



REGRAS OFICIAIS DE VOLEIBOL 2021-2024

Aprovado pelo 37º Congresso Mundial da FIVB de 2021

Regras Oficiais de Voleibol 2021-2024

Publicado pela FIVB em 2021 www.fivb.com

Desenho, formato e ilustrações: © FIVB 2021

Tradução: Fernanda Barbosa (SP)

Formatação: Flávio Fukuda (SP)

Revisão: Cobrav



REGRAS OFICIAIS DE VOLEIBOL 2021-2024

Aprovado pelo 37° Congresso Mundial da FIVB de 2021

Ser aplicado em todas as competições a partir de 1° de Janeiro de 2022

SUMÁRIO

CARACTERÍSTICAS DO JOGO	7
PARTE 1: FILOSOFIA DAS REGRAS E DA ARBITRAGEM	9
PARTE 2 - SEÇÃO 1: 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 AND ÁREAS.....	13
1.5 TEMPERATURA.....	14
1.6 ILUMINAÇÃO.....	14
2 REDES E POSTES.....	14
2.1 ALTURA DA REDE.....	14
2.2 ESTRUTURA DA REDE.....	15
2.3 FAIXAS LATERAIS.....	15
2.4 ANTENA.....	15
2.5 POSTES.....	15
2.6 EQUIPAMENTOS ADICIONAIS.....	16
3 BOLAS.....	16
3.1 CARACTERISTICAS DA BOLA.....	16
3.2 UNIFORMIDADE DA BOLA.....	16
3.3 SISTEMA RECUPERAÇÃO DE BOLAS.....	16
CAPÍTULO 2: PARTICIPANTES	17
4 EQUIPES.....	17
4.1 COMPOSIÇÃO DAS EQUIPES.....	17
4.2 LOCALIZAÇÃO DAS EQUIPES.....	18
4.3 UNIFORMES E DEMAIS EQUIPAMENTOS.....	18
4.4 TROCA DE UNIFORMES E/OU EQUIPAMENTOS.....	19
4.5 OBJETOS PROIBIDOS.....	19
5 RESPONSÁVEIS PELA EQUIPE.....	19
5.1 CAPITÃO.....	19
5.2 TÉCNICO.....	20
5.3 ASSISTENTE TÉCNICO.....	21

6	PARA MARCAR UM PONTO, VENCER UM SET E A PARTIDA	22
6.1	MARCANDO UM PONTO	22
6.2	PARA VENCER UM SET	22
6.3	PARA VENCER UMA PARTIDA	23
6.4	EQUIPE AUSENTE E EQUIPE INCOMPLETA	23
7	ESTRUTURA DO JOGO	23
7.1	SORTEIO	23
7.2	AQUECIMENTO OFICIAL	23
7.3	FORMAÇÃO INICIAL DAS EQUIPES	24
7.4	POSIÇÕES	25
7.5	FALTA DE POSIÇÃO	25
7.6	ROTAÇÃO	26
7.7	FALTA DE ROTAÇÃO	26

8	SITUAÇÕES DE JOGO	27
8.1	BOLA EM JOGO	27
8.2	BOLA FORA DE JOGO	27
8.3	BOLA “DENTRO”	27
8.4	BOLA “FORA”	27
9	JOGANDO A BOLA	28
9.1	TOQUES DA EQUIPE	28
9.2	CARACTERÍSTICAS DO TOQUE	28
9.3	FALTAS AO JOGAR A BOLA	29
10	BOLA EM RELAÇÃO À REDE	29
10.1	BOLA CRUZANDO A REDE	29
10.2	BOLA TOCANDO A REDE	30
10.3	BOLA NA REDE	30
11	JOGADOR NA REDE	30
11.1	INVASÃO SOBRE A REDE	30
11.2	PENETRAÇÃO SOB A REDE	30
11.3	CONTATO COM A REDE	31
11.4	FALTAS COMETIDAS POR JOGADORES NA REDE	31
12	SAQUE	31
12.1	PRIMEIRO SAQUE DE UM SET	31
12.2	ORDEM DE SAQUE	32
12.3	AUTORIZAÇÃO DO SAQUE	32
12.4	EXECUÇÃO DO SAQUE	32

12.5	BARREIRA.....	32
12.6	FALTAS COMETIDAS DURANTE O SAQUE	33
12.7	FALTAS NO SAQUE E FALTAS DE POSIÇÃO	33
13	GOLPE DE ATAQUE	33
13.1	CARACTERÍSTICAS DO GOLPE DE ATAQUE	33
13.2	RESTRIÇÕES AO GOLPE DE ATAQUE	33
13.3	FALTAS DO GOLPE DE ATAQUE.....	34
14	BLOQUEIO	34
14.1	BLOQUEAR	34
14.2	CONTATO DO BLOQUEIO	35
14.3	BLOQUEANDO DENTRO DO ESPAÇO ADVERSÁRIO	35
14.4	BLOQUEIO E TOQUES DA EQUIPE	35
14.5	BLOQUEIO DO SAQUE.....	35
14.6	FALTAS DE BLOQUEIO	35
CAPÍTULO 5: INTERRUPÇÕES, RETARDOS AND INTERVALOS		36
15	INTERRUPÇÕES.....	36
15.1	NÚMERO DE INTERRUPÇÕES REGULARES NO JOGO.....	36
15.2	SEQUÊNCIA DAS INTERRUPÇÕES REGULARES NO JOGO	36
15.3	REQUISIÇÃO DE INTERRUPÇÕES REGULARES NO JOGO.....	36
15.4	TEMPOS DE DESCANSO	37
15.5	SUBSTITUIÇÕES	37
15.6	LIMITES DAS SUBSTITUIÇÕES	37
15.7	SUBSTITUIÇÃO EXCEPCIONAL	37
15.8	SUBSTITUIÇÃO POR EXPULSÃO OU DESQUALIFICAÇÃO	38
15.9	SUBSTITUIÇÃO ILEGAL	38
15.10	PROCEDIMENTOS DE SUBSTITUIÇÃO	38
15.11	SOLICITAÇÕES INDEVIDAS.....	39
16	RETARDAMENTOS	39
16.1	TIPOS DE RETARDAMENTOS.....	39
16.2	SANÇÕES POR RETARDAMENTO	39
17	INTERRUPÇÕES EXCEPCIONAIS DO JOGO	40
17.1	LESÃO OU MAL SÚBITO.....	40
17.2	INTERFERÊNCIA EXTERNA.....	40
17.3	INTERRUPÇÕES PROLONGADAS	40
18	INTERVALOS E TROCA DE QUADRAS	41
18.1	INTERVALOS	41
18.2	TROCA DE QUADRAS.....	41

CAPÍTULO 6: O JOGADOR LÍBERO 42

19 O JOGADOR LÍBERO	42
19.1 DESIGNAÇÃO DO LÍBERO	42
19.2 EQUIPAMENTO.....	42
19.3 AÇÕES ENVOLVENDO O LÍBERO	42
19.4 REDESIGNAÇÃO DE UM NOVO LÍBERO	44
19.5 RESUMO.....	45

CAPÍTULO 7: CONDUTA DOS PARTICIPANTES 46

20 REQUISITOS DE CONDUTAS	46
20.1 CONDUTA DESPORTIVA	46
20.2 JOGO HONESTO (FAIR PLAY)	46
21 CONDUTAS IMPRÓPRIAS E SUAS PUNIÇÕES	46
21.1 CONDUTAS IMPRÓPRIAS MENORES.....	46
21.2 CONDUTAS IMPRÓPRIAS ACARRETANDO PUNIÇÕES	47
21.3 ESCALA DE PUNIÇÃO	47
21.4 APLICAÇÃO DAS PUNIÇÕES POR CONDUTA IMPRÓPRIA.....	48
21.5 CONDUTA IMPRÓPRIA ANTES E ENTRE OS SETS	48
21.6 SUMÁRIO DE CONDUTAS IMPRÓPRIAS E CARTÕES A SEREM UTILIZADOS	48

PARTE 2 - SEÇÃO 2: OS ÁRBITROS, SUAS RESPONSABILIDADES E SINAIS MANUAIS OFICIAIS 61

CAPÍTULO 8: OS ÁRBITROS 50

22 EQUIPE DE ARBITRAGEM E PROCEDIMENTOS	50
22.1 COMPOSIÇÃO	50
22.2 PROCEDIMENTOS.....	50
23 1º ÁRBITRO	51
23.1 LOCALIZAÇÃO	51
23.2 AUTORIDADE	51
23.3 RESPONSABILIDADES.....	52
24 2º ÁRBITRO	53
24.1 LOCALIZAÇÃO	53
24.2 AUTORIDADE	53
24.3 RESPONSABILIDADES.....	54
25 ÁRBITRO DESAFIO.....	54
25.1 LOCALIZAÇÃO	54
25.2 RESPONSABILIDADES.....	54

26	ÁRBITRO RESERVA	55
26.1	LOCALIZAÇÃO	55
26.2	RESPONSABILIDADES.....	55
27	APONTADOR	56
27.1	LOCALIZAÇÃO	56
27.2	RESPONSABILIDADES.....	56
28	APONTADOR ASSISTENTE	57
28.1	LOCALIZAÇÃO	57
28.2	RESPONSABILIDADES.....	57
29	JUÍZES DE LINHA.....	58
29.1	LOCALIZAÇÃO	58
29.2	RESPONSABILIDADES.....	58
30	SINAIS MANUAIS OFICIAIS	59
30.1	SINALIZAÇÃO DOS ÁRBITROS	59
30.2	SINALIZAÇÃO DOS JUÍZES DE LINHA COM A BANDEIRA	59

PARTE 2 - SEÇÃO 3: DIAGRAMAS **61**

D1a	ÁREA DE COMPETIÇÃO/CONTROLE	62
D1b	ÁREA DE JOGO	63
D2	QUADRA DE JOGO.....	64
D3	DESENHO DA REDE	65
D4	POSIÇÃO DOS JOGADORES	66
D5a	BOLA CRUZANDO O PLANO VERTICAL DA REDE EM DIREÇÃO A QUADRA ADVERSÁRIA ...	67
D5b	BOLA CRUZANDO O PLANO VERTICAL DA REDE EM DIREÇÃO À ZONA LIVRE ADVERSÁR .	68
D6	BARREIRA COLETIVA	69
D7	BLOQUEIO COMPLETO.....	69
D8	ATAQUE DE JOGADOR DA LINHA DE TRÁS	70
D9	ADVERTÊNCIAS E ESCALA DE SANÇÕES E SUAS CONSEQUÊNCIAS	71
D9a	ADVERTÊNCIA POR CONDUTAS IMPRÓPRIAS E SANÇÕES	71
D9b	ADVERTÊNCIA POR RETARDAMENTO E SANÇÕES	71
D10	LOCALIZAÇÃO DA EQUIPE DE ARBITRAGEM E SEUS ASSISTENTES.....	72
D11	SINAIS MANUAIS OFICIAIS DOS ÁRBITROS	73-79
D12	SINAIS MANUAIS OFICIAIS DOS JUÍZES DE LINHA COM A BANDEIRA	80-81

PARTE 3: DEFINIÇÕES **82**



CARACTERÍSTICAS DO JOGO

Voleibol é um esporte jogado por duas equipes em uma quadra dividida por uma rede. Há uma série de versões disponíveis, cada uma delas adaptadas a uma circunstância diferente de forma de jogo possa se adaptar aos diferentes praticantes.

Seu objetivo é enviar a bola por cima da rede, de forma a fazê-la tocar a parte do solo que esteja compreendido dentro da quadra adversária, ao tempo que a sua equipe deve impedir o adversário ao mesmo intento. Cada equipe poderá usufruir de três toques na bola (além do contato do bloqueio).

Cada jogada se inicia com um saque: um toque inicial realizado por um jogador, por cima da rede do oponente. O rally prossegue até que a bola toque o solo em uma área que esteja compreendida dentro da quadra de jogo, seja “enviada para fora” ou quaisquer das equipes execute uma tentativa frustrada de retornar a bola do adversário.

A equipe a vencer o rally em um jogo marca um ponto (Sistema de Pontos por Rally - SPR). Caso a equipe que recepcionou o saque naquele rally - equipe receptora - seja a vencedora, esta recebe um ponto e o direito de sacar no rally seguinte e, conseqüentemente, cada jogador passa a posição em quadra seguinte, em sentido horário.



PARTE 1
FILOSOFIA DAS REGRAS
E ARBITRAGEM

INTRODUÇÃO

Em todos os aspectos, o voleibol é um dos esportes mais importantes do mundo - têm mais federações afiliadas, maior audiência de TV, maior número de seguidores nas redes sociais, maior número de jogadores inscritos e recreativos do que quase qualquer outro esporte e uma imagem dinâmica, limpa e colorida, combinando esporte altamente competitivo e show de alto nível.



William Morgan, o criador do jogo, ainda poderia reconhecer o Voleibol, uma vez que o esporte ainda conserva alguns elementos através dos anos. Alguns destes, ele ainda compartilha com outros esportes com rede/bola/raquete: Saque - Rotação (rodadas de saque) - Ataque - Defesa - permite todos os jogadores a atuarem tanto na rede (no ataque) quando no fundo de quadra (defendendo ou sacando). Mas o esporte mudou. É explosivo, é espetacular, é rápido e flui livremente, com atletas fazendo coisas sensacionais na quadra em locais lotados.

O Voleibol é, além disso, o único dentre os esportes com rede que insiste que a bola esteja sempre no ar - bola voando - permitindo que cada equipe realize passes aos jogadores de uma equipe antes que a bola retorne ao adversário, criando oportunidades iguais, para marcar pontos.

Nos últimos anos a FIVB tem feito grandes avanços na adaptação do jogo para um público moderno, liberalizando os critérios de manuseio da bola, introduzindo até dois jogadores especialistas defensivos "Liberos", introduzindo a tecnologia com o Sistema de Vídeo Desafio proporcionando justiça ao esforço dos atletas e políticas de incentivo que promovam o jogo fluido para entreter o público, tanto no local quanto na televisão.

O TEXTO DAS REGRAS

Este texto é direcionado a um público bem amplo do Voleibol - jogadores, técnicos, árbitros, espectadores, comentaristas, e outros -- pelos seguintes motivos: melhorar o entendimento das regras aprimorando a forma de jogar - podendo assim, os técnicos criarem melhores estruturas e táticas para as suas equipes, permitindo que os jogadores possam mostrar a plenitude de suas habilidades e compreendendo o relacionamento entre as regras possibilitando que os árbitros tomem decisões mais acertadas. O voleibol é recreativo e competitivo. O esporte recreativo explora o espírito humano e promove a "diversão" e a vida saudável. A competição permite que as pessoas exibam o melhor em habilidade, criatividade, liberdade de expressão e espírito de luta. As regras são projetadas e estruturadas para permitir que todas essas facetas floresçam.

O ÁRBITRO DENTRO DO PANORAMA

A essência de um bom árbitro está no conceito de justice e consistência (estar posicionado no meio de ambas as quadras de jogo, simbolizando o equilíbrio). Juntos, eles permitem que os jogadores confiem nas ações do árbitro. No entanto, o árbitro deve ser um facilitador ao invés de um controlador, um maestro de orquestra ao invés de um ditador, um promotor eficiente ao invés de um punidor “eficiente”.

Ao compreender 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 de sucesso, 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, veja as regras que seguem como o atual estado de desenvolvimento de um grande jogo, mas mantenha em mente o porquê destes parágrafos introdutórios serem de igual importância para você no seu papel dentro do esporte.

Envolve-se!

Mantenha a bola voando!

Entenda o jogo !



PARTE 2
SEÇÃO 1: O JOGO



CAPÍTULO 1

ESTRUTURA E EQUIPAMENTOS

Ver Regras

1 ÁREA DE JOGO

A área de jogo compreende a quadra de jogo e a zona livre. Deverá ser retangular e simétrica.

1.1, D1a, D1b

1.1 DIMENSÕES

A quadra de jogo é um retângulo medindo 18 metros x 9 metros, circundada por uma zona livre de, no mínimo, 3 metros de largura em todos os lados.

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.

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

D2

1.2 SUPERFÍCIE DE JOGO

1.2.1 A superfície deve ser plana, horizontal e uniforme. Não deve apresentar nenhum perigo de lesão aos jogadores. É proibido jogar sobre uma superfície rugosa ou escorregadia.

Para as Competições Mundiais e Oficiais da FIVB, somente superfícies de madeira ou sintéticas são permitidas. Qualquer superfície deverá ser previamente aprovada pela FIVB.

1.2.2 A superfície deve ser plana, horizontal e uniforme. Não deve apresentar nenhum perigo de lesão aos jogadores. É proibido jogar sobre uma superfície rugosa ou escorregadia.

Para as Competições Mundiais e Oficiais da FIVB, linhas de delimitação devem ser brancas. A quadra de jogo e a zona livre devem ser obrigatoriamente de cores diferentes. A quadra de jogo pode ser de cores diferentes, diferenciando a zona da frente e a zona de trás.

1.1, 1.3

1.2.3 Nas quadras em recintos abertos, é permitida uma inclinação na superfície de jogo de 5 milímetros por metro para fins de drenagem. Linhas de marcação da quadra fabricadas em material sólido são proibidas.

1.3

1.3	LINHAS DE DEMARCAÇÃO DA QUADRA	D2
1.3.1	Todas as linhas possuem a largura de 5 centímetros. Devem possuir cor clara, diferente da cor do piso da quadra e de quaisquer outras linhas.	1.2.2
1.3.2	Linhas de delimitação da quadra de jogo. Duas linhas laterais e duas linhas de fundo delimitam a quadra. As linhas de fundo e as linhas laterais estão inseridas na dimensão da quadra.	1.1
1.3.3	Linha central O eixo da linha central divide a quadra de jogo em duas quadras iguais medindo 9 metros x 9 metros cada uma. Entretanto, a largura da linha central pertence a ambas as quadras. Esta linha estende-se sob a rede, de uma linha lateral até a outra.	D2
1.3.4	Linha de ataque Em cada quadra há uma linha de ataque, cuja extremidade posterior é desenhada a 3 metros de distância a partir do eixo da linha central, marcando a zona de frente. Para as Competições Mundiais e Oficiais da FIVB, a linha de ataque é estendida além das linhas laterais pela adição de pequenas linhas pontilhadas de 15 centímetros, com 5 centímetros de largura, traçadas com um espaçamento de 20 centímetros entre elas, totalizando um comprimento de 1,75 metro.	1.3.3, 1.4.1 D2
1.4	ZONAS AND ÁREAS	D1b, D2
1.4.1	Zona de frente Em cada quadra a zona de frente é limitada pelo eixo central e a extremidade posterior da linha de ataque. A zona de frente é considerada como prolongada indefinidamente, além das linhas laterais, até o fim da zona livre.	19.3.1.4, 23.3.2.3e, D2 1.3.3, 1.3.4, 19.3.1.4, 23.3.2.3e 1.1, 1.3.2
1.4.2	Zona de saque A zona de saque é uma área de 9 metros de largura, situada após cada linha de fundo. É limitada lateralmente por duas pequenas linhas, cada uma medindo 15 centímetros, traçadas a 20 centímetros após o termino de cada linha de fundo, no eixo de prolongamento imaginário das linhas laterais. Ambas as linhas estão incluídas na largura da zona de saque. Na profundidade, a zona de saque estende-se até o final da zona livre.	1.3.2, 12, D1b 1.1

1.4.3 Zona de substituição

A zona de substituição é delimitada pelo prolongamento imaginário de ambas as linhas de ataque até a mesa do apontador.

1.3.4, 15.10.1, D1b

1.4.4 Zona de troca líbero

A Zona de Troca do Líbero é a parte da zona livre no lado do banco das equipes, limitada pela extensão da linha de ataque até a linha de fundo.

19.3.2.7, D1b

1.4.5 Zona de aquecimento

Para as Competições Mundiais e Oficiais da FIVB as áreas de aquecimento, medindo aproximadamente 3 metros x 3 metros, situam-se nos cantos da área de jogo, ao lado do banco, fora da zona livre, onde não obstruam a visão dos espectadores, ou alternativamente atrás do banco da equipe onde a tribuna começa acima de 2,5m da superfície da quadra.

24.2.5, D1a, D1b

1.5 TEMPERATURA

A temperatura mínima não será inferior a 10°C (50°F).

Para as Competições Mundiais e Oficiais da FIVB, a temperatura máxima não excederá 25°C (77°F) e a mínima não será inferior a 16°C (61°F).

1.6 ILUMINAÇÃO

A iluminação não deve ser inferior a 300 luxes.

Para as Competições Mundiais e Oficiais da FIVB, a iluminação da área do jogo não deve ser inferior a 2000 luxes medida a 1 metro acima da superfície da área de jogo.

1

2 REDES E POSTES

D3

2.1 ALTURA DA REDE

2.1.1 A rede é colocada verticalmente sobre a linha central. Sua parte superior é ajustada a 2,43 metros do solo para os homens e 2,24 metros para as mulheres.

1.3.3, 2.1.2

2.1.2 Sua altura é medida a partir centro da quadra de jogo. A altura da rede sobre as linhas laterais deve ser exatamente a mesma, não excedendo a altura regulamentar em mais de 2 centímetros.

1.1, 1.3.2, 2.1.1

2.2 ESTRUTURA DA REDE

A rede possui 1m de altura (+/- 3 cm) por 9,5 a 10 metros de comprimento (com 25 a 50 centímetros adicionais além das faixas). Será constituída de malhas quadradas pretas com 10 centímetros de lado.

Para as Competições Mundiais e Oficiais da FIVB, em conjunto com o Regulamento Específico da Competição, a malha pode ser modificada para facilitar a publicidade de acordo com os contratos de patrocínio.

Na parte superior há uma faixa horizontal de 7 centímetros de largura, que consiste em uma lona branca dobrada ao meio, costurada ao longo de toda a extensão da rede. Em cada extremidade final da faixa há uma abertura através da qual passará uma corda a fim de amarrá-la aos postes no intuito de manter a parte superior tensionada. Dentro desta faixa um cabo flexível estica a rede nos postes e mantém sua parte superior tensionada. Na parte inferior da rede há outra faixa horizontal com 5cm, similar à faixa superior. Por dentro desta faixa passará uma corda, que amarra a rede aos postes e mantém a parte inferior tensionada.

D3

2.3 FAIXAS LATERAIS

Duas faixas brancas são tensionadas verticalmente à rede e colocadas no prolongamento acima de cada linha lateral. Cada uma possui 5 centímetros de largura e 1 metro de altura e são consideradas parte integrante da rede.

1.3.2, D3

2.4 ANTENA

As antenas são varas flexíveis com 1,8 metros de comprimento e 10 milímetros de diâmetro, fabricadas em fibra de vidro ou material similar. Cada antena é amarrada de forma a tangenciar a parte externa de cada faixa lateral. As antenas são colocadas em lados opostos da rede. A parte superior de cada antena estende-se além do bordo superior da rede por 80cm e é marcada com listras de 10cm de largura, em cores contrastantes, com preferência para vermelho e branco. As antenas são consideradas parte integrante da rede e delimitam os limites laterais do espaço de cruzamento.

2.3, D3

10.1.1, D3, D5a, D5b

2.5 POSTES

2.5.1 Os postes que sustentam a rede são colocados a uma distância de 0,5 metro a 1 metro de cada linha lateral. Possuem 2,55 metros de altura e devem ser, preferivelmente, ajustáveis.

Para todas as Competições Mundiais e Oficiais da FIVB, os postes que sustentam a rede são localizados a uma distância de 1 metro das linhas laterais e devem estar com protetor (almofadado).

2.5.2 Os postes são redondos e polidos, fixados ao solo sem cabos. Não haverá qualquer dispositivo que apresente perigo ou obstáculo.

D3

2.6 EQUIPAMENTOS ADICIONAIS

Todo equipamento adicional é determinado por regulamentos emitidos pela FIVB.

3 BOLAS

3.1 CARACTERÍSTICAS DA BOLA

A bola será esférica, dotada de uma capa flexível de couro ou couro sintético, além de uma câmara interior feita de borracha ou material similar.

Sua cor pode ser clara, desde que uniforme, ou uma combinação de cores.

Bolas utilizadas em competições internacionais oficiais, fabricadas em couro sintético ou dotadas de combinação de cores, devem atender os padrões ditados pela FIVB.

Sua circunferência será de 65 centímetros a 67 centímetros e seu peso de 260 gramas a 280 gramas.

Sua pressão interna medirá entre 0,30 a 0,325 kg/cm² (4.26 a 4.61 psi ou 294,3 a 318,82mbar ou hPa).

3.2 UNIFORMIDADE DA BOLA

A Todas as bolas utilizadas em uma partida devem possuir as mesmas características e medidas, como circunferência, peso, pressão, tipo, cor, etc.

As Competições Mundiais e Oficiais da FIVB, bem como Campeonatos ou Ligas Nacionais devem utilizar bolas aprovadas pela FIVB, salvo com o consentimento da mesma.

3.3 SISTEMA RECUPERAÇÃO DE BOLAS

Para as Competições Mundiais e Oficiais da FIVB, devem ser usadas cinco bolas. Neste caso, seis boleiros serão colocados, um em cada ângulo da zona livre e um atrás de cada árbitro.

3.1

D10



CAPÍTULO 2 PARTICIPANTES

[Ver Regras](#)

4 EQUIPES

4.1 COMPOSIÇÃO DAS EQUIPES

- 4.1.1 Para uma partida, a equipe pode ser composta por até 12 jogadores além de:
- Comissão técnica: um técnico, **até dois assistentes técnicos**;
 - Corpo médico: um **fisioterapeuta** e um médico.

[5.2, 5.3](#)

Somente aqueles relacionados na súmula do jogo podem entrar na área de controle, assim como participar do aquecimento oficial e da partida.

Para as Competições da FIVB, Mundiais e Competições Oficiais na categoria adulta, até 14 jogadores podem ser registrados na súmula e jogar a partida.

Os cinco membros, no máximo, da Comissão Técnica no banco (incluindo o técnico) são definidos pelo próprio treinador, mas devem ser registrados na súmula e no formulário O-2 bis.

O supervisor e/ou jornalista da equipe não podem sentar-se no banco ou detrás do banco na Área de Controle.

Qualquer médico ou fisioterapeuta utilizado nas Competições Mundiais e Oficiais da FIVB, devem ser parte integrante da delegação e estarem credenciados previamente pela FIVB. Entretanto, para as Competições Mundiais e Oficiais da FIVB, se eles não estiverem relacionados entre os cinco selecionados para o banco da equipe, devem sentar-se detrás da cerca de delimitação, dentro da Área de Controle da Competição, ou sentar em um lugar especial indicado no Manual Específico da Competição, e só podem intervir se for solicitado pelos árbitros para atuar ante uma emergência médica aos jogadores. O fisioterapeuta da equipe (ainda que não esteja no banco) pode auxiliar no aquecimento até o início do aquecimento oficial na rede.

[D1a](#)

[7.2.1](#)

Os Regulamentos Oficiais de cada evento serão encontrados no Manual Específico da Competição.

- 4.1.2 Um dos jogadores é o capitão da equipe e será indicado na súmula do jogo.

[5.1](#)

- 4.1.3 O Somente os jogadores registrados na súmula do jogo poderão entrar em quadra e participar da partida. Não serão admitidas alterações na relação de jogadores, comissão técnica e corpo médico após a assinatura da súmula (relação da equipe para a súmula eletrônica) por parte do técnico e do capitão da equipe. 1, 4.1.1, 5.1.1, 5.2.2

4.2 LOCALIZAÇÃO DAS EQUIPES

- 4.2.1 Os jogadores que não estão atuando permanecerão sentados no banco da equipe ou na área de aquecimento de sua equipe. O técnico e os demais membros sentam-se no banco, mas podem deixá-lo desde que temporariamente. Os bancos das equipes situam-se ao lado da mesa do apontador, fora da zona livre. 1.4.5, 5.2.3, 7.3.3
D1a, D1b
- 4.2.2 O Somente os membros da equipe são permitidos entrar na área de jogo, sentar-se no banco durante a partida e participar do aquecimento oficial. 4.1.1, 7.2
- 4.2.3 Os jogadores que não estão atuando podem aquecer sem bola, como segue:
- 4.2.3.1 durante o jogo: na zona de aquecimento da sua equipe; 1.4.5, D1a, D1b
- 4.2.3.2 durante os tempos: na zona livre atrás do lado da quadra da sua equipe. 1.3.3, 15.4
- 4.2.4 Durante o intervalo dos sets, os jogadores podem aquecer usando bolas dentro de sua própria zona livre. 18.1

4.3 UNIFORMES E DEMAIS EQUIPAMENTOS

O equipamento individual dos jogadores será composto de camiseta, calção, meias (o uniforme) e calçado esportivo.

- 4.3.1 A cor e o design das camisetas, calções e meias devem ser iguais para os jogadores (exceto para o Líbero). Os uniformes devem estar limpos. 4.1, 19.2
- 4.3.2 O calçado deve ser leve e flexível, com sola de borracha ou composto de borracha, desprovido de salto.
- 4.3.3 As camisetas do uniformes dos jogadores devem ser numeradas de 1 a 20. 4.3.3.2
Para as Competições Mundiais e Oficiais da FIVB da categoria Adulta, onde se utilizam equipes com numero maior de integrantes, a numeração poderá se estender.
- 4.3.3.1 O número será gravado no centro da camiseta, tanto na frente quanto nas costas. A cor e o brilho dos números devem contrastar com a cor e o brilho das camisetas.
- 4.3.3.2 A gravação do número será de, no mínimo, de 15 centímetros de altura no peito e 20 centímetros de altura nas costas. A espessura do traço que forma os números será de, no mínimo, 2 centímetros de largura.
- 4.3.4 Na camiseta do uniforme do capitão da equipe deverá constar uma tarja com 2 cm de altura por 8 cm de comprimento, localizada abaixo do número gravado na mesma. 5.1

- 4.3.5 É proibida a utilização de uniformes de cores diferentes para jogadores regulares (excetuando-se o uniforme dos Líberos) e/ou desprovida de numeração conforme os padrões oficiais. 19.2

4.4 TROCA DE UNIFORMES E/OU EQUIPAMENTOS

O 1º árbitro poderá autorizar um ou mais jogadores a:

- 4.4.1 jogar descalço; 23
- 4.4.2 Trocar uniformes molhados ou danificados, entre os sets ou após uma substituição, desde que a cor, modelo e número do(s) novo(s) uniforme(s) seja(m) a(s) mesma(s); 4.3, 15.5
- 4.4.3 Jogar com agasalhos em climas frios, desde que sejam da mesma cor e modelo para toda a equipe (excetuando-se os Líberos) e numerados de acordo com a Regra 4.3.3. 4.1.1, 19.2

4.5 OBJETOS PROIBIDOS

- 4.5.1 É proibido o uso de objetos que possam causar lesões ou proporcionar qualquer vantagem ao jogador.
- 4.5.2 Os jogadores podem usar óculos ou lentes de contato por sua conta e risco.
- 4.5.3 Indumentárias de compressão (proteção auxiliar contra lesão) podem ser utilizadas para auxílio ou proteção.

Para as Competições Mundiais e Oficiais da FIVB da categoria adulta, estas indumentárias devem ser da mesma cor que a parte correspondente do uniforme. As cores preta, branca ou neutra também podem ser usadas, desde que todos os jogadores usem a mesma cor.

5 RESPONSÁVEIS PELA EQUIPE

Ambos, o capitão da equipe e o técnico são responsáveis pela conduta e disciplina dos membros de sua equipe. 20

Os Líberos podem ser os capitães da equipe.

5.1 CAPITÃO

- 5.1.1 ANTES DA PARTIDA, o capitão assina a súmula e representa sua equipe no sorteio. 7.1, 25.2.1.1
- 5.1.2 DURANTE A PARTIDA e enquanto em quadra, o capitão da equipe é o capitão no jogo. Quando o capitão da equipe não está em quadra, o técnico ou o capitão da equipe deverá designar outro jogador em quadra, para assumir o papel de capitão no jogo. Este desempenhará as funções de capitão até ser substituído, o capitão da equipe retornar ao jogo. 15.2.1

Quando a bola não estiver em jogo, somente o capitão no jogo, estará autorizado a dirigir-se aos árbitros para:	8.2
5.1.2.1 Solicitar explicações sobre a aplicação ou a interpretação das regras assim como submeter os pedidos e perguntas de seus colegas de equipe. Se o capitão no jogo não concordar com a explicação do 1º árbitro ele/ela poderá protestar formalmente contra a referida decisão e, de imediato, comunicar ao 1º árbitro o requerimento do direito de registro oficial na súmula ao final da partida;	23.2.4
5.1.2.2 Pedir autorização:	
a) para trocar o uniforme, no todo ou em parte;	4.3, 4.4.2
b) para verificar as posições das equipes;	7.4, 7.6
c) para verificar o piso, a rede, a bola, etc;	1.2, 2, 3
5.1.2.3 Na ausência do técnico a menos que a equipe tenha um assistente técnico que assumiu as funções do técnico, solicitar tempos e substituições.	5.2, 5.3, 15.3.1, 15.4.1, 15.5.2
5.1.3 AO FINAL DA PARTIDA, o capitão da equipe:	6.3
5.1.3.1 Agradece aos árbitros e assina a súmula para ratificar o resultado;	25.2.3.3
5.1.3.2 Poderá, caso tenha requisitado ao 1º árbitro no momento do acontecido, registrar seu protesto oficial contra a aplicação ou interpretação da regra por parte dos árbitros.	5.1.2.1, 25.2.3.2
5.2 TÉCNICO	
5.2.1 Durante a partida, o técnico conduz as jogadas de sua equipe de fora da quadra de jogo. Ele/ela indica a formação inicial, os reservas e solicita tempos. No desempenho de suas funções, suas requisições serão submetidas ao 2º árbitro.	1.1, 7.3.2, 15.4.1, 15.5.2
5.2.2 ANTES DA PARTIDA, o técnico registra e confere os nomes e os números jogadores de sua equipe na relação nominal , assinando-a logo após.	4.1, 19.1.3, 25.2.1.1
5.2.3 DURANTE A PARTIDA, o técnico:	
5.2.3.1 Antes do início de cada set, entrega ao 2º árbitro ou a(o) apontador(a) a papeleta de ordem de serviço devidamente preenchida e assinada;	7.3.2, 7.4, 7.6
5.2.3.2 Senta-se no banco destinado a sua equipe, o mais próximo possível do apontador, podendo deixá-lo;	4.2
5.2.3.3 Requisitar tempos de descanso e/ou substituições;	15.4, 15.5

- 5.2.3.4 Pode, assim como outros membros da equipe, passar instruções aos jogadores em quadra. Somente o técnico poderá desempenhar esta função enquanto em pé ou caminhando, dentro do espaço da zona livre à frente do banco de sua equipe, delimitada pela extensão da linha de ataque até a área de aquecimento, se localizado no canto da área de controle da Competição, sem perturbar ou retardar a partida. Se a área de aquecimento estiver situada atrás do banco da equipe, o técnico pode se mover da extensão da linha de ataque até o final da quadra de sua equipe, mas sem obstruir a visão dos juízes de linha.

1.3.4, 1.4.5,
D1a, D1b, D2

5.3 ASSISTENTE TÉCNICO

- 5.3.1 O assistente técnico senta-se no banco da sua equipe, entretanto, não possui direito a qualquer intervenção no jogo.
- 5.3.2 Caso o técnico precise deixar sua equipe por qualquer razão, incluindo sanções e excetuando-se o caso de adentrar a quadra de jogo como jogador, o assistente técnico poderá, mediante pedido formal do capitão no jogo e com autorização do 1º árbitro, assumir as funções do técnico, durante sua ausência.

4.2.1

5.1.2.3, 5.2



CAPÍTULO 3 FORMATO DO JOGO

[Ver Regras](#)

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

6.1 MARCANDO UM PONTO

6.1.1 Ponto

Uma equipe marca um ponto caso:

6.1.1.1 tenha êxito em fazer a bola tocar a quadra adversária;

[8.3](#)

6.1.1.2 a equipe adversária cometa uma falta;

[6.1.2](#)

6.1.1.3 a equipe adversária seja penalizada.

[16.2.3, 21.3.1](#)

6.1.2 Falta

Uma equipe comete uma falta ao transgredir quaisquer regras do jogo, ou violando-as de outra maneira. Os árbitros julgam as faltas e determinam as penalidades de acordo com as regras:

6.1.2.1 Se duas ou mais faltas são cometidas sucessivamente, somente a primeira é marcada.

6.1.2.2 Se duas ou mais faltas são cometidas, por jogadores de equipes adversárias, uma **FALTA DUPLA** é cometida, repetindo-se o rally.

[D11 \(23\)](#)

6.1.3 Rally e Rally Completo

A **Rally** é a sequência de ações de jogo ocorridas desde o momento em que o saque é executado pelo jogador sacador até o momento em que a bola é considerada fora de jogo. **Rally completo** é a sequência de ações de jogo as quais, ao final, resultam em um ponto. Isso inclui;

[8.1, 8.2, 12.2.2.1, 15.2.3, 15.11.1.3, 19.3.2.1, 19.3.2.9](#)

– a aplicação de uma penalidade

– perda de serviço (saque) devido a falta por ultrapassar o limite de tempo (8 segundos).

[21.3.1 12.4.4](#)

6.1.3.1 Se a equipe sacadora vence o rally, esta marca um ponto e continua a sacar.

6.1.3.2 Se a equipe receptora vence o rally, esta marca um ponto e deverá executar o próximo saque.

6.2 PARA VENCER UM SET

Vencerá um set, exceto o 5º set, por seu caráter decisivo, a equipe que primeiro alcançar a marca de 25 pontos, com uma diferença mínima de 2 pontos. Em caso de empate em 24 x 24, o jogo continua até que a diferença de dois pontos seja atingida (26 x 24, 27 x 25; ...).

[D11 \(9\)](#)

[6.3.2](#)

6.3	PARA VENCER UMA PARTIDA	D11 (9)
6.3.1	Vencerá a partida a equipe que vencer três sets.	6.2
6.3.2	No caso de um empate em sets por 2x2, o 5º set, de caráter decisivo, será jogado até que uma das equipes alcance a marca de 15 pontos, com uma diferença mínima de 2 pontos.	7.1
6.4	EQUIPE AUSENTE OU EQUIPE INCOMPLETA	
6.4.1	A equipe que se recusar a jogar após ser convidada para tal, será declarada ausente, desistindo da partida, que terá como resultado a derrota por 3x0 em sets, parciais de 25:0 em cada set.	6.2, 6.3
6.4.2	A equipe que, injustificadamente, não se apresentar ao local, hora e data marcados para a partida será declarada ausente. A partida terá o mesmo resultado e parciais que a regra 6.4.1.	
6.4.3	AA equipe declarada INCOMPLETA para o set ou para a partida, perderá o set ou a partida. A equipe adversária receberá os pontos ou sets necessários para vencer o set ou a partida. A equipe declarada incompleta manterá seus pontos e sets ganhos até o momento da declaração.	6.2, 6.3, 7.3.1
7	ESTRUTURA DO JOGO	
7.1	SORTEIO	
	Antes do início da partida, o 1º árbitro realiza o sorteio para decidir qual equipe executará o primeiro saque, assim como o lado da quadra em que cada uma atuará durante o primeiro set.	12.1.1
	Caso o 5º set, de caráter decisivo, seja necessário, um novo sorteio será realizado.	6.3.2
7.1.1	O sorteio será realizado com a presença dos capitães das duas equipes.	5.1
7.1.2	O vencedor do sorteio escolherá:	
	ENTRE	
7.1.2.1	O direito de executar o saque ou receber o primeiro saque,	12.1.1
	OU	
7.1.2.2	O lado da quadra que iniciará a partida.	
	Ao perdedor do sorteio é reservado o direito à alternativa restante.	
7.2	AQUECIMENTO OFICIAL	
7.2.1	Antes do início da partida, caso as equipes dispuserem de uma quadra exclusivamente para aquecimento, estas terão 6 minutos de aquecimento de rede em conjunto; caso contrário, poderão ter 10 minutos.	
	Para as Competições Mundiais e Oficiais da FIVB, as equipes terão direito a 10 minutos de aquecimento simultâneo na rede.	

- 7.2.2 Se qualquer dos capitães requisitar que o aquecimento de rede seja realizado de forma separada (consecutivamente), cada equipe terá direito a 3 minutos ou 5 minutos, conforme o caso. 7.2.1
- 7.2.3 No caso de aquecimentos separados, a equipe que executará o primeiro saque será a primeira a realizar o aquecimento de rede. 7.1.2.1, 7.2.2
Para FIVB, as Competições Mundiais e Oficiais, todos os jogadores devem usar uniforme de jogo para o Protocolo completo e aquecimento.

7.3 FORMAÇÃO INICIAL DAS EQUIPES

- 7.3.1 Cada equipe sempre apresentará seis jogadores em quadra. A formação inicial da equipe indica a ordem de rotação dos jogadores em quadra. Esta ordem será mantida durante todo o set. 6.4.3
7.6
- 7.3.2 Antes do início de cada set, o técnico deve apresentar a formação inicial de sua equipe na papeleta de formação ou através de dispositivo eletrônico, se utilizado. A papeleta é entregue, totalmente preenchida e assinada, ao 2º árbitro ou ao apontador - ou enviar eletronicamente direto para a súmula eletrônica. 5.2.3.1, 24.3.1,
25.2.1.2
- 7.3.3 Os jogadores que não constarem na papeleta de formação inicial de um set (excetuando-se os Líberos), serão os reservas para aquele set. 7.3.2, 15.5
- 7.3.4 Após a papeleta de formação inicial ser entregue ao 2º árbitro ou apontador, qualquer alteração na formação da equipe em quadra deverá ser efetuada através de uma substituição regular. 15.2.2, 15.5,
D11 (5)
- 7.3.5 Divergências entre o posicionamento dos jogadores em quadra e a papeleta de ordem inicial serão dirimidas da seguinte forma: 24.3.1
- 7.3.5.1 Caso a divergência seja identificada antes do início do set, a posição dos jogadores deve ser retificada de acordo com a papeleta de formação inicial. A equipe em questão não será sancionada. 7.3.2
- 7.3.5.2 Caso, antes do início do set, uma posição seja ocupada por outro jogador que não seja aquele listado na papeleta de formação inicial, esta deverá ser corrigida conforme o relacionado e assinado pelo técnico. A equipe em questão não será sancionada. 7.3.2
- 7.3.5.3 Todavia, se o técnico desejar conservar tal(is) jogador(es) não registrado(s) em quadra, será(ão) solicitada(s) substituição(ões) regulamentar(es), registrando-a(s) na súmula. 15.2.2, D11 (5)
Se a divergência entre a posição dos jogadores e a papeleta de formação inicial é verificada após o início do set, o posicionamento da equipe faltosa deve ser retificado. Os pontos obtidos pela equipe adversária serão mantidos, além de receber um ponto e o direito ao próximo saque. Todos os pontos, marcados ou recebidos, pela equipe faltosa desde o momento em que houve a troca de posições serão cancelados.
- 7.3.5.4 Caso um jogador não relacionado na relação nominal esteja em quadra, todos os pontos do adversário serão considerados válidos, além de receber um ponto e o direito ao próximo saque. A equipe faltosa perderá todos os pontos e/ou sets (parciais de 0:25, se necessário) ganhos a contar do momento em que o jogador não-registrado entrou em quadra. Uma nova papeleta de formação inicial deverá ser preenchida, assim como um jogador devidamente inscrito na súmula deverá entrar em quadra, ocupando a posição do jogador não-registrado. 6.1.2, 7.3.2

7.4	POSIÇÕES	D4
	No momento em que a bola é golpeada pelo sacador, cada jogador, exceto o sacador, deverá estar posicionado dentro de sua quadra, conforme a ordem de rotação.	7.6.1, 8.1, 12.4
7.4.1	As posições dos jogadores em quadra são numeradas da seguinte forma:	
7.4.1.1	Três jogadores ao longo da extensão da rede formam a linha de frente e ocupam as posições 4 (frente-esquerda), 3 (frente central) e 2 (frente-direita);	
7.4.1.2	Os três restantes formam a linha de trás, ocupando as posições 5 (traseira esquerda), 6(traseira central) e 1 (traseira direita).	
7.4.2	Posição relativa entre jogadores:	
7.4.2.1	cada jogador da linha de trás deve estar posicionado mais afastado da linha central do que seu jogador correspondente da linha de frente.	
7.4.2.2	os jogadores da linha de frente e os da linha de trás, respectivamente, devem estar posicionados lateralmente conforme a ordem indicada na Regra 7.4.1.	
7.4.3	As posições dos jogadores são determinadas e controladas conforme a posição do contato com seus pés com o solo (o último contato com o chão fixa a posição do jogador) da seguinte forma:	D4
7.4.3.1	Cada jogador da linha de trás deve estar nivelado ou ter pelo menos uma parte do pé mais distante da linha central do que o pé da frente do jogador da linha de frente correspondente;	1.3.3, 7.4.2.1, 7.4.3
7.4.3.2	Cada jogador do lado direito (esquerdo) deve estar no mesmo nível ou ter pelo menos uma parte de um pé mais perto da linha lateral direita (esquerda) do que os pés mais longe da linha lateral direita (esquerda) dos outros jogadores naquela linha.	1.3.2, 7.4.1.2, 7.4.2.2, 7.4.3
7.4.4	Após o golpe do saque, os jogadores poderão se mover livremente dentro de sua quadra assim como na zona livre.	
		D4, D11 (13)
7.5	FALTA DE POSIÇÃO	
7.5.1	Uma equipe comete uma falta de posição se um jogador não ocupa sua posição correta no momento em que a bola é golpeada pelo sacador. Quando um jogador está na quadra por meio de uma substituição ilegal e o jogo se reinicia, isto é considerado como uma falta de posição com as consequências de uma substituição ilegal.	7.3, 7.4, 15.9
7.5.2	Se o sacador comete uma falta no momento do golpe do saque, esta se sobrepõe à falta de posição.	12.4, 12.7.1
7.5.3	Se o saque tornar-se faltoso após o golpe do sacador, a falta de posição se sobrepõe àquela.	12.7.2
7.5.4	Uma falta de posição acarreta as seguintes consequências:	6.1.3
7.5.4.1	a equipe faltosa é sancionada com um ponto e a equipe adversária terá o direito ao próximo saque;	7.3, 7.4
7.5.4.2	o posicionamento dos jogadores da equipe faltosa deverá ser retificado.	

7.6 ROTAÇÃO

7.6.1 A ordem de rotação é determinada pela formação inicial da equipe e controlada através da ordem de saque e posição dos jogadores durante todo o set.

7.3.1, 7.4.1,
12.2

7.6.2 Quando a equipe receptora ganha o direito de sacar, os jogadores avançam uma posição no sentido dos ponteiros do relógio: jogador na posição 2 avança para a posição 1 para sacar, jogador da 1 retorna para a posição 6, assim por diante.

12.2.2.2

7.7 FALTAS DA ROTAÇÃO

D11 (13)

7.7.1 Uma falta na rotação é cometida quando o SAQUE não é efetuado conforme a ordem de rotação, acarretando as seguintes conseqüências:

7.6.1, 12

7.7.1.1 O apontador paralisa o jogo através da campainha; a equipe oponente ganha um ponto e o próximo serviço.

6.1.3

Se a falta de rotação é determinada somente após o rally ser completado, o qual se iniciou com uma falta de rotação, somente o único ponto é dado a equipe oponente, independentemente do resultado do rally jogado.

7.7.1.2 a ordem de rotação da equipe faltosa deve ser retificada.

7.6.1

7.7.2 Além disso, o(a) apontador(a) deve determinar o momento exato da ocorrência da falta e todos os pontos anotados desde este momento pela equipe infratora deverão ser cancelados. Os pontos do adversário serão mantidos.

25.2.2.2

Caso o momento da ocorrência da falta não possa ser determinado, não há cancelamento de pontos e o saque para o adversário será a única sanção.

6.1.3



CAPÍTULO 4 AÇÕES DO JOGO

8	SITUAÇÕES DE JOGO	Ver Regras
8.1	BOLA EM JOGO	12, 12.3
	A bola se torna “em jogo” a partir do momento em que o sacador golpeia a bola, após a autorização de saque dada pelo 1º árbitro.	
8.2	BOLA FORA DE JOGO	D11 (14), D12 (1)
	A bola se torna “fora de jogo” no momento em que há a ocorrência ou cometimento de uma falta e, na ausência desta, ao soar do apito.	
8.3	BOLA “DENTRO”	1.1, 1.3.2
	A bola é “dentro” se, em qualquer momento de seu contato com o solo, alguma parte da bola toca a quadra de jogo, incluindo as linhas de delimitação.	
8.4	BOLA “FORA”	1.3.2, D11 (15), D12 (2)
	A bola está “fora” quando:	
8.4.1	Todas as partes da bola que entram em contato com o solo estão completamente fora das linhas de delimitação da quadra.	
8.4.2	Toca um objeto localizado fora da quadra de jogo, o teto ou uma pessoa que não esteja em jogo;	
8.4.3	Toca a antena, as cordas de sustentação da rede, os postes ou a parte da rede localizada além das faixas laterais;	
8.4.4	Cruza o plano vertical da rede por fora do espaço de cruzamento, de forma total ou parcial, excetuando-se no caso da regra 10.1.2;	
8.4.5	Cruza, completamente, o espaço inferior abaixo da rede.	2.3, D3, D5a, D11 (15), D12 (4)
		2.3, D5a, D5b, D11 (15), D12 (4)
		23.3.2.3f, D5a, D11 (22)

9 JOGANDO A BOLA

Cada equipe deve atuar dentro dos limites de sua própria área de espaço de jogo (excetuando-se o caso da regra 10.1.2). A bola pode, contudo, ser recuperada mesmo além de sua própria zona livre e sobre a mesa do apontador e sua extensão.

D1b

9.1 TOQUES DA EQUIPE

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

14.4.1

Uma equipe terá direito a, no máximo, três toques (além do bloqueio) para enviar a bola ao adversário. Se mais de três são utilizados, a equipe comete a falta “QUATRO TOQUES”.

9.1.1 CONTATOS CONSECUTIVOS

Um jogador não poderá tocar as bolas de forma consecutiva. *(excetuando-se nos casos das regras 9.2.3, 14.2 e 14.4.2).*

9.2.3, 14.2,
14.4.2

9.1.2 CONTATOS SIMULTANEOS

Dois ou três jogadores poderão tocar a bola simultaneamente.

9.1.2.1 Quando dois (ou três) jogadores da mesma equipe tocam a bola simultaneamente, serão contados dois (ou três) toques (exceto no bloqueio). Se eles tentam atingir a bola, mas somente um a toca, um toque é contado. Uma colisão entre jogadores não caracteriza falta.

9.1.2.2 Quando dois jogadores adversários tocam a bola, simultaneamente, sobre a rede e a bola continua em jogo, a equipe receptora tem o direito a outros três toques. Se a bola vai “fora”, é falta da equipe do lado oposto à direção da bola.

9.1.2.3 Se ocorrerem contatos simultâneos sobre o bordo superior da rede, entre dois jogadores adversários, a jogada continuará.

9.1.3 TOQUE APOIADO

Dentro da área de jogo não é permitido a um jogador apoiar-se em um membro de sua equipe ou qualquer estrutura/objeto para golpear a bola.

1

Entretanto, o jogador que está prestes a cometer uma falta (tocar a rede ou cruzar a linha central, etc.) pode ser parado ou retido por um membro de sua equipe.

1.3.3, 11.4.4

9.2 CARACTERÍSTICAS DO TOQUE

9.2.1 A bola pode ser tocada com qualquer parte do corpo.

9.2.2 A bola não deve ser retida e/ou lançada. Pode ser rebatida em qualquer direção.

9.3.3, D11 (16)

9.2.3 A bola pode tocar várias partes do corpo, contanto que estes contatos ocorram simultaneamente.

Exceções:

9.2.3.1 no bloqueio, contatos consecutivos podem ocorrer com um ou mais jogadores, desde que estes contatos ocorram durante a mesma ação;

14.1.1, 14.2

9.2.3.2 no primeiro toque da equipe, a bola pode tocar várias partes do corpo consecutivamente, contanto que os contatos ocorram durante a mesma ação.

9.1, 14.4

9.3 FALTAS AO JOGAR A BOLA

9.3.1 QUATRO TOQUES: uma equipe toca a bola quatro vezes antes de enviá-la ao adversário.

9.1, D11 (18)

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

9.1.3

9.3.3 CONDUÇÃO: a bola é retida e/ou lançada; ela não é rebatida com o toque do jogador;

9.2.2, D11 (16)

9.3.4 DOIS TOQUES: a um jogador toca a bola duas vezes consecutivas ou a bola toca, consecutivamente, várias partes de seu corpo.

9.2.3, D11 (17)

10 BOLA EM RELAÇÃO À REDE

10.1 BOLA CRUZANDO A REDE

10.1.1 A bola enviada para a quadra adversária deve passar por cima da rede, dentro do espaço de cruzamento. O espaço de cruzamento é a parte do plano vertical da rede, assim delimitado:

2.4, 10.2, D5a

10.1.1.1 abaixo, pelo bordo superior da rede;

2.2

10.1.1.2 lateralmente, pelas antenas e seu prolongamento imaginário;

2.4

10.1.1.3 acima, pelo teto.

10.1.2 A bola que cruzar o plano vertical da rede em direção a zona livre do adversário, passando total ou parcialmente por fora do espaço de cruzamento, pode ser recuperada, dentro do limite de toques da equipe, desde que:

9.1, D5b

10.1.2.1 o jogador não toque a quadra adversária;

11.2.2

10.1.2.2 a bola, quando retornada, cruze o plano vertical da rede, passando novamente, total ou parcialmente por fora do espaço de cruzamento, no mesmo lado da quadra.

11.4.4, D5b

A equipe adversária não poderá impedir tal ação.

10.1.3	A bola que se encaminha para a quadra adversária através do espaço inferior está em jogo até o momento em que cruzar completamente o plano vertical da rede.	23.3.2.3f, D5a, D11 (22)
10.2	BOLA TOCANDO A REDE	
	Ao cruzar a rede a bola poderá tocá-la.	10.1.1
10.3	BOLA NA REDE	
10.3.1	A bola enviada para a rede pode ser recuperada dentro do limite de três toques da equipe.	9.1
10.3.2	Se a bola rasga as malhas da rede ou a desarma, o rally é cancelado e repetido.	
11	JOGADOR NA REDE	
11.1	INVASÃO SOBRE A REDE	
11.1.1	Ao bloquear, o bloqueador poderá tocar a bola quando esta ainda está além da rede, desde que não interfira na jogada do adversário antes ou durante o golpe de ataque deste.	14.1, 14.3
11.1.2	Após um golpe de ataque, é permitido ao jogador passar as mãos além da rede, desde que o contato com a bola tenha ocorrido dentro do seu próprio espaço de jogo.	
11.2	PENETRAÇÃO SOB A REDE	
11.2.1	É permitido penetrar no espaço adversário sob a rede, desde que isto não interfira na jogada do adversário.	
11.2.2	Penetração na quadra adversária além da linha central:	1.3.3, 11.2.2.1, D11 (22)
11.2.2.1	É permitido tocar a quadra adversária com o(s) pé(s), desde que alguma parte dele(s) permaneça(m) em contato com a linha central, ou a projeção do(s) pé(s) no solo esteja sobre a linha central e esta ação não interfira no jogo do oponente;	1.3.3, D11 (22)
11.2.2.2	É permitido tocar a quadra adversária com qualquer parte do corpo acima dos pés, desde que isto não interfira na jogada do adversário.	1.3.3, 11.2.2.1, D11 (22)
11.2.3	Um jogador pode entrar na quadra adversária depois que a bola se tornar “fora de jogo”.	8.2
11.2.4	Os jogadores podem penetrar na zona livre do adversário, não é falta.	

11.3 CONTATO COM A REDE

- 11.3.1 O contato de um jogador com a rede, entre as antenas, durante a ação de jogar a bola, é uma falta. Uma ação de jogar a bola compreende (entre outras) o saltar, o golpear (ou a tentativa de golpear) e o aterrissar de maneira segura, pronto para uma nova ação.
- 11.3.2 Os jogadores podem tocar o poste, cabo de fixação ou qualquer outro objeto que esteja localizado depois da antena, incluindo a própria rede, desde que isto não interfira na jogada. (exceto regra 9.1.3)
- 11.3.3 Quando a bola é enviada em direção à rede, de forma a ocasionar um contato entre um jogador e a rede, não há falta.

11.4.4,
23.3.2.3c,
24.3.2.3, D3

D3

11.4 FALTAS COMETIDAS POR JOGADORES NA REDE

- 11.4.1 Um jogador toca a bola ou um adversário no espaço adversário, antes ou durante um golpe de ataque do adversário;
- 11.4.2 Um jogador interfere na jogada do adversário quando penetra no espaço adversário sob a rede;
- 11.4.3 A O(s) pé(s) de um jogador penetram, completamente, na quadra adversária;
- 11.4.4 Além de outras situações não citadas, um jogador interfere na jogada do adversário quando:
- tocar a rede entre as antenas ou a própria antena durante a ação de jogar a bola;
 - utilizar a rede entre as antenas como apoio ou uma ajuda para se estabilizar;
 - criar uma vantagem sobre o adversário ao tocar a rede;
 - executar ações que impedem ou atrapalham uma tentativa legítima do adversário em jogar bola;
 - apoiar/segurar na rede.

11.1.1,
D11 (20)

11.2.1

11.2.2.2,
D11 (22)

D11 (19)

11.3.1

Qualquer jogador próximo à bola que está sendo jogada, e aquele que esteja tentando jogá-la, é considerado na ação de jogar a bola, mesmo que não haja nenhum contato com a mesma.

No entanto, tocar a rede além das antenas não é considerado uma falta (Com exceção da regra 9.1.3).

12 SAQUE

Saque é o ato de colocar a bola em jogo, executado pelo jogador de trás à direita, posicionado na zona de saque.

1.4.2, 8.1,
12.4.1

12.1 PRIMEIRO SAQUE DE UM SET

- 12.1.1 O primeiro saque do 1° set, bem como o do set decisivo (5° set) é executado pela equipe determinada no sorteio.

6.3.2, 7.1

- 12.1.2 Os demais sets começarão com o saque da equipe que iniciou sendo a receptora do set anterior.

12.2 ORDEM DE SAQUE

- 12.2.1 Os jogadores devem seguir a ordem de saque registrada na papeleta de formatação inicial. 7.3.1, 7.3.2
- 12.2.2 Após o primeiro saque do set, o sacador é determinado da seguinte forma: 12.1
- 12.2.2.1 Quando a equipe sacadora vence o rally, o sacador (ou o jogador que o substituiu) voltará a sacar; 6.1.3, 15.5
- 12.2.2.2 Quando a equipe receptora vence o rally, esta ganha o direito de sacar e rotacionar antes de sacar. O jogador que rotaciona do lado direito da linha de frente (posição 2) para a direita da linha de trás direita (posição 1) será o sacador. 6.1.3, 7.6.2

12.3 AUTORIZAÇÃO DO SAQUE

- O 1º árbitro autoriza o saque após verificar se as duas equipes estão prontas para jogar e se o sacador tem a posse de bola. 12, D11 (1)

12.4 EXECUÇÃO DO SAQUE

- 12.4.1 A bola deve ser golpeada com uma mão ou qualquer parte do braço depois de ser solta ou lançada pela(s) mão(s). D11 (10)
- 12.4.2 Somente um lançamento ou soltura da bola é permitido. Quicá-la ou movê-la entre as mãos é permitido.
- 12.4.3 No momento do golpe de saque ou da impulsão para o saque em suspensão, o sacador não pode tocar a quadra (incluindo a linha de fundo) nem a área do piso que está fora da zona de saque. Após o golpe, pode-se pisar ou cair fora da zona de saque ou dentro da quadra. 1.4.2, 29.2.1.4, D11 (22), D12 (4)
- 12.4.4 O sacador deve golpear a bola dentro de 8 segundos após o 1º árbitro apitar para autorizar o saque. 12.3, D11 (11)
- 12.4.5 O saque efetuado antes do apito do árbitro é anulado e repetido. 12.3

12.5 BARREIRA

- 12.5.1 Os jogadores da equipe sacadora não podem impedir o seu adversário, seja por uma ação individual ou coletiva, de ver o saque e a trajetória da bola. D6, D11 (12), 12.5.2
- 12.5.2 A Um jogador ou um grupo de jogadores da equipe sacadora comete uma falta de barreira realizando ações de: balançar os braços; pular ou mover de lado para o outro lado durante a execução do saque, ou agrupando-se de forma a esconder ambos, o golpe de saque e a trajetória da bola até que a bola alcance o plano vertical da rede. Caso uma ou outra condição seja visível, isso não é considerada como barreira. 12.4, D6

12.6 FALTAS COMETIDAS DURANTE O SAQUE

12.6.1 Faltas no saque.

As seguintes faltas acarretam a troca do saque mesmo se o adversário está fora de posição. Caso o sacador:

12.2.2.2,
12.7.1

12.6.1.1 viole a ordem de saque,

12.2

12.6.1.2 não execute o saque corretamente

12.4

12.6.2 Faltas após o golpe de saque.

Após a bola ser golpeada corretamente, o saque torna-se faltoso (exceto se um jogador está fora de posição) se a bola:

12.4, 12.7.2

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

8.4.4, 8.4.5,
10.1.1,
D11 (19)

12.6.2.2 vai “fora”;

8.4, D11 (15)

12.6.2.3 passa sobre uma barreira.

12.5, D11 (12)

12.7 FALTAS NO SAQUE E FALTAS DE POSIÇÃO

12.7.1 Se o sacador comete uma falta no momento do golpe de saque (execução imprópria, ordem de rotação errada, etc.) e o oponente está fora de posição, a falta no saque será a sancionada.

7.5.1, 7.5.2,
12.6.1

12.7.2 Por outro lado, se a execução do saque foi correta, mas o saque torna-se faltoso (vai fora, vai sobre uma barreira, etc.), a falta de posição foi cometida primeiro, sendo esta a sancionada.

7.5.3, 12.6.2

13 GOLPE DE ATAQUE

13.1 CARACTERÍSTICAS DO GOLPE DE ATAQUE

13.1.1 Todas as ações que enviem a bola para o adversário, excetuando o saque e o bloqueio, são consideradas como golpes de ataque.

12, 14.1.1

13.1.2 Durante o golpe de ataque, só será permitido “colocar” a bola com a ponta dos dedos, caso a bola seja claramente golpeada e não carregada ou lançada.

9.2.2

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

13.2 RESTRIÇÕES AO GOLPE DE ATAQUES

13.2.1 Os jogadores da linha de frente podem completar um golpe de ataque a qualquer altura, desde que o contato com a bola tenha ocorrido dentro do espaço de jogo da sua equipe (exceto Regra 13.2.4 e 13.3.6).

7.4.1.1

13.2.2	Um jogador da linha de trás pode completar um ataque, a qualquer altura, atrás da zona de frente se:	1.4.1, 7.4.1.2, 19.3.1.2, D8
13.2.2.1	no seu impulso, o(s) pé(s) do jogador não deve(m) ter tocado nem ultrapassado a linha de ataque;	1.3.4
13.2.2.2	após o golpe, o jogador pode cair dentro da zona de frente.	1.4.1
13.2.3	Um jogador da linha de trás também poderá completar um golpe de ataque na zona de frente se, no momento do contato, parte da bola está abaixo do topo da rede.	1.4.1, 7.4.1.2, D8
13.2.4	Nenhum jogador pode completar um golpe de ataque ao saque adversário, quando a bola está na zona de frente e completamente acima do bordo superior da rede.	1.4.1
13.3 FALTAS DO GOLPE DE ATAQUE		
13.3.1	Um jogador golpeia a bola dentro do espaço de jogo da equipe adversária.	13.2.1, D11 (20)
13.3.2	Um jogador golpeia a bola para "fora".	8.4, D11 (15)
13.3.3	Um jogador da linha de trás completa um golpe de ataque dentro da zona de frente se, no momento do golpe, a bola está completamente acima do bordo superior da rede.	1.4.1, 7.4.1.2, 13.2.3, D11 (21)
13.3.4	Um jogador completa um golpe de ataque ao saque adversário, quando a bola está na zona de frente e completamente acima do bordo superior da rede.	1.4.1, 13.2.4, D11 (21)
13.3.5	Um Líbero completa um golpe de ataque se, no momento do golpe, a bola está completamente acima do bordo superior da rede.	19.3.1.2, 23.3.2.3d, D11 (21)
13.3.6	A Um jogador completa um golpe de ataque acima do bordo superior da rede, quando a bola é proveniente de um passe de voleio (toque) com a ponta dos dedos, executado por um Líbero que está na zona de frente de sua equipe.	1.4.1, 19.3.1.4, 23.3.2.3e, D11 (21)

14 BLOQUEIO

14.1 BLOQUEAR

14.1.1	Bloquear é a ação dos jogadores próximos à rede para interceptar a bola vinda do adversário, estendendo-se acima do bordo superior da rede, não importando a altura que é feito o contato com a bola. Somente aos jogadores da linha de frente é permitido completar um bloqueio, desde que no momento do contato com a bola, parte do corpo esteja mais alta que o topo da rede.	7.4.1.1
14.1.2	Tentativa de bloqueio	
	Uma tentativa de bloqueio é a ação de bloquear sem tocar a bola.	

14.1.3	Bloqueio efetivo Um bloqueio efetivo quando a bola é tocada por um bloqueador.	D7
14.1.4	Bloqueio coletivo Um bloqueio coletivo é executado por dois ou três jogadores próximos entre si, e é efetivo quando um deles toca a bola.	
14.2	CONTATO DO BLOQUEIO	
	Contatos consecutivos (rápidos e contínuos) com a bola podem ocorrer entre um ou mais bloqueadores, desde que os contatos ocorram durante uma ação.	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 sua ação não interfira na jogada do adversário. Assim, não é permitido tocar a bola além da rede antes do adversário executar um golpe de ataque.	D11 (20) 13.1.1
14.4	BLOQUEIO E TOQUES DA EQUIPE	
14.4.1	Um contato de bloqueio não conta como um toque da equipe. Conseqüentemente, após o contato do bloqueio, a equipe tem direito a três toques para retornar a bola.	9.1, 14.4.2
14.4.2	O primeiro toque após o bloqueio pode ser dado por qualquer jogador, inclusive aquele que tocou a bola no bloqueio.	14.4.1
14.5	BLOQUEIO DO SAQUE	
	É proibido bloquear o saque adversário.	12, D11 (12)
14.6	FALTAS DE BLOQUEIO	
14.6.1	O bloqueador toca a bola no espaço adversário, antes do golpe de ataque do adversário;	D11 (20) 14.3
14.6.2	A Um jogador da linha de trás ou um Líbero bloqueia ou participa de um bloqueio efetivo;	14.1, 14.5, 19.3.1.3
14.6.3	Bloquear o saque do adversário;	14.5, D11 (12)
14.6.4	A bola é enviada para "fora";	8.4
14.6.5	Bloquear a bola dentro do espaço adversário por fora das antenas;	
14.6.6	Um Líbero tenta um bloqueio individual ou coletivo.	14.1.1, 19.3.1.3

CAPÍTULO 5 INTERRUPÇÕES, RETARDADOS E INTERVALOS

[Ver Regras](#)

15 INTERRUPÇÕES

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

6.1.3, 8.1, 8.2,
15.4, 15.5,
24.2.6

As únicas interrupções **regulares no jogo** são TEMPO DE DESCANSO e SUBSTITUIÇÕES.

15.1 NÚMERO DE INTERRUPÇÕES REGULARES NO JOGO

Cada equipe tem direito a, no máximo, dois tempos de descanso e seis substituições em cada set.

6.2, 15.4, 15.5

15.2 SEQUÊNCIA DAS INTERRUPÇÕES REGULARES NO JOGO

15.2.1 Solicitação de um ou dois tempos e uma substituição para cada equipe podem suceder-se dentro da mesma interrupção.

15.4, 15.5

15.2.2 Contudo, uma equipe não está autorizada a requisitar substituições consecutivas durante a mesma interrupção. Dois ou mais jogadores podem ser substituídos dentro da mesma requisição.

15.5, 15.6.1

15.2.3 Deve haver um rally completo entre duas requisições de substituição feitas pela mesma equipe. (Exceção: uma substituição forçada devido uma lesão ou expulsão/desqualificação (15.5.2, 15.7 e 15.8).

6.1.3, 15.5

15.2.4 Não é permitido solicitar qualquer interrupção regular do jogo após ter um pedido rejeitado e sancionado por uma advertência por retardamento durante a mesma interrupção (ou seja, antes do final do próximo rally completo).

16.1.2

15.3 REQUISIÇÃO DE INTERRUPÇÕES REGULARES NO JOGO

15.3.1 Interrupções regulares do jogo podem ser solicitadas pelo técnico, ou na ausência deste, pelo capitão em jogo, e somente por eles.

5.1.2.3,
5.2.3.3,
5.3.2, 15

15.3.2 É permitida a requisição de uma substituição antes do início de um set, devendo ser gravada na súmula do jogo como uma substituição regular naquele set.

7.3.4

15.4 TEMPOS DE DESCANSO

- 15.4.1 Pedidos de tempo de descanso devem ser realizados através do sinal manual oficial correspondente, quando a bola está fora de jogo e antes do apito do 1º árbitro autorizando o saque. Todos os tempos de descanso tem a duração de 30 segundos.

Para Competições Mundiais e Oficiais da FIVB, a duração dos tempos de descanso pode ser ajustada se a FIVB aprovar tal solicitação com base em uma solicitação do Organizador.

Para as Competições Mundiais e Oficiais da FIVB é obrigatório o uso da campanha e então o sinal manual oficial para solicitar tempo.

- 15.4.2 Durante todos os tempos de descanso, os jogadores em jogo devem se dirigir para a zona livre, perto do seu banco.

6.1.3, 8.2,
12.3, D11 (4)

D1a

15.5 SUBSTITUIÇÕES

- 15.5.1 A substituição é o ato pelo qual um jogador, excetuando-se o Líbero e o jogador regular o qual tenha realizado a troca, após de ter sido registrado pelo apontador, entra no jogo para ocupar a posição de outro jogador que deve deixar a quadra neste momento.

19.3.2.1,
D11 (5)

- 15.5.2 Quando a substituição ocorre devido à lesão de um jogador em jogo, esta poderá ser acompanhada do sinal manual oficial executado pelo técnico (ou pelo capitão em jogo).

5.1.2.3, 5.2.3.3,
6.1.3, 8.2, 12.3,
D11 (5)

15.6 LIMITES DE SUBSTITUIÇÕES

- 15.6.1 Um jogador da formação inicial pode deixar o jogo e retornar, mas somente uma vez no set e para sua posição original na formação.

7.3.1

- 15.6.2 Um jogador reserva pode entrar no jogo no lugar de um jogador da formação inicial, mas somente uma vez por set, e só pode ser substituído pelo mesmo jogador titular.

7.3.1

15.7 SUBSTITUIÇÃO EXCEPCIONAL

Um jogador (exceto o líbero) que não pode continuar jogando, devido à lesão, doença ou expulsão / desqualificação deve ser legalmente substituído. Caso não seja possível, a equipe tem direito a uma substituição EXCEPCIONAL, além dos limites da Regra 15.6.

15.6, 19.4.3,
21.3.2,
21.3.3, D11 (5)

Uma substituição excepcional significa que qualquer jogador que não está na quadra na hora da lesão/expulsão/desqualificação, exceto o líbero, segundo líbero ou o jogador regular envolvido em sua troca, pode substituir o jogador lesionado/doente/expulso/desqualificado na partida. O jogador lesionado/expulso substituído não tem permissão para voltar à partida.

Uma substituição excepcional não pode ser contada, em nenhuma hipótese, como uma substituição regular. Entretanto, na súmula, deverá ser incluída no total de substituições do set e da partida.

15.8 SUBSTITUIÇÃO POR EXPULSÃO OU DESQUALIFICAÇÃO

Um jogador **EXPULSO** ou **DESQUALIFICADO** deve ser substituído através de uma substituição legal. Se isso não for possível, a equipe tem o direito de fazer uma substituição excepcional. Caso não seja possível, a equipe é declarada **INCOMPLETA**.

6.4.3, 7.3.1,
15.6, 15.7,
21.3.2,
21.3.3, D11 (5)

15.9 SUBSTITUIÇÃO ILEGAL

15.9.1 Uma substituição é ilegal quando excede as limitações da Regra 15.6 (exceto no caso da Regra 15.7), ou quando envolve um jogador não-registrado na súmula.

15.9.2 Caso uma equipe realize uma substituição ilegal e o jogo reinicie normalmente, os seguintes procedimentos devem ser aplicados, conforme a sequência indicada:

8.1, 15.6

15.9.2.1 a equipe é penalizada com um ponto e direito ao próximo saque para o adversário;

6.1.3

15.9.2.2 a substituição deve ser retificada;

15.9.2.3 Os pontos marcados pela equipe faltosa, contados a partir do momento em que se concretizou a infração, serão cancelados. Mantêm-se os pontos do adversário.

15.10 PROCEDIMENTO DE SUBSTITUIÇÃO

1.4.3, D1b

15.10.1 As substituições devem ocorrer dentro da zona de substituição.

15.10.2 Uma substituição deve durar somente o tempo necessário para o registro na súmula e permitir a entrada e saída dos jogadores.

15.10, 24.2.6,
25.2.2.3

15.10.3.1 A solicitação de substituição caracteriza-se pela entrada do(s) jogador(es) substituto(s) na zona de substituição, pronto(s) para jogar, durante uma interrupção regulamentar. Não é necessário que o técnico faça o sinal manual oficial, exceto em caso de lesão ou antes do início de um set.

15.10.3.2 Se o jogador não estiver pronto no momento da solicitação, a substituição não é concedida e a equipe é sancionada por retardamento.

16.2, D9

15.10.3.3 A solicitação de substituição é reconhecida e anunciada pelo apontador ou 2º árbitro, respectivamente, pelo uso da campainha ou do apito. O 2º árbitro autoriza a substituição.

24.2.6

Para as Competições Mundiais e Oficiais da FIVB, plaquetas numeradas são usadas para facilitar a(s) substituição(ões) (exceto quando dispositivos eletrônicos são usados para transmitir os dados ao apontador).

15.10.4	A solicitação de substituição é reconhecida e anunciada pelo apontador ou 2º árbitro, respectivamente, pelo uso da campainha ou do apito. O 2º árbitro autoriza a substituição. Se uma equipe pretende fazer mais de uma substituição simultaneamente, todos os jogadores substitutos devem entrar na zona de substituição ao mesmo tempo para que sejam consideradas como requisitadas na mesma interrupção. Neste caso, as substituições deverão ser realizadas sucessivamente, um par de jogadores por vez. Caso uma delas seja ilegal, as que sejam legais são autorizadas normalmente e a ilegal será rejeitada, estando sujeita à sanção por retardamento.	1.4.3, 15.2.2
15.11 SOLICITAÇÕES IMPRÓPRIAS		
15.11.1	É indevido solicitar qualquer interrupção regulamentar no jogo:	15
15.11.1.1	durante um rally ou no momento ou após o apito de autorização para o saque;	12.3
15.11.1.2	requisitada por um membro da equipe não autorizado.	5.1.2.3, 5.2.3.3
15.11.1.3	uma segunda substituição da mesma equipe durante a mesma interrupção (ex. antes do final do próximo rally completo), exceto no caso de lesão ou mal súbito/expulsão/desqualificação de um jogador em quadra.	15.2.2, 15.2.3, 15.8, 16.1, 25.2.2.6
15.11.1.4	depois de esgotado o número autorizado de tempos e de substituições.	16.1, 25.2.2.6
15.11.2	A primeira solicitação indevida na partida que não afetar ou retardar o jogo deve ser rejeitada sem qualquer outra consequência.	
15.11.3	Qualquer solicitação indevida adicional na partida requisitada pela mesma equipe constitui um retardamento.	16.1.4, D11 (25)
16 RETARDAMENTOS		
16.1 TIPOS DE RETARDAMENTO		
	Qualquer ação imprópria de uma equipe que atrase o reinício do jogo caracteriza um retardamento e inclui, dentre outras:	
16.1.1	Prolongar uma interrupção regular;	15.10.2
16.1.2	Prolongar uma interrupção após receber instruções para retomar o jogo;	15
16.1.3	Requisitar uma substituição ilegal;	15.9
16.1.4	Repetir uma solicitação indevida;	15.11.3
16.1.5	Um membro da equipe retardar o andamento do jogo.	
16.2 SANÇÕES POR RETARDAMENTO		
16.2.1	<i>“Advertência por retardamento” e “penalidade por retardamento”</i> são as sanções para a equipe.	D9
16.2.1.1	<i>Sanções por retardamento vigoram por toda a partida.</i>	6.3
16.2.1.2	Todas as sanções por retardamento são anotadas na súmula.	25.2.2.6

16.2.2	O primeiro retardamento na partida cometido por um membro da equipe é sancionado com uma “ADVERTENCIA POR RETARDAMENTO”.	4.1.1, D11 (25)
16.2.3	O segundo retardamento, assim como os subsequentes, de qualquer tipo, por qualquer jogador ou outro membro da mesma equipe na mesma partida, constitui (em) falta e é (são) punido(s) com uma “PENALIDADE POR RETARDAMENTO” com um ponto e o direito ao próximo saque para o adversário.	6.1.3, D11 (25)
16.2.4	Sanções por retardo impostas antes ou entre sets são aplicadas no set seguinte.	18.1
17	INTERRUPÇÕES EXCEPCIONAIS DO JOGO	
17.1	LESÃO OU MAL SÚBITO	8.1
17.1.1	Na ocorrência de um acidente sério enquanto a bola está em jogo, o árbitro deve parar a jogada imediatamente e permitir a entrada de assistência médica na quadra. O rally deverá ser jogado novamente.	6.1.3
17.1.2	Se um jogador contundido não possa ser substituído de forma legal ou excepcional, um tempo de recuperação de 3 minutos será concedido, não mais que uma vez ao mesmo jogador na mesma partida. Caso ele não se recupere, sua equipe é declarada incompleta.	15.6, 15.7, 24.2.8 6.4.3, 7.3.1
17.2	INTERFERÊNCIA EXTERNA	
	Na ocorrência de qualquer interferência externa durante o jogo, a jogada deve ser interrompida e o rally jogado novamente.	6.1.3, D11 (23)
17.3	INTERRUPÇÕES PROLONGADAS	
17.3.1	Se circunstâncias imprevistas interrompem o jogo, o 1° árbitro, o organizador e o Comitê de Controle, na existência de um, devem decidir as medidas a serem tomadas para estabelecer as condições normais.	23.2.3
17.3.2	Ocorrendo uma ou mais interrupções, não excedendo 4 horas no total:	17.3.1
17.3.2.1	Se o jogo é reiniciado na mesma quadra, o set interrompido deve continuar normalmente, com o mesmo placar, jogadores e posições. Os sets já jogados conservarão seus resultados;	1, 7.3
17.3.2.2	Se o jogo é reiniciado em outra quadra de jogo, o set interrompido é anulado e reiniciado com os mesmos jogadores e a mesma formação inicial. Os sets já jogados conservarão seus resultados.	7.3, 21.4.1, D9

- 17.3.3 Ocorrendo uma ou mais interrupções excedendo 4 horas no total, todo o jogo deverá ser repetido.

18 INTERVALOS E TROCA DE QUADRA

18.1 INTERVALOS

Um intervalo é o tempo entre sets. Todos os intervalos duram três minutos.

4.2.4

Durante este tempo, são efetuados a troca de quadra e o registro da formação inicial das equipes na súmula.

7.3.2, 18.2,
25.2.1.2

O intervalo entre o segundo e o terceiro sets pode ser prolongado até 10 min pela autoridade competente ante solicitação do organizador.

18.2 TROCA DE QUADRAS

D11 (3)

- 18.2.1 Após cada set, as equipes trocam de quadra, exceto no set decisivo.

7.1

- 18.2.2 No set decisivo, quando a equipe na liderança atinge 8 pontos, as equipes trocam de quadra, sem retardo, mantendo-se as posições em quadra no momento da troca.

6.3.2, 7.4.1,
25.2.2.5

Caso a troca não ocorra no momento em que a equipe na liderança alcance 8 pontos, deverá ocorrer tão logo o erro seja identificado. O placar no momento da troca permanece o mesmo.



CAPÍTULO 6 O JOGADOR LÍBERO

19 O JOGADOR LÍBERO

Ver Regras

19.1 DESIGNAÇÃO DO LÍBERO

5

19.1.1 Cada equipe tem o direito a designar, dentre os jogadores constantes na súmula, até dois jogadores especialistas em defesa: os Líberos.

4.1.1

I Nas Competições Mundiais e Oficiais da FIVB, categoria adulta, se uma equipe tiver mais que 12 jogadores registrados na súmula, é obrigado ter DOIS líberos na relação da equipe.

19.1.2 Todos os Líberos devem estar registrados na súmula antes da partida nas linhas especiais reservadas para isto.

5.2.2, 25.2.1.1,
28.2.1.1

19.1.3 O Líbero em quadra é o Líbero atuante. Na existência de outro Líbero, ele/ela será o segundo Líbero da equipe.

Somente poderá estar em quadra um Líbero de cada vez.

19.2 EQUIPAMENTO

4.3

Os jogadores líberos devem usar um uniforme (ou jaleco/colete para o líbero redesignado) que possua uma cor dominante diferente de qualquer outra cor do uniforme do resto da equipe. O uniforme deve contrastar, claramente, com o resto da equipe.

Ambos os líberos podem estar com uniformes diferentes um do outro e do resto da equipe.

Para as Competições Mundiais e Oficiais da FIVB, o Líbero redesignado deve, se possível, vestir uma camiseta do mesmo estilo e cor do Líbero original, mantendo o seu próprio número.

19.3 AÇÕES ENVOLVENDO O LÍBERO

19.3.1 Ações do jogo:

19.3.1.1 O Líbero poderá efetuar a troca com qualquer jogador que ocupe uma posição da linha de trás.

7.4.1.2

19.3.1.2 Ele/ela tem atuação restrita às posições da linha de trás e não poderá completar um golpe de ataque, de qualquer parte da quadra ou da zona livre, se, no momento do contato com a bola, esta esteja totalmente acima do bordo superior da rede.

13.2.2, 13.2.3,
13.3.5

19.3.1.3 Ele/ela não poderá sacar, bloquear ou tentar bloquear.

12.4.1, 14.6.2,
14.6.6, D11 (12)

- 19.3.1.4 Um jogador não poderá completar um golpe de ataque quando a bola está completamente acima do bordo superior da rede, caso tenha sido tocada pelo Líbero por meio de um voleio com a ponta dos dedos, estando este dentro de sua zona de ataque. A bola poderá ser atacada normalmente caso o Líbero execute a mesma ação, estando fora de sua zona de ataque ou de seu prolongamento. 1.4.1, 13.3.6, 23.3.2.3d, e, D1b
- 19.3.2 Trocas com o Líbero.
- 19.3.2.1 Trocas com o Líbero não contam como substituições. Elas são ilimitadas, devendo haver um rally completo entre duas trocas com o Líbero, (exceto na ocorrência de uma penalidade que faça os jogadores de uma equipe rotacionar suas posições, movendo o Líbero para a posição 4 ou quando Líbero atuante se torna incapaz de atuar, tornando o rally incompleto). 6.1.3, 15.5
- 19.3.2.2 O jogador regular envolvido em uma troca poderá envolver-se em nova troca com quaisquer dos Líberos. O Líbero atuante somente poderá envolver-se em uma troca com: jogador regular que ocupava a posição em quadra na troca de entrada em quadra do Líbero atuante; ou com o segundo Líbero.
- 19.3.2.3 No início de cada set, o Líbero não poderá entrar em quadra enquanto o 2° árbitro faça a conferência da formação inicial e autoriza a troca com um jogador constante na formação inicial. 7.3.2, 12.1
- 19.3.2.4 Outras trocas com o Líbero somente poderão ser efetuadas a partir do momento em que a bola esteja “fora de jogo” até o apito do 1° árbitro autorizando o próximo saque. 8.2, 12.3
- 19.3.2.5 Um troca efetuada após o apito para autorização do saque mas antes do golpe do sacador não deve ser recusada; entretanto, ao final do rally, o capitão em jogo deve ser informado que este procedimento não é permitido e, em caso de reincidência, a equipe poderá ser sancionada com um retardamento. 12.3, 12.4, D9
- 19.3.2.6 Trocas tardias subsequentes devem resultar na interrupção imediata da jogada e uma sanção por retardamento. A equipe que efetuará o próximo saque será determinada pelo nível da sanção por retardamento. 16.2, D9
- 19.3.2.7 O Líbero e o seu jogador regular que efetuar a troca somente poderão entrar ou deixar a quadra através da zona de troca de Líbero. 1.4.4, D1b
- 19.3.2.8 Trocas do Líbero devem ser registradas no formulário de Controle de Líbero (caso esteja sendo utilizado) ou na súmula eletrônica. 28.2.2.1, 28.2.2.2
- 19.3.2.9 Uma troca ilegal do Líbero, além de outras situações não citadas, caracteriza-se por:
- Ausência de um rally completo entre as trocas;
 - O Líbero efetuar a troca com jogador regular que não seja aquele envolvido na troca legal anterior ou o segundo Líbero.
- A troca ilegal do Líbero receberá o mesmo tratamento e consequências de uma substituição ilegal. 15.9
- Se a troca ilegal é identificada antes do início do rally, os árbitros têm por dever corrigi-la e, logo após, sancionar a equipe com um retardamento; D9

Se a troca ilegal é identificada após o golpe de saque, as consequências serão as mesmas de uma substituição ilegal.

15.9

19.4 REDESIGNAÇÃO DE UM NOVO LÍBERO

- 19.4.1 T O Líbero **torna-se incapaz** de atuar em caso de contusão, mal súbito, expulsão ou desqualificação. 21.3.2, 21.3.3, D9
- O Líbero pode ser **declarado** incapaz de atuar, por qualquer motivo, pelo técnico ou, na ausência deste, pelo capitão no jogo. 5.1.2.1, 5.2.1
- 19.4.2 Equipes com um Líbero
- 19.4.2.1 Caso uma equipe possua somente um Líbero conforme a regra 19.4.1, ou tenha registrado somente um, e este único Líbero torna-se incapaz ou é declarado como tal, o técnico (ou o capitão no jogo em caso de ausência do técnico) poderá redesignar como Líbero, para o resto da partida, qualquer outro jogador que não esteja em quadra no momento da redesignação, excetuando-se o jogador regular que tenha efetuado a troca com o Líbero declarado incapaz. 19.4, 19.4.1
- 19.4.2.2 Se o Líbero atuante tornar-se incapaz de atuar, ele/ela pode ser trocado(a) pelo jogador regular envolvido na troca legal anterior ou pelo ingresso de forma imediata e direta na quadra de um Líbero redesignado. *Entretanto, o Líbero que é objeto de uma redesignação, não pode jogar o restante do jogo.*
- Se o Líbero não está em quadra no momento que é declarado incapaz de jogar, ele/ela também pode estar sujeito a uma redesignação. O Líbero declarado incapaz de jogar não pode jogar o restante do jogo.
- 19.4.2.3 O técnico, ou capitão no jogo caso não haja técnico, comunica-se com o 2º árbitro, informando-o sobre a redesignação. 5.1.2.1, 5.2.1
- 19.4.2.4 Caso um Líbero redesignado torne-se, ou seja, declarado incapaz de atuar, outras redesignações serão permitidas. 19.4.1
- 19.4.2.5 Na hipótese do técnico optar por indicar o capitão da equipe como líbero redesignado, tal ato será permitido. 5.1.2, 19.4.1
- 19.4.2.6 Caso um jogador seja redesignado como Líbero, seu número deverá ser registrado na súmula no campo referente às observações e no formulário de Controle de Líbero (ou súmula eletrônica, caso esteja sendo utilizada). 25.2.2.7, 28.2.2.1
- 19.4.3 Equipe com dois Líberos
- 19.4.3.1 Caso uma equipe tenha registrado dois Líberos na súmula, entretanto, um deles torna-se incapaz de atuar, a equipe tem direito a jogar com apenas um Líbero. 4.1.1, 19.1.1
- Não será permitida uma redesignação, a menos que o Líbero restante torne-se incapaz de atuar. 19.4

19.5 RESUMO

Caso o Líbero seja expulso ou desqualificado, ele/ela poderá ser trocado imediatamente pelo segundo Líbero. Caso a equipe tenha apenas um Líbero, esta terá direito a fazer uma redesignação.

19.4, 21.3.2,
21.3.3



CAPÍTULO 7

CONDUTA DOS PARTICIPANTES

Ver Regras

20 REQUISITOS DE CONDUTA

20.1 CONDUTA DESPORTIVA

20.1.1 Os participantes devem conhecer e cumprir as “Regras Oficiais de Voleibol”.

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

Em caso de dúvida, somente o capitão em jogo poderá solicitar esclarecimentos. 5.1.2.1

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

20.2 JOGO HONESTO (“FAIR-PLAY”)

20.2.1 Os participantes devem se comportar de forma respeitosa e cortês, com espírito esportivo (“FAIR PLAY”) não somente para com os árbitros, mas também com outras autoridades, adversários, companheiros de equipe e espectadores.

20.2.2 É permitida a comunicação entre os membros da equipe durante o jogo. 5.2.3.4

21 CONDUTAS IMPROPRIAS E SUAS PUNIÇÕES

21.1 CONDUTAS MENORES

Condutas impróprias menores não estão sujeitas a sanções. É dever do 1º árbitro evitar que as equipes se aproximem do nível de sanção. 5.1.2, 21.3

Este dever é executado em dois estágios: D9, D11 (6a)

Estágio 1: com uma advertência verbal, através do capitão da equipe;

Estágio 2: utilizando-se de um CARTÃO AMARELO direcionado a um membro da equipe. Esta advertência não é considerada uma sanção, mas sim um alerta de que o membro advertido (e, por extensão, a sua equipe) alcançou o nível de sanção naquela partida. Não há qualquer consequência imediata, entretanto, deve ser registrado na súmula.

21.2 CONDUTAS IMPRÓPRIAS ACARRETANDO PUNIÇÕES

A conduta imprópria dos membros de uma equipe em relação às autoridades, oponentes, colegas de equipe ou espectadores, é classificada em três categorias, de acordo com a seriedade da ofensa.

4.1.1

- 21.2.1 Conduta rude: ação contrária às boas maneiras ou princípios morais.
- 21.2.2 Conduta ofensiva: palavras ou gestos insultantes ou difamantes, ou qualquer ação demonstrando desprezo.
- 21.2.3 Agressão: ataque físico real ou tentativa de agressão, ou comportamento agressivo ou ameaçador.

21.3 CONDUTAS IMPRÓPRIAS ACARRETANDO PUNIÇÕES

D9

De acordo com o julgamento do 1º árbitro e dependendo da seriedade da falta, as punições a serem aplicadas e registradas na súmula são: **Penalidade, Expulsão e Desqualificação.**

21.2, 25.2.2.6

21.3.1 Penalidade

D11 (6b)

A primeira conduta rude na partida por qualquer membro da equipe é punida com um ponto e saque para o adversário

4.1.1, 21.2.1

21.3.2 Expulsão

D11 (7)

- 21.3.2.1 Um membro da equipe que é punido com expulsão não participará pelo resto do set, deve se dirigir ao vestiário da equipe até a conclusão do set em andamento sem outras consequências.

4.1.1
5.2.1, 5.3.2
D1a, D1b

Um técnico expulso perde o direito de intervir no set e deve se dirigir ao vestiário da equipa até a conclusão do set em andamento.

5.2.3.3

- 21.3.2.2 A primeira conduta ofensiva de um membro da equipe é punida com expulsão sem qualquer outra consequência.

4.1.1, 21.2.2

- 21.3.2.3 A segunda conduta rude na mesma partida pelo mesmo membro é punida com expulsão, sem qualquer outra consequência.

4.1.1, 21.2.1

21.3.3 Desqualificação

D8

- 21.3.3.1 Um membro da equipe que é punido com desqualificação deve ser substituído legalmente / excepcionalmente e deve se dirigir para o vestiário da equipe pelo resto da partida sem qualquer outra consequência.

4.1.1, D1a

- 21.3.3.2 O primeiro ataque físico, consumado ou implícito, ou ameaça de agressão será punido com desqualificação sem qualquer outra consequência.


21.2.3

- 21.3.3.3 A segunda conduta ofensiva na mesma partida do mesmo membro da equipe é punida pela desqualificação sem qualquer outra consequência



4.1.1, 21.2.2

21.3.3.4	A terceira conduta rude na mesma partida do mesmo membro da equipe é sancionada pela desqualificação sem qualquer outra consequência.	4.1.1, 21.2.1
21.4 APLICAÇÃO DAS PUNIÇÕES POR CONDUTA IMPRÓPRIA		
21.4.1	Todas as punições por conduta imprópria têm caráter individual, permanecendo válidas para a partida inteira, sendo registrada em súmula.	21.3, 25.2.2.6
21.4.2	A repetição de conduta imprópria pelo mesmo membro da equipe na mesma partida é punida de forma progressiva (o mesmo da equipe recebe uma punição mais severa para cada conduta imprópria que se sucede).	4.1.1, 21.2, 21.3, D9
21.4.3	Expulsão ou desqualificação devido a conduta ofensiva ou agressão, não requer punição prévia.	21.2, 21.3
21.5 CONDUTA IMPRÓPRIA ANTES E ENTRE OS SETS		
	Qualquer conduta imprópria que ocorra antes e entre os sets será punida de acordo com a Regra 21.3 e as punições aplicadas no set seguinte.	18.1, 21.2, 21.3
21.6 SUMÁRIO DE CONDUTAS IMPRÓPRIAS E CARTÕES A SEREM UTILIZADOS		
	Advertência: Sem sanção Estágio 1: advertência por meio verbal	
	Advertência: Sem sanção Estágio 2: advertência por meio de cartão amarelo	
	Penalidade: Sanção - cartão vermelho	21.3.1
	Expulsão: sanção - cartões amarelo e vermelho juntos	21.3.2
	Desqualificação: sanção - cartões amarelo e vermelho separados	21.3.3





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



CAPÍTULO 8 OS ÁRBITROS

Ver Regras

22 EQUIPE DE ARBITRAGEM E PROCEDIMENTOS

22.1 COMPOSIÇÃO

A equipe de arbitragem para um partida é composta dos seguintes componentes:

- 1º árbitro, 23
- 2º árbitro, 24
- Árbitro desafio, 25
- Árbitro reserva, 26
- Apontador, 27, 28
- Quatro (dois) juízes de linha. 29

Suas localizações são mostradas no diagrama 10.

Para as Competições Mundiais e Oficiais da FIVB um árbitro de desafio (se VCS está em uso), um árbitro reserva e um apontador assistente é obrigatório. 25, 26, 28

22.2 PROCEDIMENTOS

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

- 22.2.1.1 o 1º árbitro apita para autorizar o saque, que começa o rally; 6.1.3, 12.3, D11 (1)
- 22.2.1.2 o 1º e o 2º árbitros apitam ao final do rally, desde que estejam certos que uma falta foi cometida e identifiquem sua natureza.
- 22.2.2 Eles podem apitar, quando a bola está fora de jogo, indicando se autorizam ou rejeitam uma solicitação de uma equipe. 5.1.2, 8.2
- 22.2.3 Imediatamente após o apito para sinalizar a conclusão do "rally", os árbitros devem indicar, através de sinais manuais oficiais: 22.2.1.2, 30.1
- 22.2.3.1 Se a falta foi apitada pelo 1º árbitro, ele/ela indicará, na seguinte ordem: 12.2.2, D11 (2)
 - a) A equipe que executará o próximo saque,
 - b) A natureza da falta,
 - c) o(s) jogador(es) que cometeu(ram) a falta, caso necessário.

22.2.3.2	<p>Se a falta foi apitada pelo 2º árbitro, ele/ela indicará:</p> <p>a) a natureza da falta,</p> <p>b) o(s) jogador(es) que cometeu(ram) a falta, (caso necessário)</p> <p>c) a equipe que executará o próximo saque, acompanhando o sinal manual oficial executado pelo 1º árbitro.</p>	12.2.2
	<p>Neste caso, o 1º árbitro não sinaliza nem a natureza da falta ou o(s) jogador(es) faltoso(s), mas somente a equipe que saca.</p>	D11 (2)
22.2.3.3	<p>No caso de falta de ataque de um jogador da linha de trás ou do Líbero, ambos os árbitros indicam de acordo com 22.2.3.1 e 22.2.3.2 acima.</p>	12.2.2, 13.3.3, 13.3.5, 19.3.1.2, 23.3.2.3d, e, D11 (21)
22.2.3.4	<p>Em caso de falta dupla, ambos os árbitros indicam em seqüência:</p> <p>a) A natureza da falta,</p> <p>b) o(s) jogador(es) que cometeu(ram) a falta, (caso necessário)</p> <p>A equipe que executará o próximo saque é então indicada pelo 1º árbitro.</p>	17.3, D11 (23) 12.2.2, D11 (2)
23 1º ÁRBITRO		
23.1 LOCALIZAÇÃO		
	<p>O 1º árbitro desempenha suas funções de pé sobre a cadeira de arbitragem, colocada em uma das extremidades da rede, no lado contrário do apontador. Sua visão deve estar aproximadamente 50cm acima do bordo superior da rede.</p>	D1a, D1b, D10
23.2 AUTORIDADE		
23.2.1	<p>O 1º árbitro dirige a partida do início até o fim. Ele(a) tem autoridade sobre toda a equipe arbitragem e membros das equipes.</p> <p>Durante a partida suas decisões são finais. Ele(a) está autorizado(a) a anular as decisões dos outros árbitros, se descobrir-se que estão errados.</p> <p>Ele/ela pode, inclusive, substituir um membro da equipe de arbitragem que não cumpra corretamente suas funções.</p>	4.1.1, 6.3
23.2.2	<p>Ele/ela também controla o trabalho dos boleiros, enxugadores (rápidos) e limpadores da quadra.</p>	3.3
23.2.3	<p>Ele/ela tem poder para decidir sobre qualquer questão envolvendo o jogo, incluindo aquelas não previstas na regra.</p>	
23.2.4	<p>Ele/ela não pode permitir discussões sobre suas decisões.</p> <p>Todavia, por solicitação do capitão em jogo, o 1º árbitro dará explicação sobre a aplicação ou interpretação das regras que embasaram sua decisão.</p> <p>Se o capitão em jogo não concordar com as explicações do 1º árbitro e escolher protestar contra esta decisão, ele deve, imediatamente, reservar-se o direito ao registro deste protesto ao concluir da partida. O 1º árbitro deve autorizar este direito ao capitão em jogo.</p>	20.1.2 5.1.21 5.1.2.1 5.1.3.2, 25.2.3.2

23.2.5 O 1º árbitro tem a responsabilidade de decidir, antes e durante o jogo, se a área de jogo, equipamentos e as condições são apropriadas ou não para o jogo.

Capítulo 1,
23.3.1.1

23.3 RESPONSABILIDADES

23.3.1 Antes do jogo o 1º árbitro:

23.3.1.1 inspeciona as condições da área de jogo, das bolas e dos outros equipamentos;

Capítulo 1,
23.2.5

23.3.1.2 e realiza o sorteio com os capitães das equipes;

7.1

23.3.1.3 controla o aquecimento das equipes.

7.2

23.3.2 Durante o jogo, o 1º árbitro está autorizado a:

23.3.2.1 advertir as equipes,

21.1

23.3.2.2 punir condutas impróprias e retardamentos

16.2, 21.2, D9,
D11 (6a, 6b, 7,
8, 25)

23.3.2.3 decidir sobre:

a) as faltas do sacador e de posição da equipe sacadora, inclusive barreira;

7.5, 12.4, 12.5,
12.7.1, D4, D6,
D11 (12, 13, 22)

b) as faltas no toque da bola;

9.3,
D11 (16, 17, 18)

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

11.3.1, 11.4.1,
11.4.4,
D11 (20)

d) as faltas no ataque do Líbero e dos jogadores da linha da trás;

13.3.3, 13.3.5,
24.3.2.4, D8,
D11 (21)

e) um ataque completo feito por um jogador, em que a bola esteja acima do bordo superior da rede, proveniente de um passe de voleio (toque) com a ponta dos dedos, executado por um Líbero que está na zona de frente de sua equipe.

1.4.1, 13.3.6,
24.3.2.4,
D11 (21)

f) a bola cruzando completamente o espaço inferior sob a rede.

8.4.5, 24.3.2.7,
D5a, D11 (22)

	g) o bloqueio completo de um jogador da linha de trás ou a tentativa de bloqueio do Líbero.	14.6.2, 14.6.6, D11 (12)
	h) a bola que cruza o plano da rede total ou parcialmente fora do espaço de cruzamento para a quadra adversária ou toca a antena do seu lado da quadra.	D11 (15)
	i) a bola sacada e o terceiro toque que passa sobre ou fora da antena do seu lado da quadra.	D11 (15)
23.3.3	Ao final da partida, ele confere a súmula e a assina.	24.3.3, 25.2.3.3
24	2° ÁRBITRO	
24.1	LOCALIZAÇÃO	
	O 2° árbitro desempenha suas funções de pé, fora da quadra de jogo, próximo ao poste, no lado oposto e de frente para o 1° árbitro.	D1a, D1b, D10
24.2	AUTORIDADE	
24.2.1	O 2° árbitro é o assistente do 1° árbitro, mas também tem sua própria competência. Caso o 1° árbitro torne-se incapaz de continuar sua atuação na partida, o 2° árbitro deverá substituí-lo.	24.3
24.2.2	Ele/ela pode, sem apitar, sinalizar as faltas fora de sua competência, porém não deve insistir na marcação destas junto ao 1° árbitro.	24.3
24.2.3	Ele/ela controla o trabalho do(s) apontador(es).	25.2, 28.2
24.2.4	Ele/ela supervisiona os membros das equipes sentados no banco e relata ao 1° árbitro toda conduta incorreta.	4.2.1
24.2.5	Ele/ela controla os jogadores na área de aquecimento.	4.2.3
24.2.6	Ele/ela autoriza as interrupções, controla suas durações e rejeita solicitações indevidas.	15, 15.11, 25.2.2.3
24.2.7	Ele/ela controla o número de tempos e substituições de cada equipe e informa ao 1° árbitro e ao técnico em questão o 2° tempo, a 5ª e a 6ª substituições.	15.1, 25.2.2.3
24.2.8	No caso de contusão de um jogador, ele/ela autoriza uma substituição excepcional ou concede um tempo de recuperação de 3 minutos.	15.7, 17.1.2
24.2.9	Ele/ela verifica as condições do piso, principalmente na zona de frente. Durante o jogo, ele também verifica as bolas para que sempre preencham as condições regulamentares.	1.2.1, 3
24.2.10	Para FIVB, Competições Mundiais e Oficiais, os deveres registrados em 24.2.5 é realizado pelo árbitro reserva.	26.2.6

24.3 RESPONSABILIDADES

- | | | |
|----------|--|---|
| 24.3.1 | No começo de cada set, na mudança de quadra no set decisivo e quando necessário, ele verifica que as posições atuais dos jogadores em quadra correspondam àquelas da papeleta de formação inicial. | 5.2.3.1, 7.3.2, 7.3.5, 18.2.2 |
| 24.3.2 | Durante o jogo, o 2º árbitro decide, apita e sinaliza: | |
| 24.3.2.1 | penetração na quadra do adversário e o espaço sob a rede; | 1.3.3, 11.2, D5a, D11 (22) |
| 24.3.2.2 | faltas de posição da equipe receptora; | 7.5, D4, D11 (13) |
| 24.3.2.3 | o contato faltoso do jogador com a rede principalmente (mas não exclusivamente) da equipe que se encontre em situação de bloqueio, assim como o contato com a antena em seu lado da quadra; | 11.3.1 |
| 24.3.2.4 | o bloqueio completo dos jogadores da linha de trás ou uma tentativa de bloqueio do Líbero; ou o ataque faltoso dos jogadores de trás ou do Líbero; | 13.3.3, 14.6.2, 14.6.6, 23.3.2.3d, e, g, D8, D11 (12, 21) |
| 24.3.2.5 | o contato com a bola com um objeto fora do jogo; | 8.4.2, 8.4.3, D11 (15) |
| 24.3.2.6 | o contato da bola com o solo, quando o 1º árbitro não está em posição de ver o contato. | 8.3 |
| 24.3.2.7 | a bola que cruza o plano da rede total ou parcialmente fora do espaço de cruzamento para a quadra adversária ou toca a antena do seu lado da quadra. | 8.4.3, 8.4.4, D5a, D11 (15) |
| 24.3.2.8 | a bola sacada e o terceiro toque que passa sobre ou fora da antena do seu lado da quadra. | D11 (15) |
| 24.3.3 | A Ao final da partida, ele/ela assina a súmula. | 23.3.3, 25.2.3.3 |

25 ÁRBITRO DESAFIO

Para Competições FIVB, Mundiais e Oficiais, se o Video Challenge System (VCS) estiver em uso, um Árbitro de Desafio é obrigatório.

25.1 LOCALIZAÇÃO

O árbitro de desafio realiza suas funções na cabine de desafio localizando-se em uma posição separada determinada pelo Delegado Técnico da FIVB.

25.2 RESPONSABILIDADES

- 25.2.1 Supervisiona o processo de contestação e garante que o mesmo decorre de acordo com o Regulamento de Desafio em vigor.

- 25.2.2 O árbitro de desafio deve usar um uniforme de árbitro oficial durante o desempenho de suas funções.
- 25.2.3 Após o processo de desafio, ele informa o 1º árbitro sobre a natureza da falta.
- 25.2.4 No final da partida, ele / ela assina a súmula.

26 ÁRBITRO RESERVA

Para as competições FIVB, Mundiais e Oficiais, um árbitro reserve é obrigatório.

26.1 LOCALIZAÇÃO

O Árbitro Reserva desempenha suas funções localizando em uma posição separada determinada pelo layout da quadra da FIVB.

26.2 RESPONSABILIDADES

O árbitro reserva é obrigado a:

- 26.2.1 Usar um uniforme de árbitro oficial durante o desempenho de suas funções;
- 26.2.2 Substituir o 2º árbitro em caso de ausência ou no caso de ele/ela não poder continuar seu trabalho ou no caso de o 2º árbitro se tornar o 1º árbitro;
- 26.2.3 controlar as plaquetas de substituição (se estiverem em uso), antes da partida e entre os sets;
- 26.2.4 verificar o funcionamento dos tablets dos bancos antes e entre os sets, se houver um problema;
- 26.2.5 ajudar o 2º árbitro a manter a zona livre limpa; 1.1
- 26.2.6 auxiliar o 2º árbitro a instruir o membro da equipe expulso / desqualificado a ir para o vestiário da equipe; 21.3.2.1,
21.3.3.1
- 26.2.7 controlar os jogadores substitutos na área de aquecimento e no banco 1.4.5, 24.2.5,
24.2.10
- 26.2.8 entregar ao 2º árbitro quatro bolas de jogo, imediatamente após a apresentação dos jogadores titulares e dar ao 2º árbitro uma bola de jogo após ele / ela ter terminado verificação da posição dos jogadores; 24.3.1
- 26.2.9 auxiliar o 1º árbitro no trabalho dos enxugadores rápidos 23.2.2

27	APONTADOR	
27.1	LOCALIZAÇÃO	
	O apontador desempenha suas funções sentado na mesa do apontador, no lado oposto e de frente para o 1º árbitro.	D1a, D1b, D10
27.2	RESPONSABILIDADES	
	Ele(a) preenche a súmula de acordo com as regras, cooperando com o 2º árbitro.	
	Ele/ela usa uma campainha ou outro aparelho sonoro para comunicar irregularidades ou sinalizar aos árbitros o que estiver sob sua responsabilidade.	
27.2.1	Antes da partida e do set, o apontador:	
27.2.1.1	registra os dados da partida e das equipes incluindo o nome e o número do jogador Líbero, de acordo com os procedimentos em vigor e colhe as assinaturas dos capitães e dos técnicos;	4.1, 5.1.1, 5.2.2, 7.3.2, 19.1.2, 19.4.2.6
27.2.1.2	registra a formação inicial de cada equipe a partir da papeleta de formação inicial (ou confere a informação submetida eletronicamente). Caso ele(a) não receba a papeleta a tempo, ele imediatamente informa o fato ao 2º árbitro.	5.2.3.1, 7.3.2 5.2.3.1
27.2.2	Durante o jogo, o apontador	
27.2.2.1	registrar os pontos marcados;	6.1
27.2.2.2	controla a ordem de saque de cada equipe e avisa aos árbitros sobre qualquer erro, imediatamente após o saque;	12.2
27.2.2.3	está encarregado de reconhecer e anunciar solicitações de substituições dos jogadores pelo uso da campainha, e de registrar as substituições e tempos, controlando seu número e informando o 2º árbitro;	15.1, 15.4.1, 15.10.3.3, 24.2.6, 24.2.7
27.2.2.4	notifica os árbitros sobre solicitações de interrupções regulares que sejam indevidas;	15.11
27.2.2.5	anuncia aos árbitros o fim dos sets e a marcação do 8º ponto no set decisivo;	6.2, 15.4.1, 18.2.2
27.2.2.6	registra advertências por conduta imprópria, punições e solicitações indevidas;	15.11.3, 16.2, 21.3
27.2.2.7	registra todos os outros eventos conforme instruído pelo 2º árbitro, por exemplo: substituições excepcionais, tempo de recuperação, interrupções prolongadas, interferência externa, redesignação, etc.	15.7, 17.1.2, 17.2, 17.3, 19.4
27.2.2.8	controla o intervalo entre os sets;	18.1
27.2.3	No final da partida, o apontador:	

- 27.2.3.1 registra o resultado final; 6.3
- 27.2.3.2 em caso de protesto, com a prévia autorização do 1º árbitro, escreve ou permite ao capitão da equipe/em jogo escrever na súmula sua versão sobre os fatos protestados. 5.1.2.1, 5.1.3.2, 23.2.4
- 27.2.3.3 assina a súmula, colhendo logo após, as assinaturas dos capitães das equipes e então a dos árbitros; 5.1.3.1, 23.3.3, 24.3.3

28 APONTADOR ASSISTENTE

28.1 LOCALIZAÇÃO

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

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

22.1, D1a, D1b, D10

28.2 RESPONSABILIDADES

Ele/ela registra as trocas envolvendo o Líbero.

Ele/ela assiste o apontador em suas tarefas administrativas.

Se o apontador tornar-se incapaz de prosseguir seu trabalho, o apontador assistente o substituirá.

19.3

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

28.2.1.1 prepara a folha de controle do líbero;

28.2.1.2 prepara a súmula reserva.

28.2.2 Durante o jogo, o apontador assistente:

28.2.2.1 registra os detalhes das trocas/redesignação do Líbero;

19.3.1.1, 19.4

28.2.2.2 informa os árbitros qualquer falta na troca do Líbero, usando a campanha;

19.3.2

28.2.2.3 opera o placar manual na mesa do apontador;

28.2.2.4 confere se os placares estão corretos;

27.2.2.1

28.2.2.5 se necessário, atualiza a súmula reserva e a entrega para o apontador.

27.2.1.1

28.2.3 Ao final da partida, o apontador assistente:

28.2.3.1 assina o formulário de controle de Líbero e a submete para conferência;

28.2.3.2 assina a súmula.

Para as Competições Mundiais e Oficiais da FIVB que utilizem súmula eletrônica, o apontador assistente atua juntamente com o apontador para anunciar as substituições, indicar ao 2º árbitro a equipe requisitante da interrupção e identificar as trocas do libero.

29 JUÍZES DE LINHA

29.1 LOCALIZAÇÃO

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

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

Para as Competições Mundiais e Oficiais da FIVB, se quatro juizes de linha forem utilizados, eles se posicionam na zona livre, entre 1m e 3m de cada ângulo da quadra, sobre o prolongamento imaginário da linha que controlam.

D1a, D1b, D10

D10

29.2 RESPONSABILIDADES

29.2.1 Os juizes de linha desempenham suas funções utilizando bandeiras (40 x 40cm), para sinalizar:

D12

29.2.1.1 a bola "dentro" e "fora" quando ela cai perto da(s) sua(s) linha(s);

8.3, 8.4,
D12 (1, 2)

29.2.1.2 a bola "fora" mas tocada por um jogador da equipe receptora;

8.4, D12 (3)

29.2.1.3 a bola que toca a antena, a bola do saque que cruza a rede fora do espaço de cruzamento, o terceiro toque de uma equipe que cruza a rede fora do espaço de cruzamento, etc.;

8.4.3, 8.4.4,
10.1.1, D5a,
D12 (4)

29.2.1.4 qualquer jogador (exceto o sacador) pisando fora de sua quadra no momento do golpe de saque;

7.4, 12.4.3,
D12 (4)

29.2.1.5 as faltas dos pés do sacador;

12.4.3

29.2.1.6 qualquer contato com os 80cm 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, D12 (4)

29.2.1.7 a bola que cruza a rede fora do espaço de cruzamento em direção à quadra adversária ou tocando a antena do seu lado da quadra;

10.1.1, D5a,
D12 (4)

29.2.2 Ante a solicitação do 1º árbitro, o juiz de linha deve repetir sua sinalização.

30 SINAIS MANUAIS OFICIAIS

30.1 SINALIZAÇÃO DOS ÁRBITROS

Os árbitros devem indicar através da sinalização manual oficial a razão de seus apitos (natureza da falta apitada ou o objetivo da interrupção autorizada). A sinalização deve ser mantida por um instante e se efetuada com uma mão, a mão deve ser a correspondente ao lado da equipe faltosa ou solicitante.

D11


30.2 SINALIZAÇÃO DOS JUÍZES DE LINHA COM A BANDEIRA

Os juizes de linha devem indicar através da sinalização oficial com a bandeira, a natureza da falta cometida e mantê-la por um momento.

D12







PARTE 2
SEÇÃO 3:
DIAGRAMAS

DIAGRAMA 1b: A ÁREA DE JOGO

Regras Relevantes: 1, 1.4, 1.4.2, 1.4.3, 1.4.4, 1.4.5, 4.2.1, 4.2.3.1, 15.10.1, 19.3.1.4, 19.3.2.7, 23.1, 24.1, 27.1, 28.1

(...) Valido para as competições FIVB, Mundiais e Oficiais

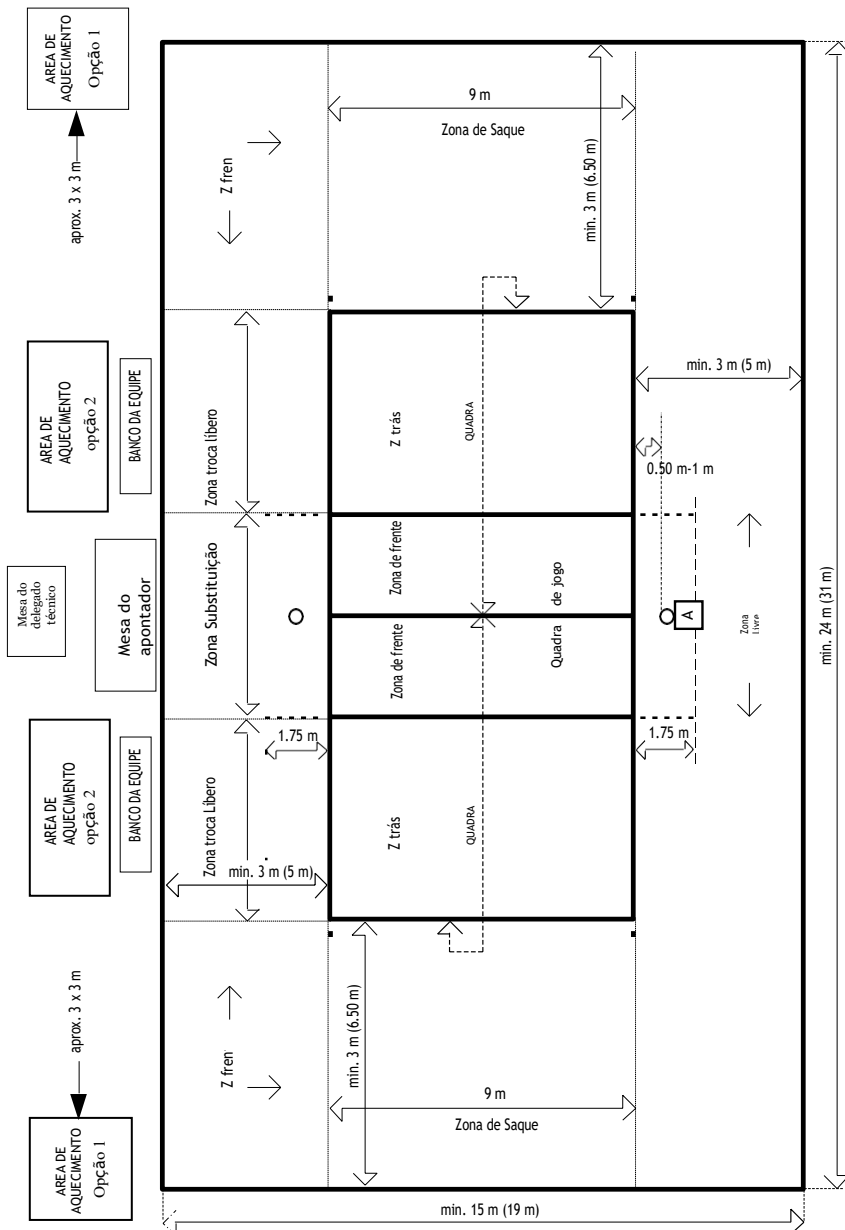


DIAGRAMA 4: POSIÇÃO DOS JOGADORES

Regras Relevantes: 7.4, 7.4.3, 7.5, 23.3.2.3a, 24.3.2.2

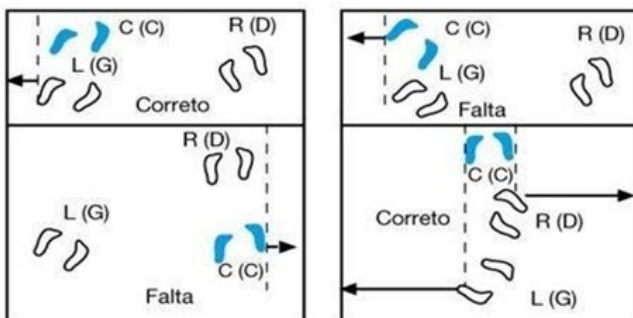
Exemplo A:

Determinação das posições dos jogadores da linha de frente com seu correspondente na linha de trás



Exemplo B:

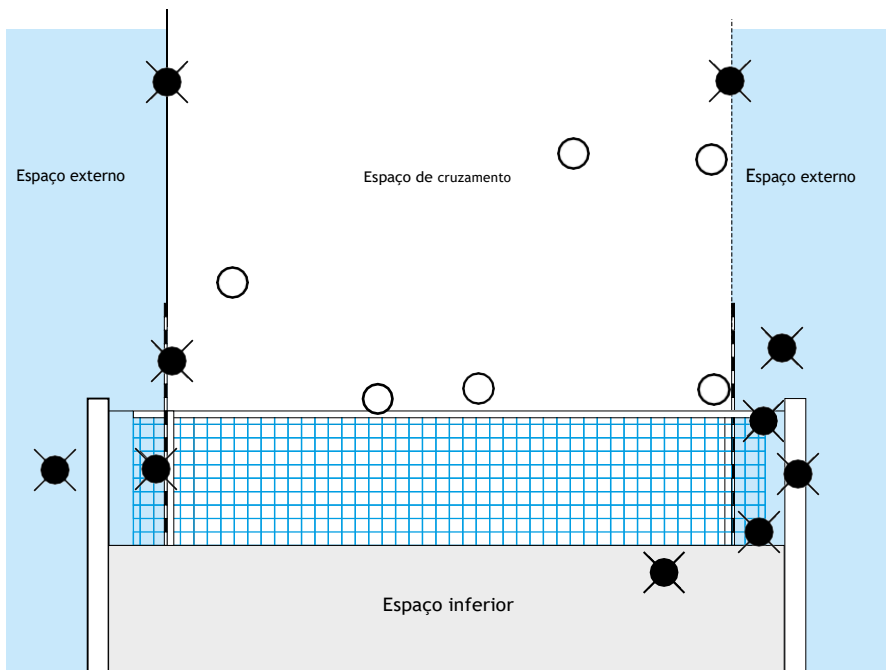
Determinação das posições entre jogadores da mesma linha



C (C) = Jogador do centro
R (D) = Jogador da direita
L (G) = Jogador da esquerda

DIAGRAMA 5a: BOLA CRUZANDO O PLANO VERTICAL DA REDE EM DIREÇÃO A QUADRA ADVERSÁRIA

Regras Relevantes: 2.4, 8.4.3, 8.4.4, 8.4.5, 10.1.1, 10.1.3, 24.3.2.7, 29.2.1.3, 29.2.1.7



● = Falta

○ = Travessia correta

DIAGRAMA 6: BARREIRA COLETIVA

Regras Relevantes: 12.5, 12.5.2, 23.3.2.3a

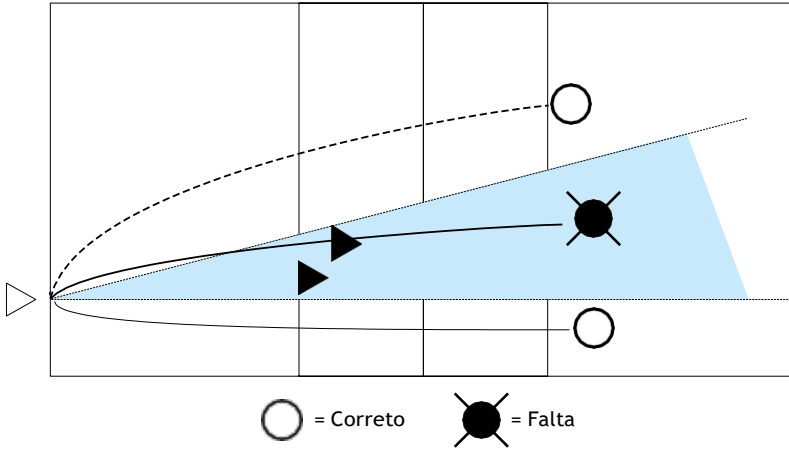


DIAGRAMA 7: BLOQUEIO COMPLETO

Regra Relevante: 14.1.3

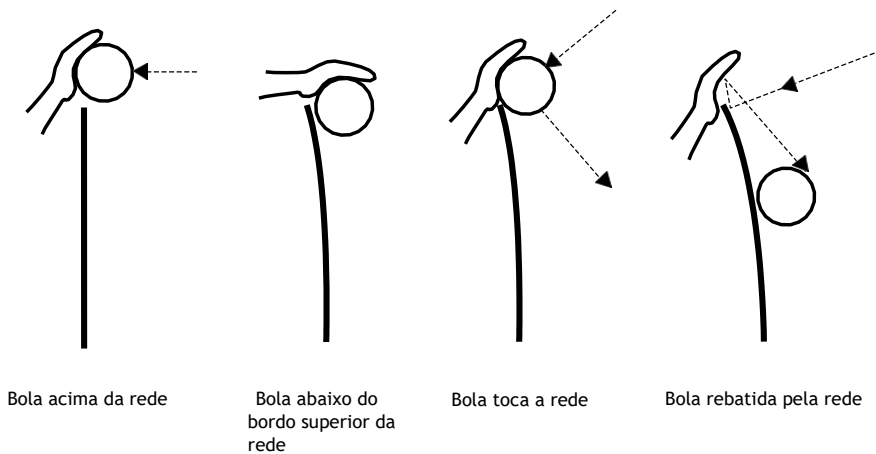


DIAGRAMA 8: ATAQUE DO JOGADOR DA LINHA DE TRÁS

Regras Relevantes: 13.2.2, 13.2.3, 23.3.2.3d, 24.3.2.4

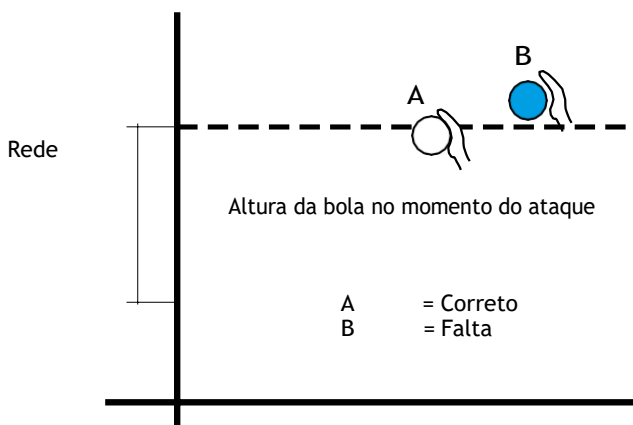
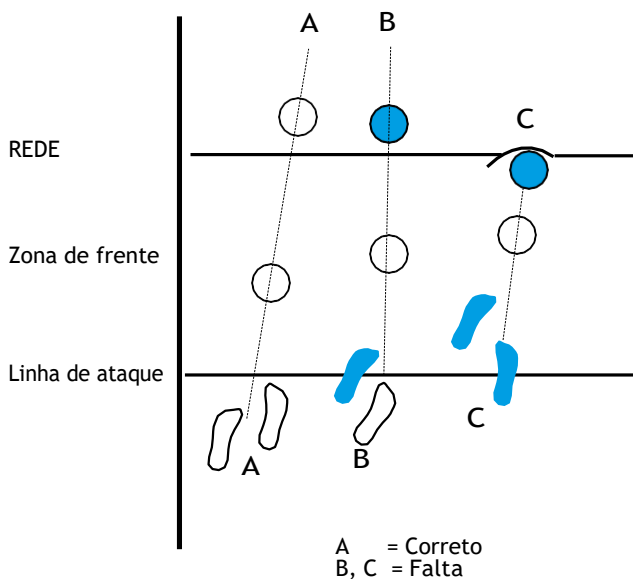


DIAGRAMA 9: ADVERTÊNCIAS E ESCALA DE SANÇÕES E SUAS CONSEQUÊNCIAS

Regras Relevantes: 16.2, 21.3, 21.4.2

9a: ADVERTÊNCIA POR CONDUTAS IMPRÓPRIAS E SANÇÕES

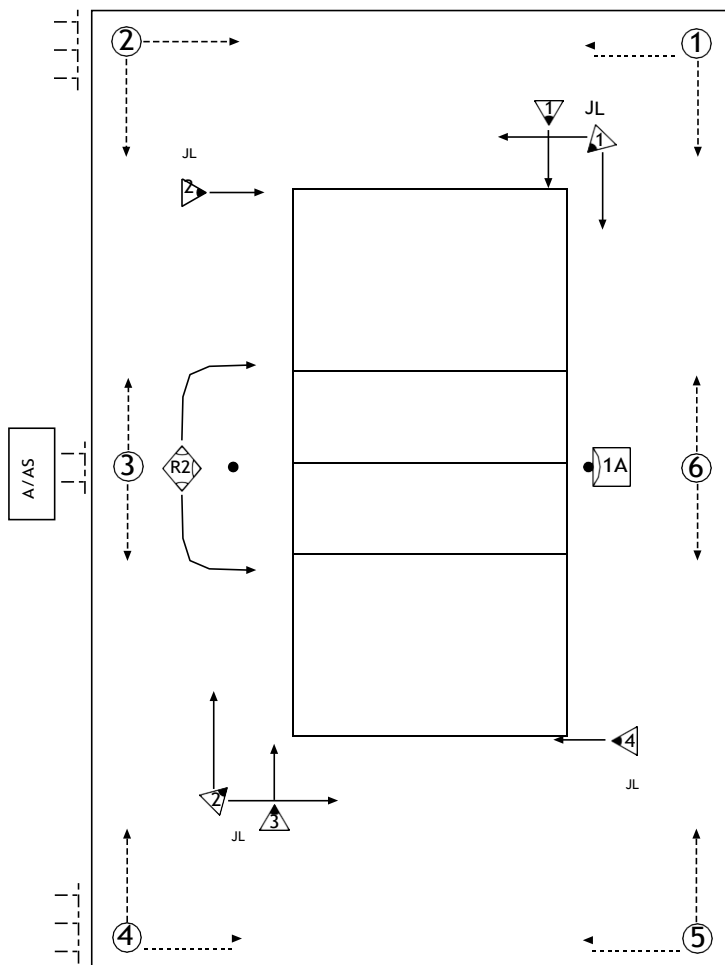
CATEGORIAS	OCORRENCIA	OFENSOR	SANÇÃO	CARTÕES	CONSEQUÊNCIAS
CONDUTA IMPRÓPRIA MENOR	Estágio 1	Qualquer membro	Não é considerada como sanção	Nenhum	Somente preventivo
	Estágio 2			Amarelo	
	Repetição a qualquer momento		Penalidade	Conforme abaixo	Conforme abaixo
CONDUTA RUDE	Primeira	Qualquer membro	Penalidade	Vermelho	Um ponto e o saque para o adversário
	Segunda	Mesmo membro	Expulsão	Vermelho + Amarelo juntos	O membro da equipe deve ir para o seu vestiário pelo restante do set
	Terceira	Mesmo membro	Desqualificação	Vermelho + Amarelo separadamente	O membro da equipe deve ir para o seu vestiário pelo restante da partida
CONDUTA OFENSIVA	Primeira	Qualquer membro	Expulsão	Vermelho + Amarelo juntos	O membro da equipe deve ir para o seu vestiário pelo restante da partida
	Segunda	Mesmo membro	Desqualificação	Vermelho + Amarelo separadamente	O membro da equipe deve ir para o seu vestiário pelo restante da partida
AGRESSÃO	Primeira	Qualquer membro	Desqualificação	Vermelho + Amarelo separadamente	O membro da equipe deve ir para o seu vestiário pelo restante da partida

9b: ADVERTÊNCIA POR RETARDAMENTO E SANÇÕES

CATEGORIAS	OCORRENCIAS	OFENSOR	SANÇÃO	CARTÕES	CONSEQUÊNCIAS
RETARDAMENTO	Primeira	Qualquer membro da equipe	Advertência por retardamento	Sinal Manual n°. 25 com o cartão amarelo	Prevenção - sem penalidade
	Segunda e as subsequentes	Qualquer membro da equipe	Penalidade por retardamento	Sinal Manual nº 25 com cartão vermelho	Um ponto e direto ao próximo saque para o adversário

DIAGRAMA 10: LOCALIZAÇÃO DA EQUIPE DE ARBITRAGEM E SEUS ASSISTENTES

Regras Relevantes: 3.3, 23.1, 24.1, 27.1, 28.1, 29.1



- 1A = Primeiro árbitro
- ◆ 2A = Segundo árbitro
- A/ AS = Apontador /Apontador Assistente
- ▶ = Juizes de linha (numeros 1-4 or 1-2)
- ④ = Boleiros (numeros 1-6)
- | = enxugadores

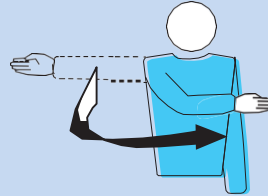
DIAGRAMA 11: SINAIS MANUAIS OFICIAIS DOS ÁRBITROS

Legenda: (P) (S) Árbitro(s) que deve(m) mostrar a sinalização de acordo com as suas responsabilidades regulares
(P) (S) Árbitro(s) que mostra(m) a sinalização em situações especiais

1 AUTORIZAÇÃO DO SAQUE

Regras Relevantes: 12.3, 22.2.1.1

Mover a mão indicando a direção do saque

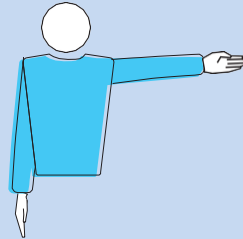


(P)

2 EQUIPE QUE IRÁ SACAR

Regras Relevantes: 22.2.3.1, 22.2.3.2, 22.2.3.4

Estender o braço do lado da equipe que irá sacar

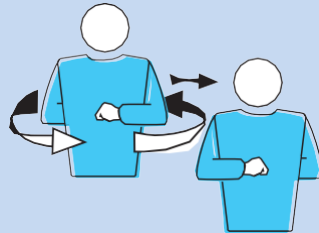


(P) (S)

3 MUDANÇA DE QUADRA

Regra Relevante: 18.2

Coloque os antebraços, um a frente e o outro atrás do corpo, e depois gire-os ao redor do corpo.

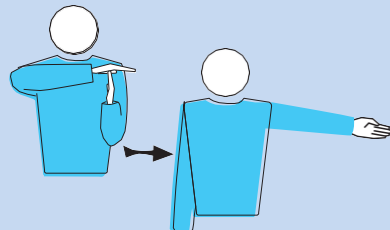


(P)

4 TEMPO DE DESCANSO

Regra Relevante: 15.4.1

Coloque a palma de uma das mãos sobre os dedos da outra em posição vertical (formando um "T") e indique a equipe requisitante.



(P) (S)

5 SUBSTITUIÇÃO

Regras Relevantes: 15.5.1, 15.5.2, 15.8

Movimento circular dos antebraços, um ao redor do outro.



6a ADVERTÊNCIA POR CONDUTA IMPRÓPRIA

Regras Relevantes: 21.1, 21.6, 23.3.2.2

Mostrar o cartão amarelo como advertência..



6b PENALIDADE POR CONDUTA IMPRÓPRIA

Regras Relevantes: 21.3.1, 21.6, 23.3.2.2

Mostrar cartão vermelho como penalidade.



7 EXPULSÃO

Regras relevantes: 21.3.2, 21.6, 23.3.2.2

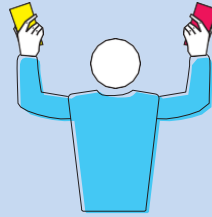
Mostrar os dois cartões juntos



8 DESQUALIFICAÇÃO

Regras relevantes: 21.3.3, 21.6, 23.3.2.2

Mostrar cartões vermelho e amarelo separados para desqualificação.



P

9 FINAL DO SET (OU DA PARTIDA)

Regras Relevantes: 6.2, 6.3

Cruzar os antebraços em frente ao peito, com as mãos abertas.

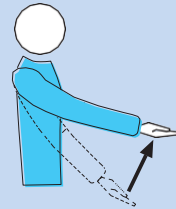


P S

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

Regra Relevante: 12.4.1

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



P

11 RETARDO NO SAQUE

Regra relevante: 12.4.4

Erguer oito dedos, levemente separados.



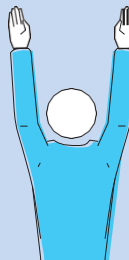
P

12 FALTA DE BLOQUEIO OU BARREIRA

Regras Relevantes: 12.5, 12.6.2.3, 14.6.3, 19.3.1.3, 23.3.2.3a, g, 24.3.2.4

Levantar ambos os braços verticalmente com palmas voltadas para frente.

P S



13 FALTA DE POSIÇÃO OU DE ROTAÇÃO

Regras Relevantes: 7.5, 7.7, 23.3.2.3a, 24.3.2.2

Fazer um movimento circular com o dedo

P S

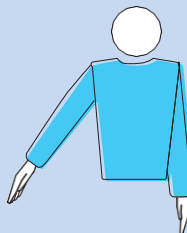


14 BOLA “DENTRO”

Regra Relevante: 8.3

Apontar o braço e os dedos para o chão.

P S

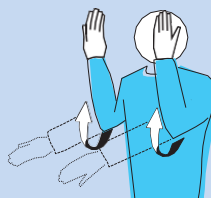


15 BOLA “FORA”

Regras Relevantes: 8.4.1, 8.4.2, 8.4.3, 8.4.4, 24.3.2.5, 24.3.2.7, 24.3.2.8

Erguer os antebraços verticalmente, mãos abertas, palmas voltadas para o corpo.

P S
P P



16 CONDUÇÃO

Regras Relevantes: 9.2.2, 9.3.3, 23.3.2.3b

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

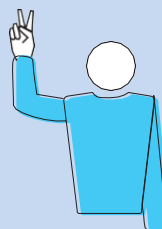


P

17 DOIS TOQUES

Regras Relevantes: 9.3.4, 23.3.2.3b

Erguer os dois dedos, levemente separados.

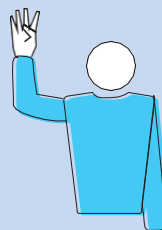


P

18 QUATRO TOQUES

Regras Relevantes: 9.3.1, 23.3.2.3b

Erguer quatro dedos, levemente separados.

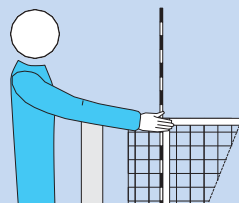


P

19 TOQUE NA REDE POR UM JOGADOR - BOLA SACADA NÃO PASSA PARA A QUADRA ADVERSÁRIA ATRAVÉS DO ESPAÇO DE CRUZAMENTO

Regras Relevantes: 11.4.4, 12.6.2.1

Indicar o lado relevante da rede com a mão correspondente aquele lado.

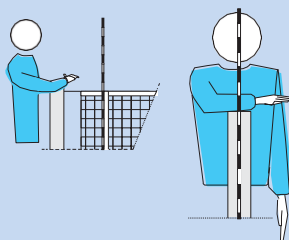


P S

20 INVASÃO SOBRE A REDE

Regras Relevantes: 11.4.1, 13.3.1, 14.3, 14.6.1, 23.3.2.3c

Coloque uma mão por cima da rede, com a palma voltada para baixo.



P

21 FALTA DO GOLPE DE ATAQUE

Regras Relevantes:

- por um jogador de trás, Líbero ou no saque adversário: 13.3.3, 13.3.4, 13.3.5, 23.3.2.3d, e, 24.3.2.4
- em um passe de voleio executado com a ponta dos dedos pelo Líbero, enquanto este estava em sua zona de ataque ou na extensão desta: 13.3.6

Fazer um movimento para baixo com antebraço, mão aberta.



P S

22 PENETRAÇÃO NA QUADRA ADVERSÁRIA

BOLA CRUZANDO O ESPAÇO INFERIOR ou SACADOR TOCA A QUADRA (LINHA DE FUNDO) ou JOGADOR PISA FORA DA SUA QUADRA NO MOMENTO DO GOLPE DE SAQUE

Regras Relevantes: 8.4.5, 11.2.2, 12.4.3, 23.3.2.3a, f, 24.3.2.1

Apontar a linha central ou a linha em questão



P S

23 FALTA DUPLA OU REPETIÇÃO DO RALLY

Regras Relevantes: 6.1.2.2, 17.2, 22.2.3.4

Erguer os dois polegares



P
P

24 BOLA TOCADA

Regras Relevantes: 23.3.2.3b, 24.2.2

Passa a palma de uma das mãos sobre os dedos da outra em posição vertical.

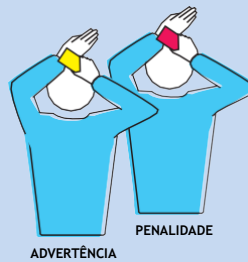


P S

25 ADVERTÊNCIA POR RETARDAMENTO E PENALIDADE POR RETARDAMENTO

Regras Relevantes: 15.11.3, 16.2.2, 16.2.3, 23.3.2.2

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



P



DIAGRAMA 12: SINAIS MANUAIS OFICIAIS DOS JUÍZES DE LINHA COM A BANDEIRA

1 BOLA “DENTRO”

Regras Relevantes: 8.3, 29.2.1.1

Apontar a bandeira para baixo.



JL

2 BOLA “FORA”

Regras Relevantes: 8.4.1, 29.2.1.1

Erguer a bandeira verticalmente.



JL

3 BOLA TOCADA

Regra Relevante: 29.2.1.2

Erguer a bandeira e tocá-la no topo com a palma da mão que está livre.



JL

4 FALTAS NO ESPAÇO DE CRUZAMENTO, BOLA QUE TOCA OBJETO FORA DA ÁREA DE JOGO, OU FALTA COM PÉ COMETIDA POR QUALQUER JOGADOR DURANTE O SAQUE

Regras Relevantes: 8.4.2, 8.4.3, 8.4.4, 12.4.3, 29.2.1.3, 29.2.1.4, 29.2.1.6, 29.2.1.7

Balançar a bandeira acima da cabeça e apontar a antena ou linha respectiva.



JL

5 JULGAMENTO IMPOSSIVEL

Erguer e cruzar ambos os braços e mãos em frente ao peito.



JL





PARTE 3 DEFINIÇÕES



ÁREA DA COMPETIÇÃO/ CONTROLE

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

ZONAS

Estas são seções dentro da área de jogo (ou seja, a quadra de jogo e a zona livre) que são definidas para um propósito específico (ou com restrições especiais) dentro da regra. Estas incluem: Zona de Frente, Zona de Saque, Zona de Substituição, Zona Livre, Zona de Trás e a Zona de troca do Libero.

AREAS

Estas são as seções da quadra FORA da zona livre, identificadas pelas regras e possuem uma função específica. Estas incluem: área de aquecimento e a área de penalidade.

ESPAÇO INFERIOR

Este é o espaço definido na parte superior pela parte inferior da rede e as cordas que a amarram aos postes, lateralmente pelos postes e na parte inferior pela superfície de jogo.

ESPAÇO DE CRUZAMENTO

O espaço de cruzamento é definido pela:

- Faixa horizontal do topo da rede
- As antenas e seu prolongamento
- O teto

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

ESPAÇO EXTERNO

O espaço externo compreende o plano vertical da rede, fora do espaço de cruzamento e o espaço inferior.

ZONA DE SUBSTITUIÇÃO

Esta é a parte da zona livre através do qual se realizam as substituições.

A MENOS QUE SEJA APROVADO PELA FIVB

Esta declaração reconhece que, embora existam regulamentos sobre as normas e especificações de equipamentos e instalações, há ocasiões em que disposições especiais podem ser feitas pela FIVB a fim de promover o jogo de voleibol ou testar novas condições.

PADRÕES FIVB

São especificações ou limites técnicos estabelecidos pela FIVB para os fabricantes dos equipamentos.

FALTA

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

DRIBLE

Drible significa quicar a bola contra o solo (usualmente como uma preparação para o arremesso ou saque). Outras ações preparatórias podem incluir (entre outras) mover a bola de uma mão à outra.

BOLEIROS E ENXUGADORES RÁPIDOS

Boleiros: São pessoas cujo trabalho é manter o fluxo do jogo, servindo a bola aos sacadores entre os rallies.

Enxugadores rápidos: São pessoas cujo trabalho é manter o piso limpo e seco, se necessário, após cada rally com toalha pequena.

PONTO RALLY

Este é o sistema de obtenção do ponto cada vez que vence uma jogada.

INTERVALO

O tempo entre os sets. A troca de quadra no 5º (decisivo) set não é considerado como um intervalo.

REDESIGNAÇÃO

É a ação pela qual um Líbero, que não pode continuar a jogar ou que é declarado pela equipe “incapaz de jogar” tem as suas funções assumidas por outro jogador (exceto o jogador da troca regular) que não esteja em quadra no momento da redesignação.

TROCA

É a ação pelo qual um jogador regular deixa a quadra e um dos Líberos (se houver mais que um) toma o seu lugar. Isto também inclui a troca entre os Líberos. Um jogador regular pode, desta forma, trocar com qualquer Líbero. Deve haver um rally completo entre as trocas envolvendo o Líbero.

INTERFERÊNCIA

Qualquer ação que cria uma vantagem sobre a equipe oponente ou qualquer ação que impede um oponente de jogar a bola.

O-2bis

Formulário oficial da FIVB no qual são registrados os jogadores e os oficiais da equipe. Deve ser apresentado durante o protocolo preliminar.

OBJETO FORA DE JOGO

Um objeto ou pessoa que se encontra fora da quadra de jogo ou próximo ao limite do espaço livre de jogo que promove uma obstrução na trajetória da bola. Por exemplo: luminárias, a cadeira do árbitro, equipamentos de TV, a mesa do apontador e os postes da rede. Não se inclui como objeto fora de jogo as antenas, pois são consideradas parte integrante da rede.

SUBSTITUIÇÃO

É a ação pelo qual um jogador regular deixa a quadra e outro jogador regular toma o seu lugar.

O PRIMEIRO TOQUE DA EQUIPE

Existem quatro casos, quando a ação de jogo é considerada o primeiro toque da equipe:

- recepção do saque
- receber ataque da equipe adversária
- jogar a bola rebatida do próprio bloqueio
- jogar a bola rebatida do bloqueio adversário

PROTOCOLO

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



cbv.com.br