO

Para as Competições Mundiais e Oficiais da FIVB, disputadas à noite, a iluminação na área de jogo deve ser de 1.000 a 1.500 lux medido 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 cuja parte superior é fixada na altura de 2,43 m para homens e 2,24 m para mulheres.

Nota: A altura da rede pode ser variada para faixas etárias específicas da seguinte forma:

Faixas Etárias	Feminino	Masculino
SUB 17	2.24 m	2.24 m
SUB 15	2.12 m	2.12 m
SUB 13	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

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

D3

É feita de malha quadrada de 10 cm. Na 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, costurada ao longo de seu comprimento completo. Cada extremidade da faixa superior tem um buraco através do qual passa um fio de fixação da faixa superior para os postes, para manter o topo da rede esticado.

Para Competições Mundiais e Oficiais da FIVB, uma rede de 8,0 m com malhas menores e logotipos exibidos entre as extremidades da rede e os postes podem ser usados, desde que a visibilidade dos atletas e dos árbitros sejam preservadas. Publicidades podem ser impressas nos itens acima, de acordo com as regulamentações da FIVB.

2.3 FAIXAS LATERAIS

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 como parte da rede.

Publicidade é permitido nas faixas laterais.

14.1.1, D3

2.4 ANTENAS

Uma antena é uma vara flexível com 1.80 m de comprimento e de 10 mm de diâmetro, feita de fibra de vidro ou material similar.

Uma antena é presa 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 é marcada com listras de 10 cm de cor contrastante, de preferência vermelho e branco.

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

2.5 POSTES

D2, D3

- 2.5.1 Os postes que suportam 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 preferencialmente ajustáveis.

Para Competições Mundiais e Oficiais da FIVB, os postes que suportam a rede são colocados a um 1 m de distância fora das linhas laterais.

- 2.5.2 Os postes são arredondados e lisos, fixados ao chão sem fios. Não haverá dispositivos perigosos ou obstruídores. As proteções neles devem ser acolchoadas.

2.6 EQUIPAMENTOS ADICIONAIS

Todo equipamento adicional é determinado pelo regulamento da FIVB.

3 BOLAS

3.1 CARACTERÍSTICAS

3.2

A bola deve ser esférica, feita de um material flexível (couro, couro sintético ou similar) que não absorva umidade, ou seja, mais adequado às condições ao ar livre, uma vez que as partidas podem ser jogadas quando está chovendo. A bola tem uma câmara interior feita de borracha ou um material semelhante. A aprovação do material de couro sintético é determinada pelas regulamentações da FIVB.

Cor: cor uniforme clara 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 usadas em uma partida devem ter os mesmos padrões em relação à circunferência, peso, pressão, tipo, cor, etc.

3.1, 26.2.7

As Competições Mundiais e Oficiais da FIVB devem ser disputadas com bolas aprovadas pela FIVB, a menos que por acordo da FIVB.

3.3 SISTEMA DE TRÊS BOLAS

D8

Para competições da FIVB, Mundiais e Oficiais, serão utilizadas três bolas. Neste caso, seis boleiros estão posicionados em cada canto da zona livre e um atrás de cada árbitro.

CAPÍTULO 2

PARTICIPANTES

[Ver Regras](#)

4 EQUIPES

4.1 COMPOSIÇÃO DAS EQUIPES

- 4.1.1 Uma equipe é composta exclusivamente por dois jogadores.
- 4.1.2 Somente os dois jogadores registrados na súmula tem o direito de participar na partida.
- 4.1.3 Um dos jogadores é o capitão da equipe, que será indicado na súmula.
- 4.1.4 **Para competições Mundiais e Oficiais da FIVB, os jogadores não podem receber assistência externa ou orientações táticas durante uma partida (Exceções: ver Regulamentos Específicos para Competições de Idade e para as Fases 1 e 2 da Copa Continental).**

4.2 LOCALIZAÇÃO DA EQUIPE

As áreas das equipes (incluindo duas cadeiras cada) devem estar a 5 m da linha lateral, e não mais do que 3 m da mesa do apontador.

4.3 EQUIPAMENTOS

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

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

- 4.3.2 Os jogadores devem jogar descalços, exceto quando autorizados pelo 1º Árbitro.
- 4.3.3 As camisas dos jogadores (ou shorts se os jogadores podem jogar sem camisa) devem ser numeradas 1 e 2.
- 4.3.3.1 O número deve ser colocado no peito (ou na frente do short).
- 4.3.3.2 O número deve ser de uma cor contrastante com a camisa e um mínimo de 10 cm de altura. A faixa que forma o número deve ter no mínimo 1,5 cm de largura.

4.4 TROCA DE EQUIPAMENTO

Se ambas as equipes chegam a uma partida vestida com camisas da mesma cor, um sorteio deve ser realizado para determinar qual equipe deve mudar.

O 1º Árbitro pode autorizar um ou mais jogadores a:

- 4.4.1 jogar com meias e/ou calçados,
- 4.4.2 para mudar camisas molhadas entre os setes desde que as novas também sigam os regulamentos do torneio e da FIVB.
- 4.4.3 Se solicitado por um jogador, o primeiro árbitro pode autorizá-lo a jogar com uma camisa e calças de treinamento.

4.5 OBJETOS PROÍBIDOS

- 4.5.1 É proibido usar objetos que possam causar ferimentos ou dar uma vantagem artificial ao jogador.
- 4.5.2 Jogadores podem usar lentes ou óculos desde assumam seus riscos.
- 4.5.3 Almofadas de compressão (dispositivos acolchoados de proteção contra lesões) podem ser usados para proteção ou apoio.

Para competições Mundiais e Oficiais da FIVB, para idosos, esses dispositivos ou roupas visíveis sob os uniformes devem ser da mesma cor que a parte do uniforme.

5 RESPONSÁVEIS PELAS EQUIPES

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

5.1 CAPITÃO

- 5.1.1 ANTES DA PARTIDA, o capitão da equipe:
 - a) Assina a súmula.
 - b) Representa a sua equipe no sorteio.
- 5.1.2 Durante a partida, somente o capitão está autorizado a falar com os árbitros enquanto a bola está fora de jogo durante os três seguintes casos:
 - 5.1.2.1 para perguntar por uma explicação sobre a aplicação ou interpretação das Regras; se a explicação não satisfaz o capitão, o capitão deve imediatamente informar o 1º árbitro do seu desejo de Protestar;
 - 5.1.2.2 para pedir autorização:
 - a) trocar uniformes ou equipamentos,
 - b) verificar o número do jogador sacador,
 - c) checar a rede, a bola e a superfície, etc.,
 - d) realinhar uma linha da quadra;

5.1.2.3 solicitar tempos de descanso.**15.2.1, 15.4.1**

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

5.1.3 NO FINAL DA PARTIDA:

5.1.3.1 Ambos os jogadores agradecem os árbitros e os adversários. Os capitães assinam a súmula para ratificar o resultado;

5.1.3.2 Se o capitão previamente solicitou um Protocolo de Protesto via o 1º Árbitro e isso não tiver 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 DO JOGO

[Ver Regras](#)

6 PARA MARCAR UM PONTO, VENCER 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 é bem-sucedida em fazer a bola tocar a quadra adversária; [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 por fazer uma ação de jogo contrária às regras (ou por violá-las de alguma outra maneira). Os árbitros julgam as faltas e determinam as consequências de acordo com as regras:

- 6.1.2.1 se duas ou mais faltas são cometidas sucessivamente, somente a primeira é contada; [D9 \(23\)](#)
- 6.1.2.2 se duas ou mais faltas são cometidas por adversários, simultaneamente, uma FALTA DUPLA é considerada e o rally é repetido.

6.1.3 Rally e rally completo

8.1, 8.2,
12.2.2.1,
12.4.4,
22.3.2.2

É a sequência de ações de jogo desde o momento do golpe de saque pelo sacador até que a bola esteja fora de jogo. Um rally **completo** é a sequência das ações de jogo as quais resulta na premiação de um ponto. Isto inclui:

- um ponto ganho por uma penalidade.
- perda do saque por um golpe de saque feito após o tempo limite.

- 6.1.3.1 Se a equipe sacadora vence um rally, ela marca um ponto e continua a sacar.

- 6.1.3.2 Se a equipe receptora vence um rally, ela marca um ponto e deve ser a próxima a sacar.

6.2 PARA VENCER UM SET

Um set (exceto o decisivo, 3º set) é vencido pela equipe que primeiro marcar 21 pontos com uma diferença mínima de dois pontos. No caso de empate de 20-20, o jogo continua até que uma diferença de dois pontos seja atingida (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.
- 6.3.2 No caso de um empate em 1-1, o decisivo 3º set é jogado até 15 pontos com uma diferença mínima de 2 pontos.

D9 (9)

6.4 EQUIPE AUSENTE E INCOMPLETA

- 6.4.1 Se uma equipe se recusa a jogar após ser intimada, ela é declarada ausente e perde a partida com o resultado 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 na hora prevista é declarada ausente.
- 6.4.3 Uma equipe que é declarada INCOMPLETA para o set ou para a partida, perde o set ou a partida. São dados à equipe adversária os pontos, ou os pontos e os sets necessários, para vencer o set ou a partida. A equipe incompleta mantém os seus pontos e sets.

6.4.1

6.2, 6.3, 7.3.1

Para as Competições Mundiais e Oficiais da FIVB, sempre que o formato de Chaves for implementado, a Regra 6.4 acima pode estar sujeita a modificações conforme estabelecido no Regulamento Específico da Competição emitido pela FIVB no devido tempo, estabelecendo a modalidade a ser seguida para o tratamento dos casos de equipes ausentes e incompletas.

7 ESTRUTURA DO JOGO

7.1 SORTEIO

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

- 7.1.1 O sorteio é feito na presença dos dois capitães das equipes, onde for apropriado.
- 7.1.2 O vencedor do sorteio escolhe:
 - ENTRE
 - 7.1.2.1 o direito de sacar ou 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 a equipe perdedora do sorteio terá o direito à escolha conforme as regras 7.1.2.1 ou 7.1.2.2.

Um novo sorteio será feito para o set decisivo.

7.2 AQUECIMENTO OFICIAL

Antes da partida, se as equipes dispuseram previamente de uma outra quadra de jogo à disposição, elas terão um período de 3 minutos de aquecimento oficial na rede; se não, elas podem ter 5 minutos.

7.3 FORMAÇÃO DA EQUIPE

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

4.1.1

7.4 POSIÇÕES

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

7.4.1 Os jogadores são livres para se posicionar. Não existem posições determinadas na quadra.

7.5 FAULTAS DE POSIÇÃO

7.5.1 NÃO existem faltas de posição.

7.6 ORDEM DE SAQUE

7.6.1 A ordem de saque deve ser mantida ao logo do set (como 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

[Ver Regras](#)

8 SITUAÇÕES DE JOGO

8.1 BOLA EM DE 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, a qual é apitada por um dos árbitros; na ausência de uma falta, no momento do apito.

8.3 BOLA “DENTRO”

A bola está “dentro” se em qualquer momento do seu contato com a superfície de jogo, alguma parte da bola toca a quadra, incluindo tocar as linhas de delimitação.

[D9 \(14\),
D10 \(1\)](#)

8.4 BOLA “FORA”

A bola está “fora” quando ela:

8.4.1 cai sobre o solo completamente do lado de fora das linhas de delimitação (sem toca-las);

[1.3.2, D9 \(15\),
D10 \(2\)](#)

8.4.2 toca um objeto do lado de fora da quadra, ou uma pessoa fora de jogo;

[D9 \(15\),
D10 \(4\)](#)

8.4.3 toca as antenas, cabos, postes ou a própria rede fora das faixas laterais;

[2.3, D3, D4a,
D9 \(15\),
D10 \(4\)](#)

8.4.4 cruza o plano vertical da rede, parcialmente ou totalmente por fora do espaço de cruzamento durante o saque ou durante o terceiro toque da equipe (exceção: Regra 10.1.2).

[2.3, 10.1.2,
D4a, D9
\(15\), D10 \(4\)](#)

8.4.5 cruza completamente o espaço inferior abaixo da rede.

[D4a, D9 \(22\)](#)

9 JOGANDO A BOLA

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

10.1.2

A bola pode, no entanto, ser recuperada além da zona livre.

9.1 TOQUES DA EQUIPE

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

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

Estes toques da equipe incluem não somente os toques intencionais pelo jogador, mas também os acidentais com a bola.

9.1.1 CONTATOS CONSECUTIVOS

Um jogador não pode tocar a bola duas vezes consecutivamente (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 jogadores podem tocar a bola em um mesmo momento.

9.1.2.1 Quando dois jogadores da mesma equipe tocam a bola simultaneamente, isso é contado como dois toques (com a exceção o bloqueio).

Se eles buscam alcançar a bola, mas somente um deles à toca, um toque é contado.

Se jogadores colidirem, nenhuma falta é cometida.

14.2

9.1.2.2 Quando dois oponentes tocam a bola simultaneamente sobre a rede e a bola permanece em jogo, a equipe receptora tem direito a outros três toques. Se caso a bola vai para "fora", a falta é da equipe que está do lado oposto.**9.1.2.3 Se toques simultâneos ocorrem entre dois oponentes sobre a rede e resultam em um contato prolongado com a bola, o jogo continua.**

9.1.2.2

9.1.2.4 Se a bola toca a antena após toques simultâneos entre dois oponentes sobre a rede, o rally deverá ser repetido.**9.1.3 TOQUE APOIADO**

Dentro da área de jogo, não é permitido a um jogador tomar apoio em um companheiro de equipe ou qualquer estrutura/objeto com o objetivo de golpear a bola.

No entanto, um jogador que está prestes a cometer uma falta (tocar a rede ou interferir com um oponente, etc.) pode ser parado ou retido por um companheiro de equipe.

9.2	CARACTERÍSTICAS DO TOQUE	
9.2.1	A bola pode tocar qualquer parte do corpo.	
9.2.2	A bola não deve ser agarrada ou arremessada. Ela pode ser rebatida em qualquer direção.	9.3.3 9.2.1
9.2.2.1	Contatos Simultâneos: A bola pode tocar várias partes do corpo, desde que os contatos ocorram simultaneamente.	9.2.1
9.2.2.2	Contatos consecutivos: No primeiro toque da equipe, (desde de que ele não seja feito com as pontas dos dedos) contatos consecutivos são permitidos desde que os contatos ocorram durante a mesma ação. Durante o primeiro toque da equipe se ele é feito utilizando as mãos sobre a cabeça, a bola NÃO pode entrar em contato com os dedos das mãos consecutivamente, mesmo se os contatos ocorrerem durante a mesma ação.	9.3.4 14.2
9.2.2.3	No entanto, ao bloquear, contatos consecutivos podem ser feitos por um ou mais jogadores, desde que eles ocorram durante uma única ação;	
9.2.2.4	Contatos estendidos: Em uma ação defensiva de uma bola atacada violentamente, o contato com a bola pode ser estendido momentaneamente mesmo se um toque com os dedos for utilizado.	
9.3	FALTAS AO JOGAR A BOLA	9.1, D9 (18)
9.3.1	QUATRO TOQUES: uma equipe toca a bola quatro vezes antes de retorná-la.	9.1.3
9.3.2	TOQUE APOIADO: um jogador apoia-se em um companheiro de equipe ou qualquer estrutura/objeto dentro da área de jogo para golpear a bola.	9.2.2, D9 (16)
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).	9.1.1, 9.2.2.2, D9 (17)
9.3.4	DUPLO CONTATO: um jogador toca a bola duas vezes consecutivas ou a bola toca várias partes do corpo dele/dela consecutivamente.	
10	BOLA NA REDE	
10.1	BOLA CRUZANDO A REDE	
10.1.1	A bola enviada para a quadra do oponente deve ir sobre a rede dentro do espaço de cruzamento. O espaço de cruzamento é a parte do plano vertical da rede limitado como segue:	D4c
10.1.1.1	abaixo, pelo topo da rede;	
10.1.1.2	lateralmente, pelas antenas e a sua extensão imaginária;	
10.1.1.3	acima, pelo teto ou estrutura (se houver)	

10.1.2 A bola que tenha cruzado o plano da rede para a zona livre do oponente, totalmente ou parcialmente pelo espaço externo pode ser recuperada dentro dos toques da equipe desde de que: 9.1, D4b

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

A equipe adversária não pode impedir esta ação.

10.1.3 A bola é “fora” quando cruza completamente o espaço sob a rede. 10.1.3

10.1.4 Um jogador, no entanto, pode entrar na quadra do adversário, a fim de recuperar a bola antes que atravesse completamente o espaço inferior, ou passe fora do espaço de cruzamento.

10.2 BOLA TOCANDO A REDE

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

10.3 BOLA NA REDE

10.3.1 Uma bola dirigida de encontro à rede pode ser recuperada dentro dos limites dos três toques da equipe. 9.1

10.3.2 Se a bola rompe as malhas da rede ou à derruba, o rally é cancelado e repetido.

11 JOGADOR NA REDE

11.1 ALCANÇANDO ALÉM DA REDE

11.1.1 Ao bloquear, um jogador pode tocar a bola além da rede, desde que ele/ela não interfira no jogo do adversário, antes ou durante o último golpe de ataque. 14.1, 14.3

11.1.2 Após um golpe de ataque, é permitido a um (a) jogador (a) passar a mão dele/dela além da rede, desde que o contato tenha sido feito dentro do seu próprio espaço de jogo.

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

11.2.1 Um jogador pode entrar no espaço do oponente, quadra e/ou zona livre, desde que isso não interfira com o jogo do oponente. 10.1.4

11.3 CONTATO COM A REDE

11.3.1 O contato de um jogador com a rede por entre as antenas, durante a ação de jogar a bola, é uma falta. 11.4.3,
22.3.2.3.c,
24.3.2.2,
D3

As ações de jogar a bola incluem (entre outras) o salto, golpe (ou tentativa) e aterrissagem de maneira segura, pronta para uma nova ação.

- 11.3.2 Jogadores pode tocar os postes, cabos, ou qualquer outro objeto fora das antenas, incluindo a própria rede, desde que isso não interfira com o jogo.
- 11.3.3 Quando a bola é dirigida de encontro a rede, causando um toque com o adversário, nenhuma falta é cometida.

11.4 FALTAS DO JOGADOR NA REDE

- 11.4.1 Um jogador toca a bola ou um adversário dentro do espaço do oponente antes ou durante o golpe de ataque do adversário. D9 (20)
- 11.4.2 Um jogador interfere com o jogo do adversário quando penetra no espaço adversário sob a rede.
- 11.4.3 Um jogador interfere com o jogo por (entre outras): 11.3.1, D3
- tocar a rede entre as antenas ou a própria antena durante a sua ação de jogar a bola,
 - usar a rede entre as antenas como um apoio ou estabilização, ou
 - criar uma vantagem injusta sobre o adversário por tocar a rede
 - fazer ações as quais impeçam uma tentativa legítima do adversário para jogar a bola,
 - agarrar/segurar a rede.

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

No entanto, tocar a rede no lado de fora das antenas não é para ser considerada uma falta (exceto pela Regra 9.1.3.)

12 SAQUE

O saque é a ação de colocar a bola em jogo pelo 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 em um set, o jogador a sacar é determinado como segue:
- 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, o jogador que não sacou a última vez irá sacar.

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 de posse da bola.

D9 (1)

12.4 EXECUÇÃO DO SAQUE

- 12.4.1 A bola será golpeada com uma mão ou qualquer parte do braço após ser solta ou lançada da (s) mão (s). D9 (10)
- 12.4.2 Somente um lançamento ou soltura da bola é permitido. Mover a bola nas mãos é permitido. D9 (10)
- 12.4.3 O sacador pode mover-se livremente dentro da zona de saque. No momento do golpe de saque ou da impulsão para um saque em suspensão, o sacador não pode tocar a quadra (incluindo a linha de fundo) ou o solo do lado de fora da zona de saque. Seu pé não pode ir sob a linha de fundo. 1.4.2, D9 (22),
D10 (4)
- Após o golpe, o jogador pode pisar ou cair fora da zona de saque ou dentro da quadra. Se a linha se move devido a areia, isso não é considerada uma falta. D9 (11)
- 12.4.4 O sacador deve golpear a bola dentro de 5 segundos após o 1º árbitro apitar para 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 solta ou lançada pelo sacador tocar o solo sem ser golpeada pelo sacador ou ser segurada novamente pelo sacador, é considerado como um saque. D9 (11)
- 12.4.7 Nenhuma outra tentativa de saque será permitida. D9 (11)

12.5 BARREIRA

- 12.5.1 Um jogador da equipe sacadora não pode impedir o adversário, através de barreira individual, de ver o sacador E a trajetória aérea da bola. D5
- 12.5.2 Um jogador da equipe sacadora faz uma barreira movendo os braços, saltando ou deslocando-se para os lados, durante a execução do saque, para encobrir o sacador e a trajetória aérea da bola. D5

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 viola 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 ser corretamente golpeada, o saque torna-se faltoso se a bola:

12.6.2.1 toca um jogador da equipe sacadora ou não cruza o plano vertical da rede completamente através do espaço de cruzamento;

D9 (19)

12.6.2.2 vai "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, exceto o saque e o bloqueio, são consideradas como golpes de ataque.

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

13.2.4, 13.2.5

13.1.3 Qualquer jogador pode executar um golpe de ataque a qualquer altura, desde que seu contato com a bola tenha sido feito dentro do próprio espaço de jogo (exceto Regras 13.2.4 e 13.3.5, abaixo).

13.2 FALTAS DO GOLPE DE ATAQUE

13.2.1 Um jogador ataca a bola dentro do espaço de jogo da equipe oposta.

13.1.2, D9 (20)

13.2.2 Um jogador ataca a bola para "fora".

8.4, D9 (15)

13.2.3 Um jogador completa um golpe de ataque usando a mão aberta ou usando a ponta dos dedos sem estarem rígidos e juntos.

D9 (21)

13.2.4 Um jogador completa um golpe de ataque ao saque adversário, quando a bola está inteiramente acima do bordo superior da rede.

D9 (21)

13.2.5 Um jogador completa um ataque usando "toque" e este não tem a sua trajetória perpendicular em relação à linha dos ombros. Exceto quando a bola é levantada para o seu companheiro de equipe.

D9 (21)

14 BLOQUEIO

14.1 BLOQUEAR

14.1.1 Bloquear é a ação dos jogadores próximos à rede para interceptar a bola vindas do adversário estendendo-se mais alto que o topo da rede, sem importar a altura do contato com a bola. No momento do contato com a bola, uma parte do corpo deve estar mais alta do que o topo da rede.

14.1.2 Tentativa de Bloqueio

Uma tentativa de bloqueio é a ação de bloquear sem que ocorra o toque na bola.

14.1.3 Bloqueio Efetivo

Um bloqueio é efetivo quando 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 efetivo quando um deles toca a bola.

14.2 CONTATOS DO BLOQUEIO

9.1.1, 9.2.3

Contatos consecutivos (rápidos e contínuos) podem ocorrer por um ou mais bloqueadores, desde que os contatos ocorram durante uma ação. Estes são contados como apenas um toque da equipe. Estes contatos podem ocorrer com qualquer parte do corpo.

14.3 BLOQUEAR DENTRO DO ESPAÇO ADVERSÁRIO

13.1.1

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

14.4 BLOQUEIO E TOQUES DA EQUIPE

- 14.4.1 Um contato de bloqueio é contado como um toque da equipe. A equipe bloqueadora terá apenas mais dois toques depois do contato do bloqueio.
- 14.4.2 O primeiro toque após o bloqueio pode ser executado por qualquer jogador, incluindo aquele que tocou a bola durante o bloqueio.

14.5 BLOQUEANDO O SAQUE

D9 (12)

Bloquear um saque adversário é proibido.

14.6 FALTAS DE BLOQUEIO

- 14.6.1 O bloqueador toca a bola no espaço adversário, tanto antes como simultaneamente ao golpe de ataque do adversário.
- 14.6.2 Bloquear dentro do espaço do adversário por fora das antenas.
- 14.6.3 Um jogador bloqueia o saque do adversário.
- 14.6.4 A bola é enviada "para fora" pelo bloqueio.

14.3, D9 (20)

D9 (12)

D9 (24)

CAPÍTULO 5

INTERRUPÇÕES, RETARDAMENTOS E INTERVALOS

[Ver Regras](#)

15 INTERRUPÇÕES

Uma interrupção é o tempo entre um rally completo e a autorização do saque pelo primeiro árbitro para o próximo saque.

As únicas interrupções **de jogo regulares** são os **TEMPOS DE DESCANSO**.

[D9 \(4\)](#)

15.1 NÚMERO DE INTERRUPÇÕES REGULARES DO JOGO

Cada equipe pode solicitar o máximo de um tempo de descanso por set.

15.2 SEQUÊNCIA DE INTERRUPÇÕES REGULARES NO JOGO

15.2.1 Solicitações de tempo por ambas às equipes podem seguir uma à outra, dentro da mesma interrupção.

15.2.2 Não existem substituições.

15.3 SOLICITAÇÃO DE INTERRUPÇÕES REGULARES DO JOGO

Interrupções regulares do jogo só podem ser solicitadas pelo capitão.

15.4 TEMPOS DE DESCASO E TEMPOS TÉCNICOS

[D9 \(4\)](#)

15.4.1 As solicitações dos tempos de descanso devem ser feitas através da correspondente sinalização manual quando a bola está fora de jogo e antes do apito para o saque. Todos os tempos de descanso solicitados duram 30 segundos

15.4.2 **Para as 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 equivale a 21 pontos.**

15.4.3 No set decisivo (3º), não há "Tempo Técnico", apenas um Tempo de Descanso de 30 segundos de duração pode ser solicitado por cada equipe.

[15.5, 16.1](#)

15.4.4 Durante todas as interrupções regulares e intervalos regulares no set, os jogadores devem ir para a área designada dos jogadores.

15.5 SOLICITAÇÕES INDEVIDAS

Dentre outros, é indevido pedir um Tempo de Descanso:

- 15.5.1 durante um rally, no momento ou após o apito para o saque, 6.1.3
- 15.5.2 por um membro da equipe não autorizado, 15.1
- 15.5.3 depois de ter esgotado o número autorizado de tempos de descanso. 15.1
- 15.5.4 Qualquer solicitação indevida adicional durante a 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 atrasa o reinício do jogo é um retardamento e inclui, entre outras:

- 16.1.1 prolongar tempos de descanso, após ter sido instruído a reiniciar o jogo;
- 16.1.2 repetir uma solicitação indevida;
- 16.1.3 retardar o jogo (12 segundos deve ser o tempo máximo entre o fim do rally e o apito para o saque em condições normais de jogo); 15.5
- 16.1.4 retardar o jogo por um membro da equipe.

16.2 SANÇÕES POR RETARDAMENTO

- 16.2.1 "Advertência" e "penalidade" por retardamento são sanções para a equipe.
- 16.2.1.1 Sanções por retardamento permanecem em vigor por 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 retardamento e os subsequentes, de qualquer tipo, por membro da mesma equipe na mesma partida, constituem falta e são punidos com uma "PENALIDADE POR RETARDAMENTO": um ponto e o saque para o adversário. D9 (25), D7b
- 16.2.4 Punições por retardamento impostas antes ou entre sets são aplicadas no set seguinte.

17 INTERRUPÇÕES EXCEPCIONAIS DO JOGO

17.1 LESÃO / DOENÇA

- 17.1.1 Ocorrendo um acidente sério, enquanto a bola está em jogo, o árbitro deve parar o jogo imediatamente e permitir a entrada de assistência médica na quadra.

O rally é então repetido.

- 17.1.2 A um jogador lesionado/doente é dado um tempo de recuperação de no máximo 5 minutos, uma vez na partida. O árbitro deve autorizar que equipe médica devidamente credenciada entre na quadra para atender o jogador. Somente o 1º árbitro pode autorizar um jogador a deixar a área de jogo sem penalidade. Quando o tratamento tiver sido finalizado, ou se nenhum tratamento puder ser fornecido, o jogo deve reiniciar. O 2º árbitro apitará e solicitará ao jogador que continue. Neste momento, somente o jogador pode julgar se ele (a) está apto a jogar.

Se o jogador não se recuperar, ou não retornar para a área de jogo ao fim do tempo de recuperação, sua equipe é declarada incompleta.

[6.4.3, 7.3.1](#)

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

Nota: o tempo de recuperação iniciará quando o (s) membro (s) adequado (s) da equipe médica credenciada para a competição chegar à quadra de jogo para atender o jogador. Na hipótese de não haver equipe médica credenciada ou se o jogador escolher ser tratado pelo seu próprio pessoal médico, o tempo começará no instante em que o tempo de recuperação for autorizado pelo árbitro.

17.2 INTERFERÊNCIA EXTERNA

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

17.3 INTERRUPÇÕES PROLONGADAS

- 17.3.1 Se circunstâncias imprevistas interromperem o jogo, o 1º árbitro, o organizador e o Comitê de Controle, se houver um, deverão decidir as medidas a serem tomadas para restabelecer as condições normais.
- 17.3.2 Ocorrendo uma ou mais interrupções, não excedendo 4 horas no total, a partida é reiniciada com o mesmo placar adquirido, independentemente se continua na mesma ou em outra quadra.
- 17.3.3 Ocorrendo uma ou mais interrupções excedendo 4 horas no total, toda a partida deverá ser repetida.

18 INTERVALOS E MUDANÇA DE QUADRA/TROCAS**18.1 INTERVALOS**

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

Durante este período de tempo, é feita a troca de quadras (se solicitada) e o registro da ordem de saque das equipes na súmula. Durante o intervalo antes do set decisivo, os árbitros realizam o sorteio, de acordo com a regra 7.1.

D9 (3)

18.2 TROCAS DE QUADRA

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

D9 (3)

18.2.2 Durante as trocas de quadra as equipes devem mudar imediatamente sem demora.

Se a troca de quadra não é feita no momento adequado, deverá ocorrer tão logo o erro for percebido.

O placar no momento em que a troca de quadra é feita permanece o mesmo.



CAPÍTULO 6

CONDUTA DOS PARTICIPANTES

[Ver Regras](#)

19 REQUISITOS DE CONDUTA

19.1 CONDUTA DESPORTIVA

19.1.1 Os participantes devem conhecer as “Regras Oficiais de Vôlei de Praia” e respeitá-las.

19.1.2 Os participantes devem aceitar as decisões dos árbitros com espírito esportivo, sem discuti-las.

Em caso de dúvida, um esclarecimento pode ser solicitado somente através do capitão.

5.1.2.1

19.1.3 Os participantes devem evitar ações ou atitudes que possam influenciar as decisões dos árbitros ou encobrir faltas cometidas por sua equipe.

19.2 JOGO HONESTO (FAIR PLAY)

19.2.1 Os participantes devem comportar-se respeitosa e cortesmente com o espírito de JOGO HONESTO, não somente para com os árbitros, mas também todos os outros oficiais, o adversário, e espectadores.

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

5.2.3.4

20 CONDUTAS INCORRETAS E SUAS PUNIÇÕES

20.1 CONDUTA INCORRETA MENOR

As faltas por conduta incorreta menor não estão sujeitas a punições. É dever do 1º árbitro prevenir as equipes quando elas se aproximam do nível de punição.

5.1.2, 21.3

Isto é feito em dois estágios:

Estágio 1: através de uma advertência verbal ao capitão;

Estágio 2: através do uso do CARTÃO AMARELO para um membro da equipe. Esta advertência formal não é em si uma punição, mas um símbolo de que o membro da equipe (e por extensão a equipe) alcançou o nível de punição na partida. Isto não tem consequências imediatas, mas é registrado na súmula.

D9 (5)

20.2 CONDUTAS INCORRETAS E SUAS SANÇÕES

A conduta incorreta por um membro da equipe em direção aos árbitros, adversários, companheiro de equipe ou espectadores é classificada em categorias, de acordo com a seriedade da ofensa.

- 20.2.1 Conduta rude: ação contrária às boas maneiras ou princípios morais.
- 20.2.2 Conduta ofensiva: uso de palavras difamatórias ou insultantes ou gestos incluindo qualquer ação expressando desrespeito.
- 20.2.3 Agressão: ataque físico real ou comportamento agressivo ou ameaçador.

4.1.1

20.3 ESCALA DE SANÇÕES

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

D7a

20.3.1 Penalidade

Por conduta rude ou uma única repetição de conduta rude 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 grosseira de um jogador no mesmo set é sancionada por expulsão. Sanções de 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 por expulsão. O jogador que for sancionado com expulsão deve deixar a área de jogo e sua equipe é declarada incompleta para o set.

6.4.3, 7.3.1,
D9 (7)

20.3.3 Desqualificação

O primeiro ataque físico ou agressão implícita ou ameaça é sancionado por desqualificação. O jogador deve deixar a área de jogo e sua equipe é declarada incompleta para a partida.

6.4.3, 7.3.1,
D9 (8)

CONDUTA INCORRETA é sancionada como mostrado na escala de sanções.

D7a

20.4 CONDUTAS INCORRETAS ANTES E ENTRE OS SETS

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

D7a

20.5 RESUMO DAS CONDUTAS INCORRETAS E CARTÕES USADOS D9 (5, 6, 7, 8)

Advertência: sem punição – Estágio 1: advertência verbal Estágio 2: cartão Amarelo	20.1
Penalidade: sanção – cartão Vermelho	20.3.1, D7a
Expulsão: sanção – cartão Vermelho + Amarelo juntos	20.3.2, D7a
Desqualificação: sanção – cartão Vermelho + Amarelo separados	20.3.3, D7a





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 para uma partida é composta pelos seguintes oficiais:

- o 1º árbitro,
- o 2º árbitro,
- o apontador,
- quatro (dois) juízes de linha.

A localização deles é mostrada no Diagrama 8.

Para Competições Mundiais e Oficiais da FIVB, um apontador assistente é obrigatório.

21.2 PROCEDIMENTOS

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

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

21.2.1.2 o 1º ou 2º sinaliza o fim do rally, desde que estejam certos que uma falta tenha sido cometida e tenham identificado a sua natureza.

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

21.2.3 Imediatamente após o apito dos árbitros para sinalizar a **conclusão** do rally, eles devem indicar, através dos sinais manuais oficiais: 22.2.1.2, 28.1

21.2.3.1 se a falta é apitada pelo 1º árbitro, ele/ela indicará em ordem:

- a) a equipe a sacar, D9 (2)
- b) a natureza da falta,
- c) o (s) jogador (es) que comete (m) a falta (se necessário).

21.2.3.2 Se a falta é apitada pelo 2º árbitro, ele/ela indicará:

- a) a natureza da falta,
- b) o jogador faltoso (se necessário),
- c) a equipe que saca seguindo o sinal manual do 1º árbitro.

D9 (2)

Neste caso, o 1º árbitro não mostra nem a natureza da falta ou o jogador faltoso, mas somente a equipe que irá sacar.

21.2.3.3 No caso de uma dupla falta ambos os árbitros indicam em ordem:

D9 (23)

- a) a natureza da falta,
- b) o jogador faltoso (se necessário),

A próxima equipe a sacar é então indicada pelo 1º árbitro.

D9 (2)

22 1º ÁRBITRO

22.1 LOCALIZAÇÃO

O 1º árbitro desempenha suas funções de pé sobre a cadeira do árbitro, colocada em uma das extremidades da rede no lado oposto ao apontador. Sua visão deve estar aproximadamente 50 cm acima da rede.

D1, D8

22.2 AUTORIDADE

22.2.1 O 1º árbitro dirige a partida do início até o 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. Está autorizado a anular as decisões de outros membros da arbitragem, se notar que estão errados.

Ele (a) pode até substituir um membro da equipe de arbitragem que não esteja desempenhando suas funções corretamente.

22.2.2 Ele (a) também controla o trabalho dos boleiros.

22.2.3 Ele (a) tem o poder de decidir quaisquer situações que envolvam o jogo, incluindo aquelas que não estão previstas nas Regras.

22.2.4 Ele (a) não permitirá qualquer discussão sobre suas decisões.

No entanto, a pedido do capitão, o 1º árbitro dará uma explicação sobre a aplicação ou interpretação das regras sobre a qual ele/ela baseou sua decisão.

Se o capitão discordar desta explicação e formalmente protestar o 1º árbitro deve autorizar o início de um Protocolo de Protesto.

22.2.5 O 1º árbitro é responsável por determinar, antes e durante o jogo, se os equipamentos da área de jogo e as condições atendem aos requisitos para o jogo.

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 (a) está autorizado à:

22.3.2.1 emitir advertências para as equipes;

22.3.2.2 sancionar condutas incorretas e retardamentos;

22.3.2.3 decidir sobre:

- a) as faltas do sacador e a barreira de uma equipe sacadora; D5
- b) as faltas ao jogar a bola;
- c) as faltas acima da rede, os contatos faltosos de um jogador com a rede, principalmente no lado do atacante;
- d) a bola cruzando completamente o espaço inferior sob a rede; D9 (22)
- e) a bola sacada e o 3º toque passado sobre ou por fora da antena do seu lado da quadra.

22.3.3 Ao final da partida, ele (a) confere a súmula e à assina.

23 2º ÁRBITRO

23.1 LOCALIZAÇÃO

O 2º árbitro desempenha suas funções de 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 possui sua competência. 23.3

Se o 1º árbitro não for capaz de continuar o seu trabalho, o 2º árbitro pode substituí-lo.

- 23.2.2 Ele (a) pode, sem apitar, sinalizar faltas fora da sua competência, mas não deve insistir nelas junto ao 1º árbitro.
- 23.2.3 Ele (a) controla o trabalho do (s) apontador (es).
- 23.2.4 Ele (a) relata qualquer conduta incorreta ao 1º árbitro.
- 23.2.5 Ele (a) autoriza os tempos de descanso e trocas de quadra, controla as suas durações e rejeita solicitações indevidas. D9 (3, 4)
- 23.2.6 Ele (a) controla o número de tempos de descanso usados por cada equipe e informa ao 1º árbitro e aos jogadores em questão o fim do tempo de descanso deles.
- 23.2.7 No caso de uma lesão de um jogador, o 2º árbitro autoriza e auxilia no controle do tempo de recuperação. 17.1.2
- 23.2.8 Ele (a) confere durante a partida que as bolas ainda se encontram nos padrões regulamentares.
- 23.2.9 Ele (a) conduz o sorteio entre o 2º e 3º set, se o 1º árbitro se encontra impossibilitado a fazê-lo. Ele (a), então, deve passar todas as informações relevantes para o (a) apontador (a).

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 tem a bola.
- 23.3.2 Durante a partida, o 2º árbitro decide, apita e sinaliza:
- 23.3.2.1 interferência devido a penetração dentro da quadra do adversário e no espaço sob a rede; 11.2, D9 (22)
- 23.3.2.2 o contato faltoso do jogador com a rede principalmente do lado do bloqueador e com a antena no seu lado da quadra; 11.3.1
- 23.3.2.3 O contato da bola com algum 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 por fora do espaço de cruzamento para a quadra adversária ou toca a antena do seu lado, 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 está em posição de ver o contato;
- 23.3.2.6 a bola recuperada completamente do lado do adversário sob a rede; D9 (22)
- 23.3.2.7 a bola sacada e o 3º toque passado sobre ou por fora da antena do seu lado da quadra.
- 23.3.3 Ao final da partida, ele (a) confere a súmula e à assina.

24 APONTADOR

24.1 LOCALIZAÇÃO

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

D1, D

24.2 RESPONSABILIDADES

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

Ele (a) usa uma campainha ou outro aparelho sonoro para comunicar irregularidades ou sinalizar aos árbitros o que estiver sob sua responsabilidade.

24.2.1 Antes da partida e do set, o apontador:

24.2.1.1 registra os dados da partida e das equipes, de acordo com procedimentos em vigor e obtém as assinaturas dos capitães;

24.2.1.2 registra a ordem de saque de cada equipe.

24.2.2 Durante a partida, o apontador:

24.2.2.1 registra os pontos marcados;

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

24.2.2.3 registra os tempos de descanso, conferindo a sua quantidade e informa o 2º árbitro;

24.2.2.4 notifica os árbitros de uma solicitação de tempo que é indevida;

15.5

24.2.2.5 anuncia para os árbitros as trocas de quadra e o fim dos sets;

24.2.2.6 registra quaisquer sanções e solicitações indevidas;

24.2.2.7 registra todos os outros eventos como instruído pelo 2º árbitro, ex.: tempo de recuperação, interrupções prolongadas, interferência externa, etc.;

24.2.2.8 controla os intervalos entre sets:

24.2.3 no fim da partida, o apontador;

24.2.3.1 registra o resultado final;

5.1.2.1, 5.1.3.2

24.2.3.2 Em caso de um protesto, com a prévia autorização do 1º árbitro, escreve ou permite ao capitão em questão escrever na súmula sua versão sobre o incidente protestado;

24.2.3.3 Assina a súmula, antes ele (a) obtém as assinaturas dos capitães das equipes e então a dos árbitros.

25 APONTADOR ASSISTENTE**25.1 LOCALIZAÇÃO**

D1, D8

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

25.2 RESPONSABILIDADE

Ele (a) assiste com os deveres administrativos de trabalho do apontador.

Se o apontador fica impossibilitado de prosseguir seu trabalho, o apontador assistente substitui o apontador.

25.2.1 Antes da partida e do set, o apontador assistente:

25.2.1.1 verifica se todas as informações exibidas no placar estão corretas;

25.2.2 durante a partida, o apontador assistente;

25.2.2.1 Indica a ordem de saque de cada equipe através de placas numeradas 1 ou 2 correspondendo ao sacador e;

25.2.2.2 indica imediatamente aos árbitros, através da campainha, qualquer erro;

25.2.2.3 opera o placar manual na mesa do apontador;

25.2.2.4 confere se os placares estão corretos;

25.2.2.5 inicia e encerra a duração dos Tempos Técnicos;

25.2.2.6 se necessário atualiza a súmula reserva e entrega ao apontador;

25.2.3 ao término da partida, o apontador assistente;

25.2.3.1 assina a súmula.

26 JUIZES DE LINHA**26.1 LOCALIZAÇÃO**

D1, D8

Se somente dois juízes de linha são usados, eles ficam nos cantos da quadra mais próximos à mão direita de cada árbitro, diagonalmente, de 1 a 2 m do canto.

Cada um controla ambas as linhas, de fundo e lateral, do lado deles.

Para Competições Mundiais e Oficiais da FIVB, quando é obrigatório ter quatro juízes de linha, eles ficam na zona livre de a 1 a 3 m de cada canto da quadra, na extensão imaginária da linha que controlam.

26.2 RESPONSABILIDADES

- 26.2.1 Os juízes de linha executam suas funções usando bandeiras (40 x 40 cm), para sinalizar: D10
- 26.2.1.1 a bola "dentro" e "fora" sempre que a bola aterrissa 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); 8.3, 8.4
D10 (1, 2)
- 26.2.1.2 as bolas "fora", mas tocadas pela equipe receptora; 8.4, D10 (3)
- 26.2.1.3 a bola tocando a antena, a bola sacada e o terceiro toque da equipe cruzando a rede fora do espaço de cruzamento, etc.; 8.4.3, 8.4.4,
10.1.1, D4a,
D10 (4)
- 26.2.1.4 qualquer jogador (exceto o sacador) pisando fora de sua quadra no momento do golpe de saque; 7.4, 12.4.3,
D10 (4)
- 26.2.1.5 as faltas dos pés do sacador; 12.4.3, D10 (4)
- 26.2.1.6 qualquer contato com os 80 cm da parte superior da antena do seu lado da quadra por qualquer jogador durante sua ação de jogar a bola ou que interferir na jogada; 11.3.1, 11.4.4,
D3, D10 (4)
- 26.2.1.7 bola cruzando a rede fora do espaço de cruzamento para quadra adversária ou tocando a antena do seu lado da quadra. 10.1.1, D4a,
D10 (4)
- 26.2.1.8 os toques no bloqueio durante o rally.
- 26.2.2 Ante a solicitação do 1º árbitro, um juiz de linha deve repetir sua sinalização. D9

27 SINAIS OFICIAIS

27.1 SINAIS MANUAIS DOS ÁRBITROS

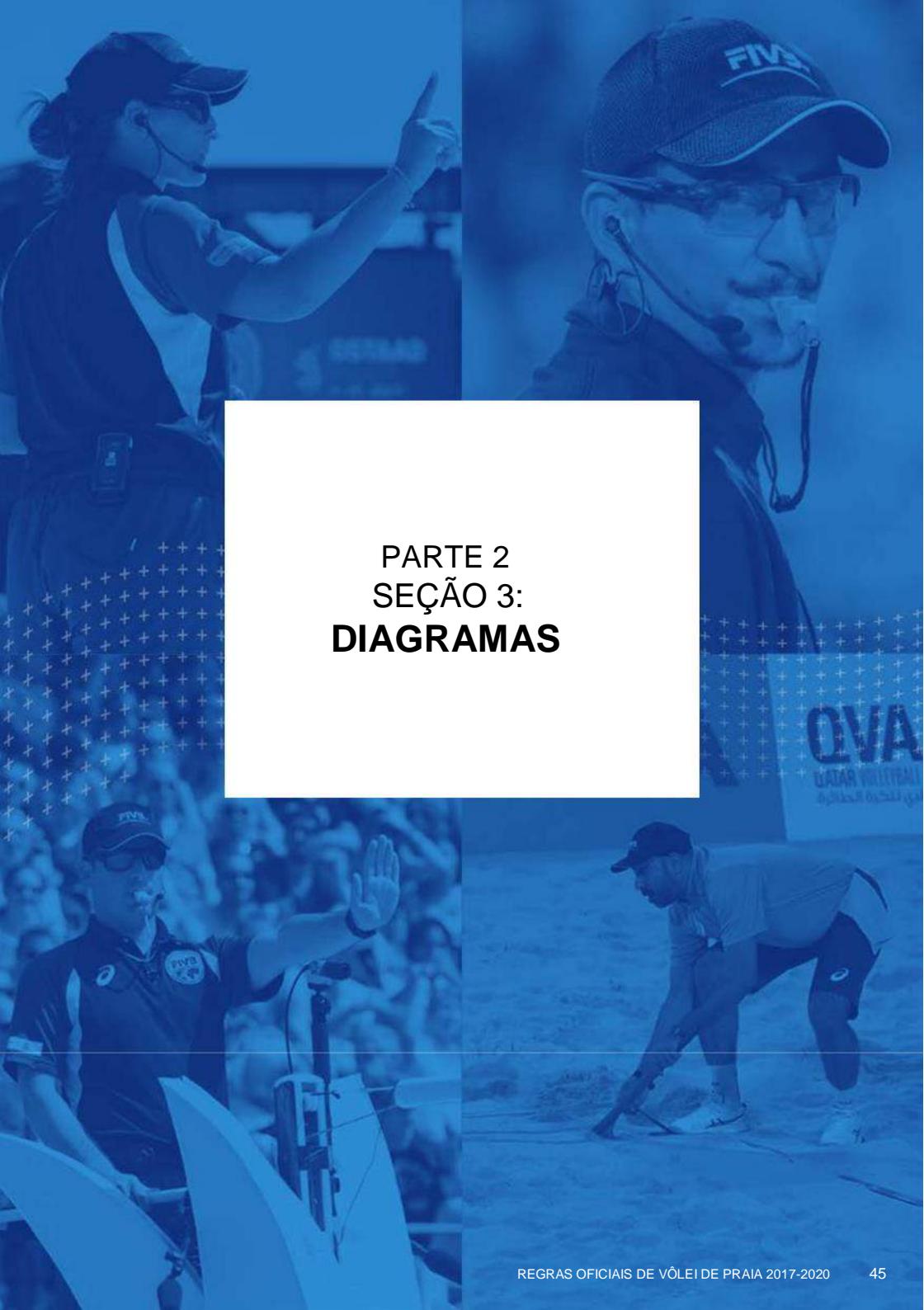
Os árbitros indicarão com a sinalização manual oficial a razão de seus apitos (natureza da falta apitada ou o objetivo da interrupção autorizada). O sinal tem que ser mantido durante um momento e, se for efetuada com uma mão, a mão corresponde ao lado da equipe que cometeu a falta ou a solicitação.

D9

27.2 SINAIS MANUAIS DOS JUÍZES DE LINHA

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

D10



PARTE 2 SEÇÃO 3: **DIAGRAMAS**

DIAGRAMA 1: ÁREA DE JOGO

Regras Relevantes: 1, 22.1, 23.1, 24.1, 25.1, 26.1

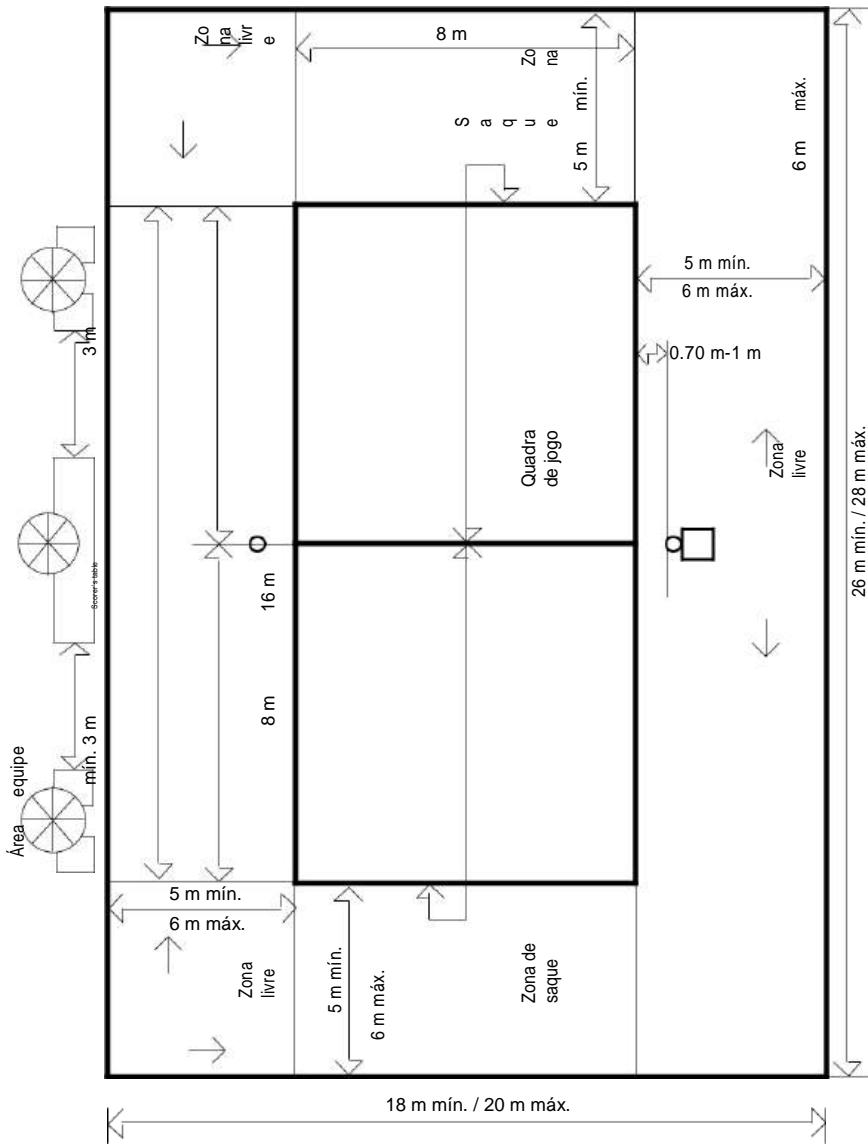


DIAGRAMA 2: QUADRA DE JOGO

Regras Relevantes: 1.1, 1.3, 2.5

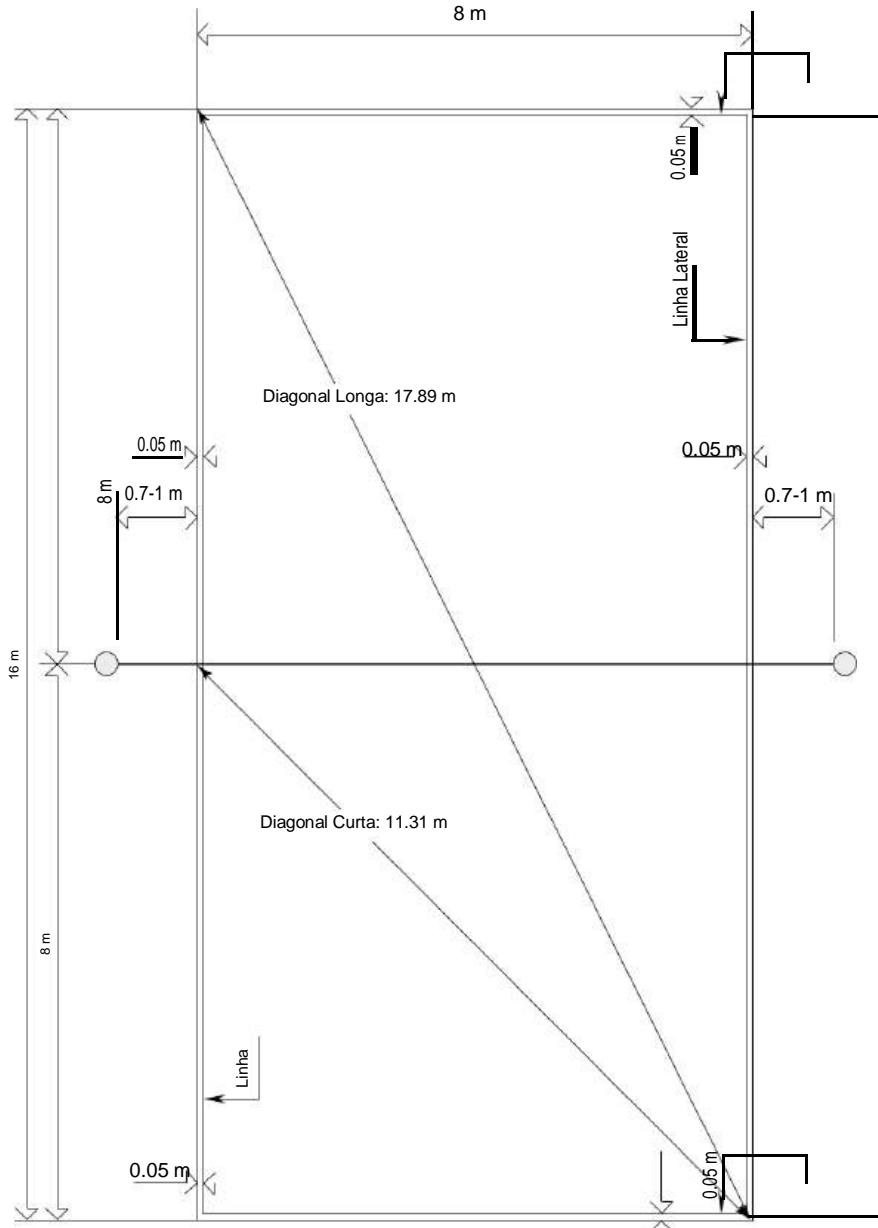
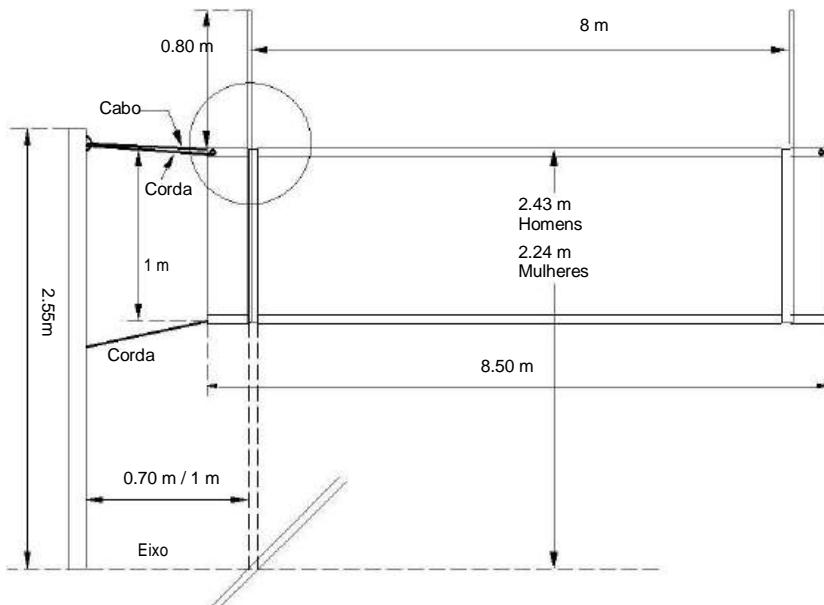


DIAGRAMA 3: DESENHO DA REDE

Regras Relevantes: 2, 8.4.3



Para Mundiais e Competições Oficiais da FIVB, a rede pode ser ajustada como acima 2.1.

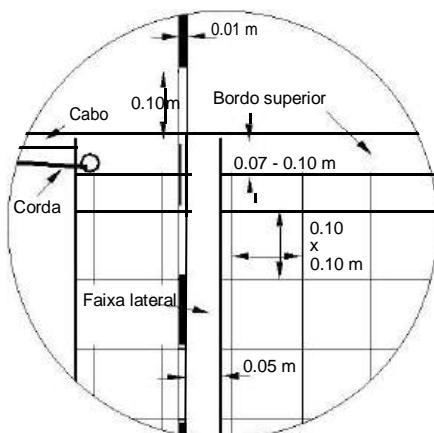
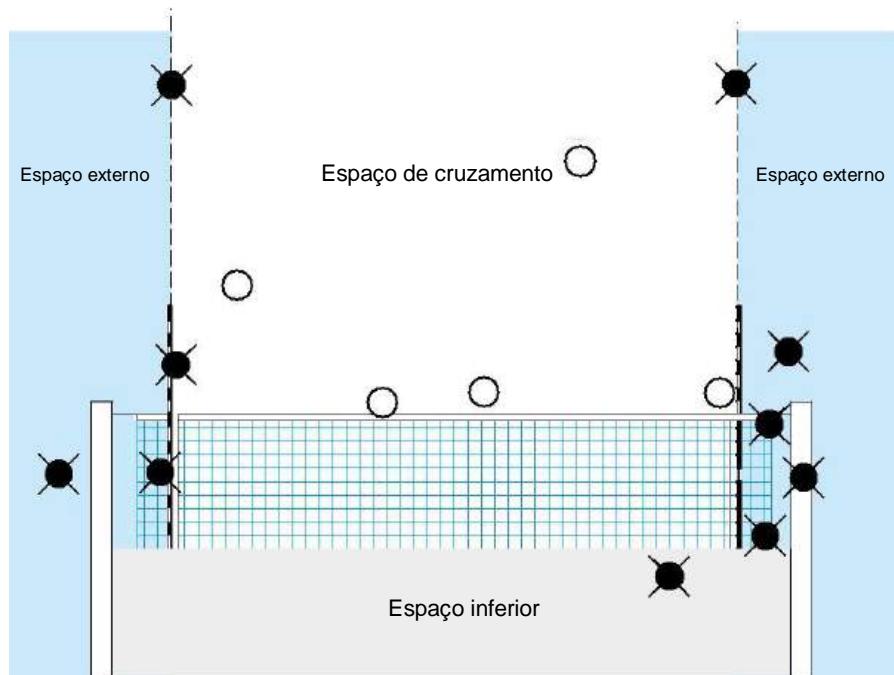


DIAGRAMA 4a: BOLA CRUZANDO O PLANO VERTICAL DA REDE PARA A QUADRA ADVERSÁRIA

Regras Relevantes: 8.4.3, 8.4.4, 8.4.5, 10.1.1, 23.3.2.4, 26.2.1.3, 26.2.1.7

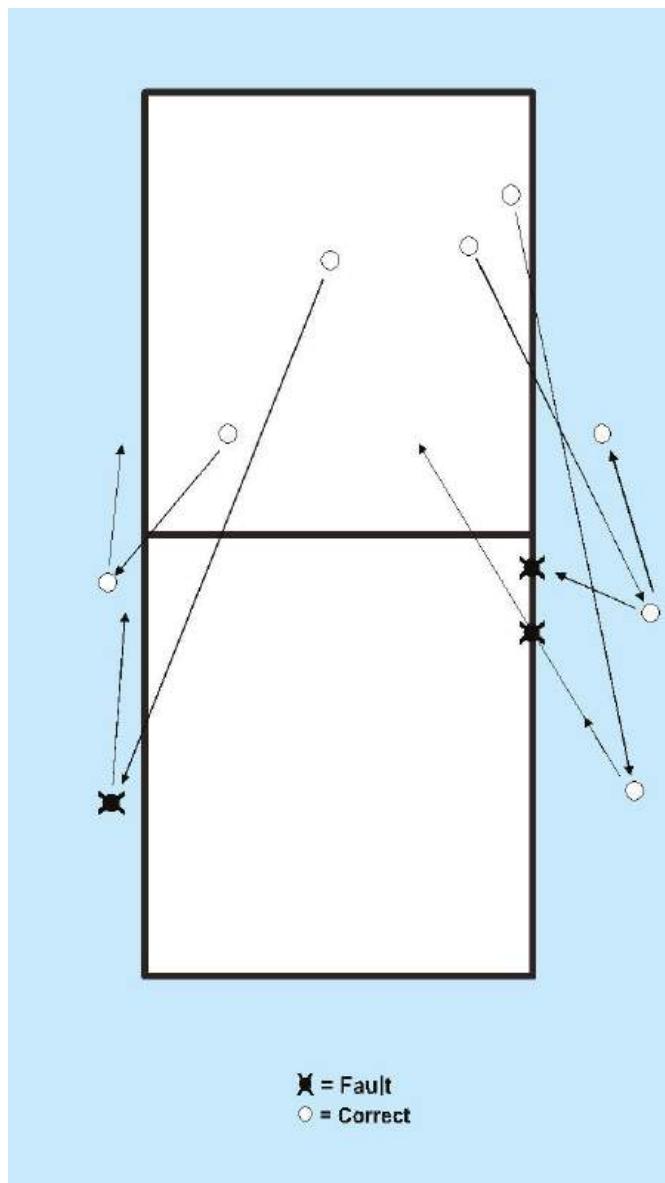


● = Falta

○ = Cruzamento correto

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

Regras Relevantes: 10.1.2, 10.1.2.1



X = Fault
○ = Correct

DIAGRAMA 5: BARREIRA

Regras Relevantes: 12.5.1, 12.5.2, 12.6.2.3, 22.3.2.3

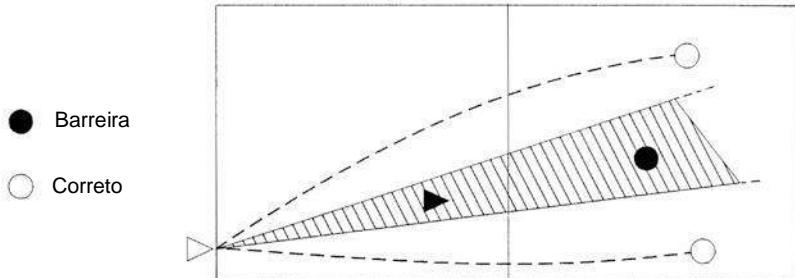
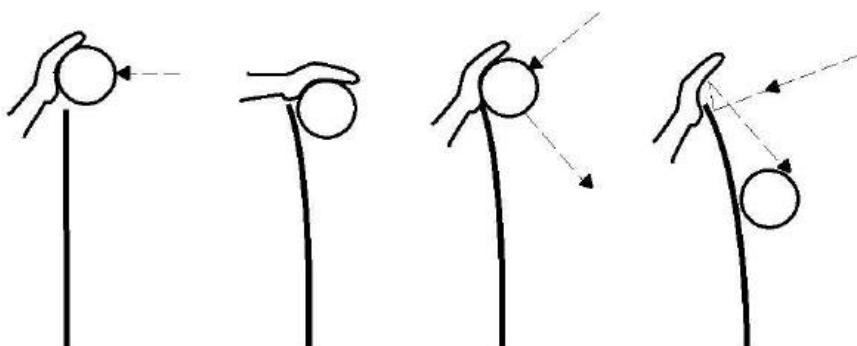


DIAGRAMA 6: BLOQUEIO COMPLETO

Regras Relevantes: 14.1.3



Bola acima da rede

Bola abaixado do topo da rede

Bola toca a rede

Bola ricocheteia na rede

DIAGRAMA 7: CONDUTAS IMPRÓPRIAS E SANÇÕES

DIAGRAMA 7a: ADVERTÊNCIAS E ESCALA DE SANÇÕES E SUAS CONSEQUÊNCIAS

Regras Relevantes: 20.3, 20.4, 20.5

CATEGORIAS	OCORRÊNCIA	OFENSOR	SANÇÃO	CARTÕES	CONSEQUÊNCIA
CONDUTA IMPRÓPRIA MENOR	Estágio 1	Qualquer membro	Não é considerada como sanção	Nenhum	Prevenção somente
	Estágio 2			Amarelo	
	Repetição qualquer momento		Considerada 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
AGRESSIVA	Primeira	Qualquer membro	Desqualificação	Vermelho+Amarelo separadamente	Equipe declarada incompleta para a partida

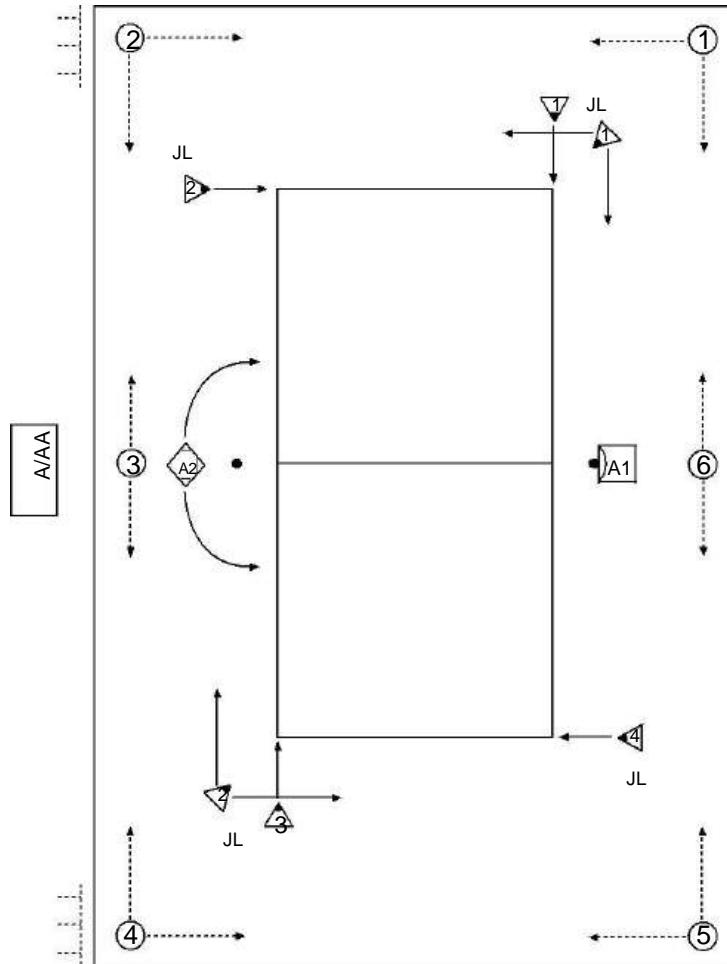
7b: ESCALA DE SANÇÕES POR RETARDAMENTO E SUAS CONSEQUÊNCIAS

Regras Relevantes: 16.2.2, 16.2.3

CATEGORIAS	OCORRÊNCIA	OFENSOR	ADVERTÊNCIA ou SANÇÃO	CARTÕES	CONSEQUÊNCIA
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 Nº. 25 com Cartão vermelho	Um ponto e saque para o adversário

DIAGRAMA 8: LOCALIZAÇÃO DA EQUIPE DE ARBITRAGEM E SEUS ASSISTENTES

Regras Relevantes: 3.3, 21.1, 22.1, 23.1, 24.1, 25.1, 26.1



- A1 = Primeiro árbitro
- A2 = Segundo árbitro
- A/AA = Apontador/A. assistente
- = Linhas (juizes 1-4 ou 1-2)
- ④ = Boleiros (números 1-6)
- = Rasteladores

DIGRAMA 9: SINAIS MANUAIS OFICIAIS DOS ÁRBITROS

Legenda:

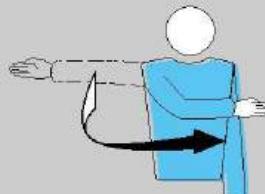
PS Árbitro (s) quem deve mostrar o sinal conforme a responsabilidade
PS Árbitro(s) que mostra (m) o sinal em especiais situações

1 AUTORIZAÇÃO PARA O SAQUE

Regras Relevantes: 12.3, 21.2.1.1

Mover a mão para indicar direção do saque

P

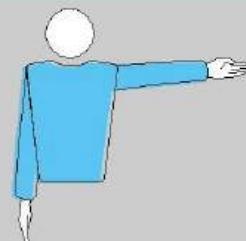


2 EQUIPE QUE IRÁ SACAR

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

Estender o braço para o lado da equipe que irá sacar

PS

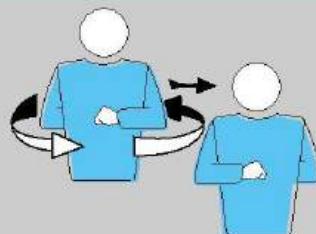


3 MUDANÇA DE QUADRAS

Regras Relevantes: 18.2, 23.2.5

Levantar os antebraços a frente e atrás do tronco e girá-los ao redor do corpo

PS

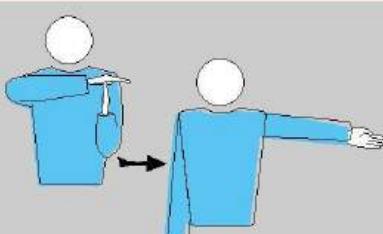


4 TEMPO DE DESCANSO

Regras Relevantes: 15, 23.2.5

Colocar a palma de uma das mãos sobre os dedos da outra, mantida verticalmente (formando um T) e então indicar a equipe solicitante

PS



5 ADVERTÊNCIA

Regras Relevantes: 20.1, 20.5

Mostrar um cartão amarelo por advertência

P



6 PENALIDADE

Regras Relevantes: 20.3.1, 20.5

Mostrar um cartão vermelho por penalidade

P



7 EXPULSÃO

Regras Relevantes: 20.3.2, 20.5

Mostrar ambos os cartões juntos por expulsão

P

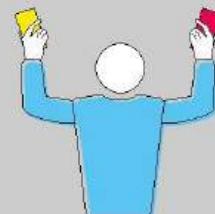


8 DESQUALIFICAÇÃO

Regras Relevantes 20.3.3, 20.5

Mostrar ambos os cartões separadamente por desqualificação

P



9 FINAL DE SET (OU DA PARTIDA)

Regras Relevantes: 6.2, 6.3

Cruzar os antebraços em frente ao peito, mãos abertas



P

10 BOLA QUE NÃO FOI ARREMESADA OU SOLTA NA EXECUÇÃO DO SAQUE

Regras Relevantes: 12.4.1

Levantar o braço estendido, com a palma da mão para cima



P

11 RETARDO NO SAQUE

Regras Relevantes: 12.4.4

Levantar os cinco dedos, levemente abertos

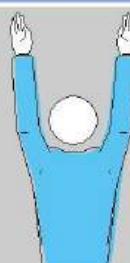


P

12 FALTA DE BLOQUEIO OU BARREIRA

Regras Relevantes: 12.5, 14.5, 14.6.3

Levantar ambos os braços, palmas para a frente



P

13 FALTA POSICIONAL OU ROTACIONAL

Regras Relevantes: 7.7.1, 12.6.1.1

Fazer um movimento circular com o dedo indicador

PS

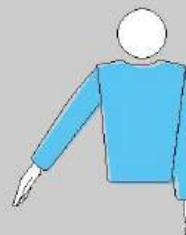


14 BOLA "DENTRO"

Regras Relevantes: 6.1.1.1, 8.3

Apontar o braço e os dedos para o 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

Levantar os antebraços verticalmente, mãos abertas

PS



16 CONDUÇÃO

Regras Relevantes: 6.1.2, 9.3.3, 22.3.2.3b

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

P

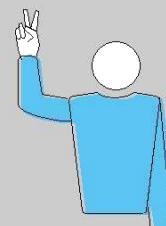


17 DUPLO CONTATO

Regras Relevantes: 6.1.2, 9.1.1, 9.3.4, 22.3.2.3b

Levantar dois dedos, levemente abertos

PS

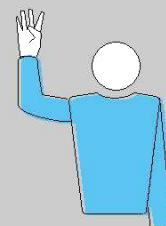


18 QUATRO TOQUES

Regras Relevantes: 9.3.1

Levantar os quatro dedos, levemente abertos

P

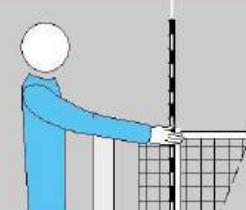


19 REDE TOCADA POR UM JOGADOR - BOLA SACADA QUE TOCA A REDE ENTRE AS ANTENAS E NÃO ULTRAPASSA O PLANO VERTICAL DA REDE

Regras Relevantes: 12.6.2.1

Indicar o lado relevante da rede com a mão correspondente

PS

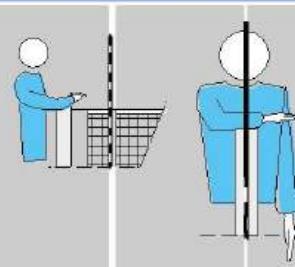


20 INVASÃO SOBRE A REDE

Regras Relevantes: 11.4.1, 13.2.1

Colocar a mão sobre a rede, com a palma voltada para baixo

P



21 FALTA DO GOLPE DE ATAQUE

- por um jogador que completa um golpe de ataque usando uma ação com os dedos abertos, ou se estiver usando pontas dos dedos que não estão rígidos e juntos.
- 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 sobre a cabeça que tem uma trajetória não perpendicular à linha dos ombros, exceto quando ele / ela está tentando levantar para o seu companheiro de equipe.

Regras Relevantes: 13.2.3, 13.2.4, 13.2.5

Fazer um movimento com o antebraço para baixo, mão aberta

P



22 INTERFERÊNCIA DEVIDO A PENETRAÇÃO NA QUADRA ADVERSÁRIA E NO ESPAÇO SOB A REDE BOLA QUE CRUZA COMPLETAMENTE O PLANO VERTICAL DA REDE ATRAVÉS DO ESPAÇO INFERIOR O SACADOR TOCA A QUADRA (A LINHA DE FUNDO INCLUIDA) OU O SOLO DO LADO DE FORA DA ZONA DE SAQUE COM EXCESSÃO DO SACADOR, OS PÉS DOS JOGADORES QUE ESTÃO FORA DE SUAS QUADRADAS 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 abaixo da rede ou a linha respectiva

PS



23 FALTA DUPLA OU REPETIÇÃO DO RALLY

Regras Relevantes: 6.1.2.2, 12.4.5

Levantar ambos os polegares verticalmente

PS



24 BOLA TOCADA

Regras Relevantes: 14.6.4

Passar as pontas dos dedos de uma das mãos na outra, parada verticalmente

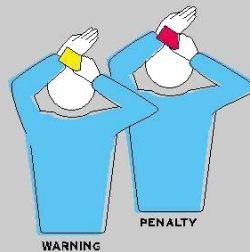
P



25 ADVERTÊNCIA POR RETADAMENTO E PENALIDADE POR RETARDAMENTO

Regras Relevantes: 15.5.5, 16.2.2, 16.2.3

Cobrir o pulso com o cartão amarelo (advertência) ou com o cartão vermelho (penalidade)



P

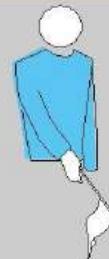


DIGRAMA 10: SINAIS OFICIAIS DA BANDEIRA DOS JUÍZES DE LINHA

1 BOLA “DENTRO”

Regras Relevantes: 8.3, 26.2.1.1

Apontar a bandeira para baixo



JL

2 BOLA “FORA”

Regras Relevantes: 8.4.1, 26.2.1.1

Levantar a bandeira verticalmente



JL

3 BOLA TOCADA

Regras Relevantes: 26.2.1.2

Levantar a bandeira e tocar o topo com a mão livre

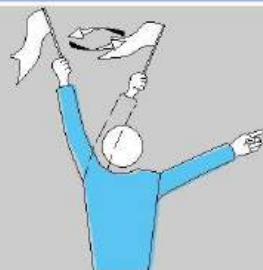


JL

4 AGITAR A BANDEIRA SOBRE A CABEÇA E APONTAR PARA A ANTENA OU A RESPECTIVA LINHA

Regras Relevantes: 8.4.2, 8.4.3, 8.4.4, 12.4.3, 26.2.1.3, 26.2.1.4, 26.2.1.5, 26.2.1.6, 26.2.1.7

Agitar a bandeira sobre a cabeça e apontar para a antena ou a respectiva linha



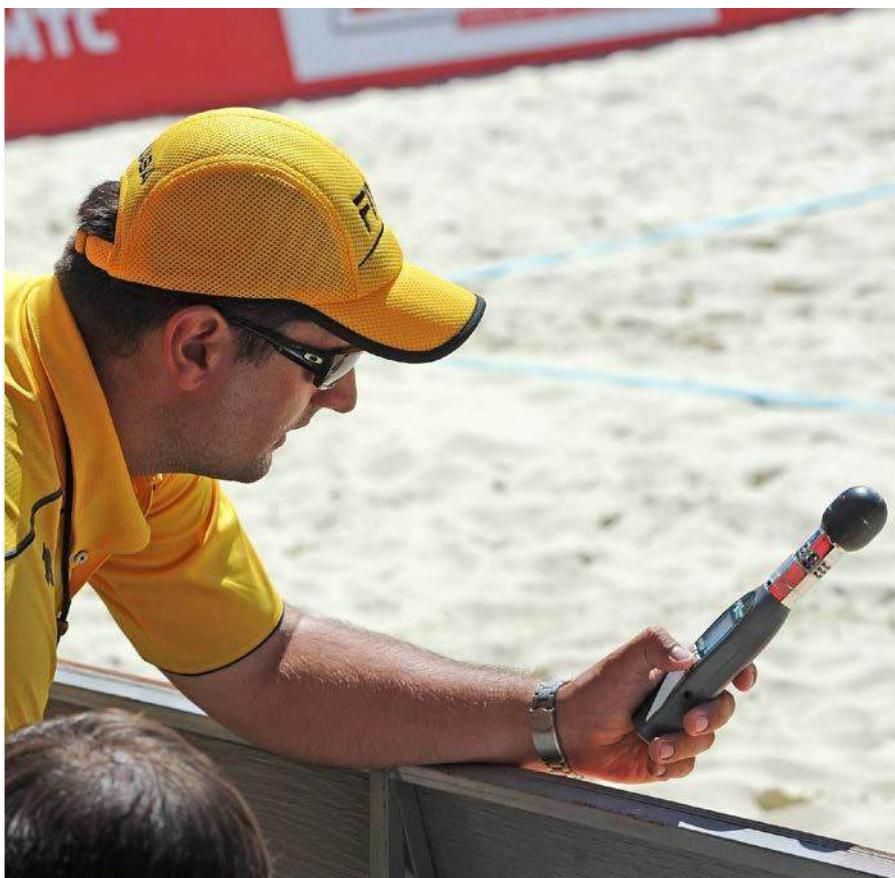
JL

5 JULGAMENTO IMPOSSÍVEL

Levantar e cruzar os braços e as mãos em frente ao peito



JL





PARTE 3
DEFINIÇÕES

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 a cerca de delimitação. Veja o diagrama/fig. 1a.

ZONAS

Estas são seções dentro da área de jogo (ou seja, quadra de jogo e zona livre), conforme definido para uma finalidade específica (ou com restrições especiais) no texto da regra. Estas incluem: Zona de Saque & Zona Livre.

ESPAÇO INFERIOR

Este é o espaço definido como sua parte superior pela parte inferior da rede e o corda que à 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 através do espaço de cruzamento.

ESPAÇO EXTERNO

O espaço externo está no plano vertical da rede fora do cruzamento e dos espaços inferiores.

A MENOS QUE SEJA APROVADO PELA FIVB

Esta declaração reconhece que, embora existam regulamentos sobre normas e especificações de equipamentos e instalações, há ocasiões em que a FIVB pode fazer acordos especiais para promover o jogo de Vôlei de Praia ou testar novas condições.

PADRÕES FIVB

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

FALTA

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

TEMPO TÉCNICO

Esse tempo limite obrigatório especial é, além dos intervalos, permitir a promoção do Vôlei de Praia, analisar a jogada e permitir oportunidades comerciais adicionais. Os Tempos Técnicos são obrigatórios para as competições mundiais e oficiais da FIVB.

BOLEIROS

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

PONTO POR RALLY

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

INTERVALO

É o tempo entre os sets. A troca de quadras no terceiro (decisivo) set não é para ser considerada como 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 FORA DE JOGO

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

NIVELADORES DE AREIA (RASTELADORES)

Esses assistentes de quadra usam alicinhas longas ou varas longas com pontas achatadas para suavizar a areia, especialmente ao redor das linhas da quadra e através do eixo central da quadra entre os postes.



MEMORANDO



fivb.org

