



REGRAS OFICIAIS DE VOLEIBOL 2025-2028

Aprovado pelo 39º Congresso da FIVB 2024

Regras oficiais do voleibol 2025-2028

Publicado pela FIVB em 2025 – www.fivb.com

Design, layout e ilustrações: © FIVB 2025



REGRAS OFICIAIS DE VOLEIBOL 2025-2028

Aprovado pelo 39º Congresso da FIVB 2024

A ser implementado em todas as competições que começarem
em ou após 1º de janeiro de 2025



CONTENTE

CARACTERÍSTICAS DO JOGO	7
PARTE 1: FILOSOFIA DE REGRAS E ARBITRAGEM	8
PARTE 2 - SEÇÃO 1: JOGABILIDADE	11
CAPÍTULO 1: INSTALAÇÕES E EQUIPAMENTOS	12
1 ÁREA DE JOGO	12
1.1 DIMENSÕES	12
1.2 SUPERFÍCIE DE JOGO	12
1.3 LINHAS DE QUADRA	13
1.4 ZONAS E ÁREAS	13
1.5 TEMPERATURA	14
1.6 ILUMINAÇÃO	14
2 REDE E POSTES	14
2.1 ALTURA LÍQUIDA	14
2.2 ESTRUTURA	14
2.3 FAIXAS LATERAIS	15
2.4 ANTENAS	15
2.5 POSIÇÕES	15
2.6 FERRAMENTAS ADICIONAIS	16
3 BOLAS	16
3.1 CARACTERÍSTICAS	16
3.2 UNIFORMIDADE DAS BOLAS	16
3.3 SISTEMA DE RECUPERAÇÃO DE BOLA	16
CAPÍTULO 2: PARTICIPANTES	17
4 EQUIPES	17
4.1 COMPOSIÇÃO DA EQUIPE	17
4.2 LOCALIZAÇÃO DO EQUIPAMENTO	18
4.3 VESTUÁRIO	18
4.4 TROCA DE VESTUÁRIO	19
4.5 ITENS PROIBIDOS	19
5 GERENTES DE EQUIPE	19
5.1 CAPITÃO	19
5.2 TREINADOR	20
5.3 TREINADOR ASSISTENTE	21

CAPÍTULO 3: FORMATO DO JOGO

22

6 PARA MARCAR UM PONTO, GANHAR UM SET E A PARTIDA	22
6.1 PARA MARCAR UM PONTO.....	22
6.2 PARA GANHAR UM SET.....	22
6.3 PARA GANHAR A PARTIDA	23
6.4 AUSÊNCIA DE APRESENTAÇÃO E EQUIPAMENTO INCOMPLETO	23
7 ESTRUTURA DO JOGO.....	23
7.1 SORTEIO.....	23
7.2 SESSÃO OFICIAL DE AQUECIMENTO	23
7.3 FORMAÇÃO INICIAL DAS EQUIPES	24
7.4 POSIÇÕES	25
7.5 FALTAS POSICIONAIS.....	26
7.6 ROTAÇÃO	26
7.7 FALHAS DE ROTAÇÃO	26

CAPÍTULO 4: AÇÕES DO JOGO

27

8 SITUAÇÕES DE JOGO	27
8.1 BOLA EM JOGO	27
8.2 BOLA FORA DE JOGO	27
8.3 BOLA "DENTRO"	27
"FORA".....	27
9 BRINCANDO COM A BOLA.....	28
9.1 TOQUES POR EQUIPE.....	28
9.2 CARACTERÍSTICAS DO TOQUE	28
NA BOLA..	29
10 BOLAS NA REDE.....	29
10.1 BOLA CRUZANDO A REDE	29
NA REDE..	30
GRADE..	30
11 JOGADOR NA REDE.....	30
11.1 PASSANDO POR CIMA DO PLANO VERTICAL DA REDE COM AS MÃOS.....	30
11.2 PENETRAÇÃO SOB A REDE	30
11.3 CONTATO COM A REDE	31
11.4 FALTAS DO JOGADOR NA REDE.....	31
12 SAQUE	31
12.1 PRIMEIRO SAQUE DE UM SET	31
12.2 ORDEM DE SERVIÇO.....	32
12.3 AUTORIZAÇÃO DE LANÇAMENTO	32
DO SERVIÇO..	32



12.5 TELA	32
12.6 FALTAS COMETIDAS DURANTE O SAQUE.....	33
12.7 FALTAS DE SERVIÇO E FALTAS DE POSIÇÃO.....	33
13 ATAQUE ACERTO.....	33
13.1 CARACTERÍSTICAS DO ATAQUE.....	33
13.2 RESTRIÇÕES AO GOLPE DE ATAQUE	33
13.3 FALTAS NO GOLPE DE ATAQUE	34
14 BLOQUEIO	34
14.1 BLOQUEIO	34
14.2 BLOQUEIO DE TOQUE	35
14.3 BLOQUEIO DENTRO DO ESPAÇO ADVERSÁRIO	35
14.4 BLOQUEIOS E TOQUES DA EQUIPE.....	35
14.5 BLOQUEANDO O SAQUE.....	35
14.6 FALTAS DE BLOQUEIO.....	35

CAPÍTULO 5: INTERRUPÇÕES, ATRASOS E INTERVALOS

36

15 INTERRUPÇÕES	36
15.1 NÚMERO DE INTERRUPÇÕES REGULARES DO JOGO.....	36
15.2 SEQUÊNCIA DE INTERRUPÇÕES REGULARES DO JOGO.....	36
15.3 SOLICITAÇÃO DE INTERRUPÇÕES REGULARES DO JOGO	36
15.4 TEMPOS DE DESCANSO.....	37
15.5 SUBSTITUIÇÕES.....	37
15.6 LIMITAÇÕES ÀS SUBSTITUIÇÕES	37
15.7 SUBSTITUIÇÃO EXCEPCIONAL	37
15.8 SUBSTITUIÇÃO POR EXPULSÃO OU DESQUALIFICAÇÃO	38
15.9 SUBSTITUIÇÃO ILEGAL	38
15.10 PROCEDIMENTO DE SUBSTITUIÇÃO.....	38
15.11 APLICAÇÕES INADMISSÍVEIS	39
16 ATRASOS NO JOGO.....	39
16.1 TIPOS DE ATRASOS	39
16.2 PENALIDADES POR ATRASO.....	39
17 INTERRUPÇÕES EXCEPCIONAIS DO JOGO.....	40
17.1 LESÃO / DOENÇA	40
17.2 INTERFERÊNCIA EXTERNA.....	40
17.3 INTERRUPÇÕES LONGAS.....	40
18 INTERVALOS E MUDANÇAS DE CAMPO	41
18.1 INTERVALOS.....	41
18.2 ALTERAÇÕES DE CAMPO.....	41

CAPÍTULO 6: O JOGADOR LÍBERO

42

19 O JOGADOR LÍBERO	42
19.1 DESIGNAÇÃO DO LÍBERO	42
19.2 VESTUÁRIO.....	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 CONDUTA	46
20.1 ESPORTE.....	46
20.2 JOGO JUSTO.....	46
21 MÁ CONDUTA E SUAS PENALIDADES.....	46
21.1 MÁ CONDUTA MENOR	46
21.2 MÁ CONDUTA QUE LEVA A PENALIDADES	47
21.3 ESCALA DE PENALIDADES	47
21.4 APLICAÇÃO DE PENALIDADES POR MÁ CONDUTA.....	48
21.5 MÁ CONDUTA ANTES E ENTRE OS SETS	48
21.6 RESUMO DE MÁ CONDUTA E USO DE CARTÕES	48

PARTE 2 - SEÇÃO 2: OS ÁRBITROS, SUAS RESPONSABILIDADES E SINAIS DE MÃO OFICIAIS

49

CAPÍTULO 8: OS ÁRBITROS

50

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



26	ÁRBITRO DE RESERVA	55
26.1	LOCALIZAÇÃO.....	55
26.2	RESPONSABILIDADES.....	55
27	MARCADOR DE PONTOS.....	56
27.1	LOCALIZAÇÃO.....	56
27.2	RESPONSABILIDADES.....	56
28	ASSISTENTE DE ARREMESSO	57
28.1	LOCALIZAÇÃO.....	57
28.2	RESPONSABILIDADES.....	57
29	JUÍZES DE LINHA	58
29.1	LOCALIZAÇÃO.....	58
29.2	RESPONSABILIDADES.....	58
30	SINAIS OFICIAIS.....	59
30.1	SINAIS DE MÃO DOS ÁRBITROS	59
30.2	SINAIS DE BANDEIRA DOS JUÍZES DE LINHA.....	59

PARTE 2 - SEÇÃO 3: DIAGRAMAS

61

D1a	ÁREA DE CONTROLE DE CONCORRÊNCIA.....	62
D1b	A ÁREA DE JOGO.....	63
D2	O CAMPO DE JOGO.....	64
	PROJETO DE REDE D3.....	65
	POSIÇÃO DOS JOGADORES D4.....	66
D5a	A BOLA CRUZA O PLANO VERTICAL DA REDE EM DIREÇÃO À QUADRA DO ADVERSÁRIO.....	67
D5b	A BOLA CRUZA O PLANO VERTICAL DA REDE EM DIREÇÃO À ZONA LIVRE DO ADVERSÁRIO.....	68
	TELA COLETIVA D6.....	69
D7	BLOQUEIO CONCLUÍDO	69
	JOGADOR DEFENSOR D8 ATAQUE.....	70
D9	ADVERTÊNCIAS, ESCALA DE PENALIDADES E SUAS CONSEQUÊNCIAS.....	71
D9a	MÁ CONDUTA, ADVERTÊNCIAS E PENALIDADES	71
D9b	ATRASO – ADVERTÊNCIA, CARTÕES E PENALIDADES.....	71
D10	LOCALIZAÇÃO DA EQUIPE DE ÁRBITROS E SEUS ASSISTENTES.....	72
D11	SINAIS DE MÃO OFICIAIS DO ÁRBITROS	73-79
D12	SINAIS OFICIAIS DE BANDEIRA DOS JUÍZES DE LINHA.....	80-81

PARTE 3: DEFINIÇÕES

82

ÍNDICE

85

CARACTERÍSTICAS DO JOGO

Vôlei é um esporte praticado por duas equipes em um campo de jogo dividido por uma rede. Há diferentes versões disponíveis para circunstâncias específicas para oferecer a versatilidade do jogo a todos.

O objetivo do jogo é lançar a bola por cima da rede para que ela toque o chão da quadra adversária e evitar que o adversário faça o mesmo na sua própria quadra. A equipe tem três toques para devolver a bola (além do contato de bloqueio).

A bola é colocada em jogo com um saque: um golpe do sacador por cima da rede em direção à quadra do adversário. O jogo continua até que a bola toque o solo no campo de jogo, saia ou uma equipe não consiga devolvê-la corretamente.

No vôlei, o time que vence o jogo marca um ponto (sistema de pontos por jogo). Quando o time que recebe vence o rali, ele ganha um ponto e o direito de sacar, e seus jogadores devem girar uma posição no sentido horário.

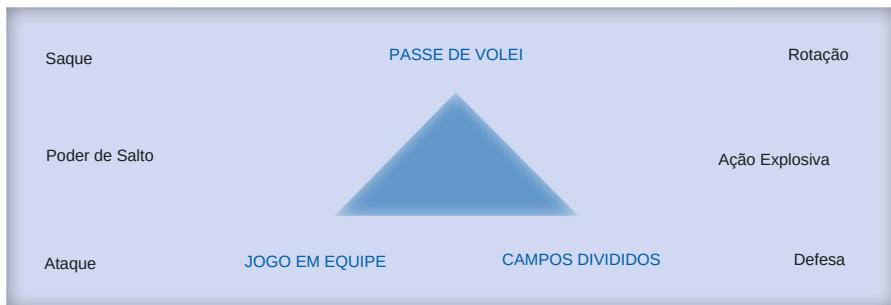
PARTE 1

**FILOSOFIA DE
AS REGRAS E AS
ARBITRAGEM**

PARTE 1: FILOSOFIA DE REGRAS E ARBITRAGEM

INTRODUÇÃO

Segundo todos os relatos, o voleibol é um dos maiores esportes do mundo – tem mais federações filiadas, maiores audiências televisivas, mais seguidores nas redes sociais, maior número de jogadores registrados e recreativos do que quase qualquer outro esporte e uma imagem dinâmica, limpa e colorido, combinando um esporte altamente competitivo e um espetáculo de alto nível.



William Morgan, o criador do jogo, ainda o reconhece hoje porque o vôlei manteve certos elementos distintivos e essenciais ao longo dos anos. Alguns deles são compartilhados com outros jogos de raquete/rede/bola: Saque – Rotação (revezar para sacar)

– Ataque – Defesa – jogadores capazes de jogar na rede e no fundo da quadra. Mas o esporte avançou. É explosivo, é espetacular, é rápido e fluido, tem jogadores atléticos fazendo coisas sensacionais em campo, em estádios lotados de espectadores.

Além disso, o voleibol é único entre os jogos de rede por insistir que a bola esteja em voo constante - e, ao permitir a cada equipe um grau de passe interno antes que a bola deva ser devolvida aos adversários, cria um tipo de troca de bola para produzir oportunidades iguais. para marcar pontos.

Nos últimos anos, a FIVB fez grandes progressos na adaptação do jogo a um público moderno, liberalizando os critérios de manuseio de bola, introduzindo até dois jogadores "Libero" especializados em defesa, introduzindo tecnologia com o Sistema de Desafio de Vídeo que fornece equidade ao esforço dos atletas e incentivando políticas que promovam o jogo fluido para entreter o público, tanto no local quanto na tela.

O TEXTO DAS REGRAS

Este texto é destinado a um amplo público de voleibol – jogadores, treinadores, árbitros, espectadores, comentaristas e outros – porque entender as regras permite um melhor jogo e satisfação pessoal – os treinadores podem criar melhores estruturas e táticas de equipe, dando aos jogadores a oportunidade de melhorar suas jogo. Seus jogadores têm liberdade para mostrar suas habilidades, e uma compreensão da relação entre as Regras escritas e as ações reais em campo permite que os árbitros tomem melhores decisões.

O vôlei é uma modalidade recreativa e competitiva. O esporte recreativo desperta o espírito humano e promove a "diversão" e uma vida saudável. A competição permite que as pessoas mostrem o melhor de suas habilidades, criatividade, liberdade de expressão e espírito de luta. As regras são projetadas e estruturadas para permitir que todas essas facetas floresçam.



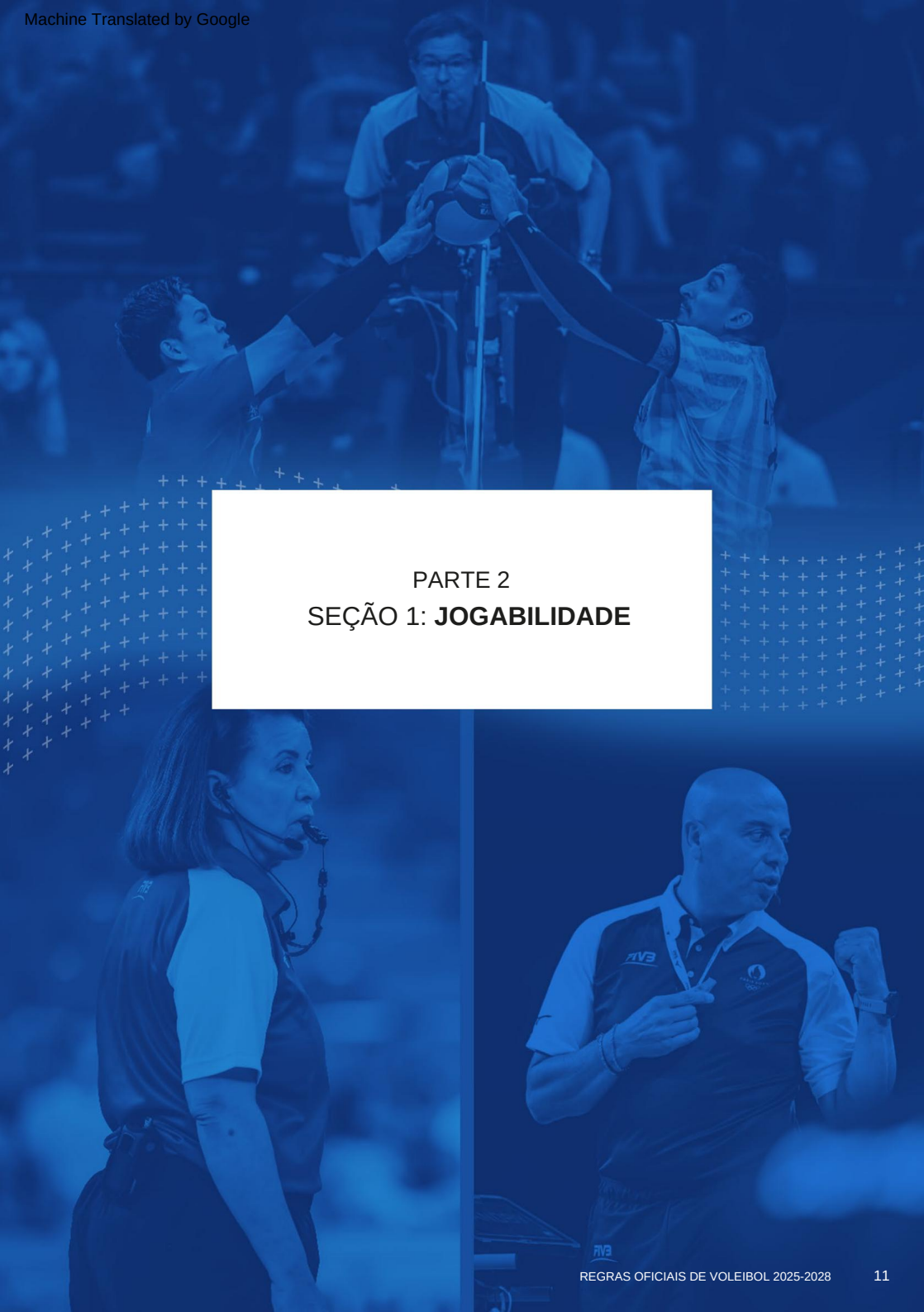
O ÁRBITRO NESSE QUADRO

A essência de um bom árbitro está nos conceitos de equidade, justiça e consistência (estar no meio dos dois campos de jogo é um símbolo de equilíbrio). Juntos, eles permitem que os jogadores confiem nas ações do árbitro. No entanto, o árbitro deve ser um facilitador e não um controlador, um condutor e não um ditador, um promotor eficiente e não um punidor "eficiente".

Ao entender o motivo pelo qual uma regra foi escrita e ser claro sobre seu propósito dentro da estrutura do "show", o árbitro se torna uma parte importante da produção geral bem-sucedida, permanecendo em segundo plano e intervindo apenas quando necessário. Podemos dizer que um bom árbitro usará as regras para tornar a competição uma experiência satisfatória para todos os envolvidos.

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

Participar!
Mantenha a bola voando!
Entenda o jogo!

The background of the page is a blue-tinted collage of volleyball-related images. At the top, two players are shown in a net play, with a referee in the background. Below this, a referee is shown in profile on the left, and a coach or referee is shown on the right. The central text is contained within a white rectangular box.

PARTE 2

SEÇÃO 1: JOGABILIDADE



Capítulo 1

INSTALAÇÕES E EQUIPAMENTOS

[Veja as regras](#)

1 ÁREA DE JOGO

A área de jogo inclui o campo de jogo e a zona livre. Deve ser retangular e simétrico.

[1.1, D1a, D1b](#)

1.1 DIMENSÕES

O campo de jogo é um retângulo medindo 18 x 9 m, cercado por uma zona livre de largura mínima de 3 m em todos os lados.

[D2](#)

O espaço de jogo livre é o espaço acima da área de jogo, livre de todos os obstáculos. A área de jogo livre deve medir no mínimo 7 m de altura a partir da superfície de jogo.

Para competições mundiais e oficiais da FIVB, a zona livre deve medir 5 m das linhas laterais e 6,5 m das linhas finais. O espaço livre para jogo deve medir no mínimo 12,5 m de altura a partir da superfície de jogo.

1.2 SUPERFÍCIE DE JOGO

- 1.2.1 A superfície deve ser plana, horizontal e uniforme. Não deve apresentar nenhum risco de lesão aos jogadores. É proibido brincar em superfícies ásperas ou escorregadias.

Para Competições Mundiais e Oficiais da FIVB, somente superfícies de madeira ou sintéticas são permitidas. Todas as superfícies devem ser previamente aprovadas pela FIVB.

- 1.2.2 Em quadras cobertas, a superfície do campo de jogo deve ser de cor clara.

Para competições mundiais e oficiais da FIVB, linhas brancas são obrigatórias. Outras cores, diferentes entre si, são necessárias para o campo de jogo e a zona livre. O campo de jogo pode ser de cores diferentes, diferenciando a zona frontal e a zona traseira.

[1.1, 1.3](#)

- 1.2.3 Para quadras ao ar livre, é permitida uma inclinação de drenagem de 5 mm por metro. Linhas de quadra feitas de materiais sólidos são proibidas.

[1.3](#)

1.3	LINHAS DA QUADRA	D2
1.3.1	Todas as linhas têm 5 cm de largura. Elas devem ser de cor clara e diferente da cor do piso e de quaisquer outras linhas.	1.2.2
1.3.2	Linhas de limite	
	Duas linhas laterais e duas linhas finais marcam o campo de jogo. Tanto as linhas laterais quanto as linhas finais são desenhadas dentro das dimensões do campo de jogo.	1.1
1.3.3	Linha central	
	O eixo da linha central divide a quadra de jogo em dois campos iguais de 9 x 9 m cada. Entretanto, a largura total da linha é considerada como pertencente igualmente a ambos os campos. Esta linha se estende sob a rede, de uma linha lateral à outra.	D2
1.3.4	Linha de Ataque	
	Em cada campo, uma linha de ataque, cuja borda externa é traçada a 3 m do eixo da linha central, marca a zona de frente.	1.3.3, 1.4.1
	Para Competições Mundiais e Oficiais da FIVB, as linhas de ataque são estendidas adicionando-se, a partir das linhas laterais, cinco linhas curtas de 15 cm de comprimento por 5 cm de largura, separadas uma da outra por 20 cm, totalizando uma extensão de 1,75 m.	D2
1.4	ZONAS E ÁREAS	D1b, D2
1.4.1	Zona frontal	
	Em cada campo, a zona frontal é limitada pelo eixo da linha central e pela borda externa da linha de ataque.	19.3.1.4, 23.3.2.3e, D2
	A zona frontal é considerada aquela que se estende além das linhas laterais, até o final da zona livre.	1.3.3, 1.3.4, 19.3.1.4, 23.3.2.3e
		1.1, 1.3.2
1.4.2	Zona de serviço	
	A zona de reposição é uma área de 9 m de largura atrás de cada linha final.	
	Lateralmente é limitado por duas linhas curtas, cada uma com 15 cm de comprimento, traçadas a 20 cm da linha final, como uma extensão das linhas laterais. Ambas as linhas curtas estão incluídas na largura da área de serviço.	1.3.2, 12, D1b
	Em profundidade, a zona de serviço se estende até o final da zona livre.	1.1



1.4.3 Zona de substituição

A zona de substituição é limitada pela extensão de ambas as linhas de ataque até a mesa do apontador.

1.3.4, 15.10.1, D1b

1.4.4 Zona de Substituição do Líbero

A zona de reposição do Líbero faz parte da Zona Livre do lado do banco da equipe, limitada pela extensão da linha de ataque até a linha de fundo.

19.3.2.7, D1b

1.4.5 Área de aquecimento

Para as Competições Mundiais e Oficiais da FIVB, as áreas de aquecimento, medindo aproximadamente 3 x 3 m, estão localizadas em ambos os cantos dos lados do banco, fora da zona livre, onde não obstruam a visão dos espectadores, ou alternativamente atrás da equipe. banco, onde as arquibancadas começam 2,5 m acima da superfície do campo.

24.2.5, D1a, D1b

1.5 TEMPERATURA

La temperatura mínima no debe ser inferior a 10°C (50°F).

Para Competições Mundiais e Oficiais da FIVB, a temperatura máxima será determinada pelo Delegado Técnico da FIVB da partida.

1.6 RAIOS

A iluminação não deve ser inferior a 300 lux.

1

Para Competições Mundiais e Oficiais da FIVB, a iluminação sobre a área de jogo não deve ser inferior a 2000 lux, medidos a uma altura de 1 m acima da superfície da área de jogo.

2 REDE E POSTES

D3

2.1 ALTURA LÍQUIDA

2.1.1 Localizada verticalmente acima da linha central, há uma rede, cuja borda superior é colocada a uma altura de 2,43 m para homens e 2,24 m para mulheres.

1.3.3, 2.1.2

2.1.2 A altura da rede é medida a partir do centro da quadra. A altura da rede (acima das duas linhas laterais) deve ser exatamente a mesma e não deve exceder a altura oficial em mais de 2 cm.

1.1, 1.3.2, 2.1.1

2.2 ESTRUTURA

A rede mede 1 m de largura (± 3 cm) e 9,50 m a 10 m de comprimento (com 25 cm a 50 cm de cada faixa lateral), e é feita de malha quadriculada preta medindo 10 cm por lado.

D3

Para 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 acordos de patrocínio.

Ao longo de sua borda superior há uma faixa horizontal de 7 cm de largura, feita de lona branca dobrada e costurada em todo o seu comprimento. Em cada extremidade da faixa há um furo por onde passa uma corda para prendê-la aos postes e manter sua parte superior esticada.

Um cabo flexível passa pelo interior desta faixa, que ajusta a rede aos postes e mantém a parte superior esticada.

Ao longo da parte inferior da rede há outra faixa horizontal, de 5 cm de largura, com características semelhantes à faixa superior, por onde é entrelaçada uma corda. Esta corda prende a rede aos postes e mantém a parte inferior da rede esticada.

2.3 FAIXAS LATERAIS

Duas faixas brancas cruzam verticalmente a rede e estão localizadas diretamente acima de cada linha lateral.

1.3.2, D3

Eles medem 5 cm de largura e 1 m de comprimento e são considerados parte da rede.

2.4 ANTENAS

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

Uma antena é fixada na borda externa de cada banda lateral. As antenas estão localizadas em lados opostos do conjunto.

2.3, D3

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

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

10.1.1, D3, D5a, D5b

2.5 POSTAGENS

2.5.1 Os postes de sustentação da rede ficam localizados a uma distância de 0,50 a 1 m fora das linhas laterais. Eles têm 2,55 m de altura e devem ser preferencialmente ajustáveis.

D3

Para todas as Competições Mundiais e Oficiais da FIVB, os postes da rede ficam localizados a 1 m das linhas laterais e devem ser protegidos com uma capa macia.

2.5.2 Os postes devem ser redondos e polidos e fixados ao chão sem cabos. Sua instalação não deve representar perigo nem ser obstáculo.



2.6 FERRAMENTAS ADICIONAIS

Os fornecimentos complementares são determinados pela regulamentação do FIVB.

3 BOLAS

3.1 CARACTERÍSTICAS

A bola deve ser esférica, feita com uma capa de couro flexível ou couro sintético, com uma câmara de borracha ou material similar em seu interior.

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

O material de couro sintético e a combinação de cores das bolas usadas em Competições Internacionais Oficiais devem estar em conformidade com os requisitos da FIVB.

Sua circunferência é de 65-67 cm e seu peso é de 260-280 g.

Sua pressão interna deve ser de 0,30-0,325 kg/cm² (4,26 a 4,61 psi) (294,3 a 318,82 mbar ou hPa).

3.2 UNIFORMIDADE DAS BOLAS

Todas as bolas a serem utilizadas em uma partida devem ter as mesmas características de circunferência, peso, pressão, tipo, cor, etc.

Competições Mundiais e Oficiais da FIVB, como Campeonatos ou Ligas Nacionais, devem ser disputadas com bolas aprovadas pela FIVB, a menos que a FIVB determine o contrário.

3.3 SISTEMA DE RECUPERAÇÃO DE BOLA

Para competições mundiais e oficiais da FIVB, cinco bolas devem ser usadas. Neste caso, devem ser colocados seis gandulas, um em cada canto da zona livre e um atrás de cada árbitro.

3.1

D10



Capítulo 2

PARTICIPANTES

[Veja as regras](#)

4 EQUIPES

4.1 COMPOSIÇÃO DA EQUIPE

4.1.1 Para a partida, uma equipe pode ser composta por no máximo 12 jogadores, mais

[5.2, 5.3](#)

– Equipe técnica: um treinador, **no máximo dois treinadores assistentes**, – Equipe médica: um **terapeuta de equipe** e um médico.

Somente aqueles registrados na súmula poderão entrar normalmente na área de competição/área de controle e poderão participar do aquecimento oficial e da partida.

Para competições mundiais e oficiais da FIVB, Sênior:

Até 14 jogadores podem ser registrados na súmula e jogar na partida.

O número máximo de 5 membros da comissão técnica no banco (incluindo o treinador) é decidido pelo próprio treinador, mas deve ser registrado na súmula e no formulário 0-2 bis.

O gerente e/ou repórter da equipe não podem sentar no banco ou atrás do banco na área de controle.

O médico ou terapeuta da equipe participante das Competições Mundiais e Oficiais da FIVB deve fazer parte da Delegação oficial e ser previamente credenciado pela FIVB. No entanto, para as Competições Mundiais e Oficiais Sênior da FIVB, se eles não forem incluídos como membros do banco da equipe, eles devem sentar-se atrás da cerca de limite, dentro da Área de Controle de Competição ou em um local especial indicado na Área de Controle de Competição. a Competição Específica Manual, e só poderá intervir se for convidado pelos árbitros para atuar em caso de emergência médica com os jogadores. O terapeuta da equipe (mesmo que não esteja no banco) pode ajudar durante o aquecimento antes do início da sessão oficial de aquecimento na rede.

[D1a](#)

[7.2.1](#)

O Regulamento Oficial de cada evento poderá ser encontrado no Manual Específico da Competição.



4.1.2	Um dos jogadores é o Capitão da Equipe, que deve ser indicado na súmula.	5.1
4.1.3	Somente jogadores registrados na súmula podem entrar em campo e participar da partida. Após o treinador e o capitão da equipe assinarem a súmula (lista da equipe para súmula eletrônica), os jogadores registrados não poderão ser alterados.	1, 4.1.1, 5.1.1, 5.2.2
4.2	LOCALIZAÇÃO DO EQUIPAMENTO	
4.2.1	Jogadores que não estiverem jogando devem sentar no banco do time ou na área de aquecimento. O treinador e os demais membros da equipe devem ficar no banco, mas podem deixá-lo temporariamente.	1.4.5, 5.2.3, 7.3.3
	Os bancos das equipes ficam localizados em ambos os lados da mesa do apontador, fora da zona livre.	D1a, D1b
4.2.2	Somente os membros da equipe podem entrar na área de jogo, sentar no banco durante a partida e participar da sessão oficial de aquecimento.	4.1.1, 7.2
4.2.3	Os jogadores que não estiverem jogando podem se aquecer sem bolas da seguinte forma:	
4.2.3.1	Durante o jogo: nas áreas de aquecimento;	1.4.5, D1a, D1b
4.2.3.2	durante os tempos técnicos: na zona livre atrás dos seus campos; 1.3.3, 15.4	
4.2.4	Durante os intervalos entre os sets, os jogadores podem se aquecer usando bolas dentro de suas próprias zonas livres.	18.1
4.3	VESTIR	
	O vestuário dos jogadores consiste em uma camisa, shorts e meias (o uniforme de jogo) e calçados esportivos.	
4.3.1	O design e a cor das camisas, calções e meias devem ser uniformes para todo o time (<i>exceto para o Líbero</i>). Os uniformes devem estar limpos.	4.1, 19.2
4.3.2	Os calçados devem ser leves e flexíveis, com sola de borracha ou borracha sem salto.	
4.3.3	As camisas dos jogadores devem ser numeradas de 1 a 20.	4.3.3.2
	Nas Competições Mundiais e Oficiais Sênior da FIVB, onde são utilizados times maiores, os números podem ser expandidos.	
4.3.3.1	Os números devem estar localizados nas camisas, no centro, tanto no peito quanto nas costas. A cor e o brilho dos números devem contrastar com a cor e o brilho das camisas.	

PARTE 2 - SEÇÃO 1: JOGABILIDADE

4.3.3.2 Os números devem ter no mínimo 15 cm de altura no peito e no mínimo 20 cm de altura nas costas. A fita que forma os números deve ter pelo menos 2 cm de largura.

4.3.4 O capitão da equipe deve ter uma fita de 8 x 2 cm em sua camisa destacando o número em seu peito.

5.1

4.3.5 É proibido usar uniformes de cor diferente dos demais jogadores (*exceto Líberos*) e/ou sem números oficiais.

19.2

4.4 TROCA DE ROUPAS

O 1º árbitro pode autorizar um ou mais jogadores:

23

4.4.1 Jogar descalço;

4.4.2 trocar uniformes suados ou danificados, entre os sets ou após uma substituição, desde que a cor, o desenho e o número do(s) novo(s) uniforme(s) sejam os mesmos;

4,3, 15,5

4.4.3 jogar com roupas quentes em climas frios, desde que sejam da mesma cor e design para todo o time (*exceto para os Líberos*) e sejam numeradas de acordo com a Regra 4.3.3.

4.1.1, 19.2

4.5 ITENS PROIBIDOS

4.5.1 É proibido o uso de objetos que possam causar lesões ou proporcionar vantagem artificial ao jogador.

4.5.2 Os jogadores podem usar óculos ou lentes por sua conta e risco.

4.5.3 Roupas de compressão (acessórios de proteção contra lesões) podem ser usadas para suporte e proteção.

Para Competições Mundiais Sênior e Oficiais da FIVB, esses itens devem ser da mesma cor da parte correspondente do uniforme. Preto, branco ou cores neutras também podem ser usadas, desde que todos os jogadores usem a mesma cor.

5 GERENTES DE EQUIPE

Tanto o capitão da equipe quanto o treinador são responsáveis pela conduta e disciplina dos membros de sua equipe.

20

Líberos podem ser capitães de equipe ou capitães em jogo.

5.1 CAPITÃO

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

7.1, 25.2.1.1



5.1.2 DURANTE A PARTIDA, o capitão da equipe atua como capitão do jogo durante a partida. Quando o capitão do time não estiver jogando, o treinador ou capitão do time deve designar outro jogador em campo para assumir o papel de capitão no jogo. Este capitão do jogo manterá suas funções até que seja substituído, o capitão da equipe retorne ou o set termine.	15.2.1
Quando a bola estiver fora de jogo, somente o capitão do jogo está autorizado a falar com os árbitros:	8.2
5.1.2.1 solicitar uma explicação sobre a aplicação ou interpretação das Regras e também enviar solicitações ou perguntas de seus pares. Se o capitão em jogo não concordar com a explicação do primeiro árbitro, ele poderá protestar contra tal decisão e informar imediatamente o primeiro árbitro que ele se reserva o direito de registrar um protesto oficial na súmula ao final da partida;	23.2.4
5.1.2.2 Para solicitar autorização:	
a) trocar parte ou a totalidade do vestuário, b) conferir	4.3, 4.4.2
as posições das equipes,	7.4, 7.6
c) controlar o piso, a rede, as bolas, etc.;	1.2, 2, 3
5.1.2.3 na ausência do treinador, a menos que a equipe tenha um treinador assistente que tenha assumido as funções do treinador, solicitar tempos técnicos 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 confirmar o resultado. resultado.	25.2.3.3
5.1.3.2 poderá, tendo notificado o primeiro árbitro em tempo hábil, confirmar e registrar na súmula um protesto oficial referente à aplicação ou interpretação das regras pelos árbitros.	5.1.2.1, 25.2.3.2
5.2 TREINADOR	
5.2.1 Durante toda a partida, o treinador comanda o jogo de sua equipe de fora da quadra. Selecione escalas iniciais, substitutos e peça tempos técnicos. Nessas funções, seu contato oficial é o segundo árbitro.	1.1, 7.3.2, 15.4.1, 15.5.2
5.2.2 ANTES DO INÍCIO DA PARTIDA, o treinador registra ou verifica os nomes e números de seus jogadores na lista da equipe na súmula e, em seguida, assina-a.	4.1, 19.1.3, 25.2.1.1
5.2.3 DURANTE A PARTIDA, o treinador:	
5.2.3.1 antes do início de cada set, ele/ela deverá entregar ao 2º árbitro ou ao apontador o(s) cartão(ões) de posição inicial devidamente preenchido(s) e assinado(s); Caso sejam utilizados aplicativos no Tablet, a transmissão eletrônica das posições iniciais é automaticamente considerada oficial.	7.3.2, 7.4, 7.6
5.2.3.2 senta-se no banco da sua equipe no local mais próximo do marcador mas pode deixar sua localização;	4.2

PARTE 2 - SEÇÃO 1: JOGABILIDADE

5.2.3.3 solicitar tempo para descanso e substituições;

15,4, 15,5

5.2.3.4 pode, como os outros membros da equipe, dar instruções aos jogadores no campo de jogo. O treinador pode dar estas instruções de pé ou caminhando na zona livre em frente ao banco da sua equipe, desde a extensão da linha de ataque até a área de aquecimento, se estiver localizado no canto da Área de Controle de Competição, sem perturbar ou atrasar o jogo. Se a área de aquecimento estiver localizada atrás do banco da equipe, o treinador poderá se mover da extensão da linha de ataque até o final da quadra de sua equipe, mas sem obstruir a visão dos bandeirinhas.

1.3.4, 1.4.5,
D1a, D1b, D2

5.3 TREINADOR ASSISTENTE

5.3.1 O assistente técnico fica no banco da equipe, mas não tem o direito de intervir na partida.

4.2.1

5.3.2 No caso de o treinador ter de abandonar a sua equipa por qualquer motivo, incluindo uma sanção, mas excluindo a entrada em campo como jogador, um treinador assistente poderá assumir as funções do treinador durante a ausência, uma vez confirmada aos árbitros por o capitão em jogo.

5.1.2.3, 5.2





Capítulo 3

FORMATO DO JOGO

[Veja as regras](#)

6	PARA MARCAR UM PONTO, GANHAR UM SET E A PARTIDA
6.1	PARA MARCAR UM PONTO
6.1.1	Apontar
	Uma equipe marca um ponto:
6.1.1.1	tocando com sucesso a bola no chão da quadra de jogo do adversário;
6.1.1.2	quando a equipe adversária comete uma falta;
6.1.1.3	quando a equipe adversária recebe uma penalidade.
6.1.2	Falta
	Uma equipe comete uma falta quando realiza uma ação de jogo que é contrária às regras (ou as viola de alguma outra forma). Os árbitros julgam as faltas e determinam as consequências de acordo com as regras:
6.1.2.1	Se duas ou mais faltas forem cometidas sucessivamente, somente a primeira será considerada;
6.1.2.2	se duas ou mais faltas forem cometidas simultaneamente pelos jogadores adversários, uma FALTA DUPLA é marcada e a jogada é repetida.
6.1.3	Jogo e jogo concluído
	Um rally é uma sequência de ações de jogo, desde o momento em que o sacador acerta o saque até que a bola saia de jogo. Um movimento completo é a sequência de ações do jogo que resultam na pontuação de um ponto.
	Isso inclui:
	– a sanção de uma punição
	– a perda do serviço devido a uma falha de atraso no serviço.
6.1.3.1	Se a equipe sacadora vencer um rally, ela marca um ponto e continua tirando;
6.1.3.2	Se a equipe receptora vencer um rally, ela marca um ponto e deve executar o próximo serviço.
6.2	PARA GANHAR UM CONJUNTO

Um set (exceto o decisivo – 5º set) é vencido pela equipe que primeiro marcar 25 pontos, com uma vantagem mínima de 2 pontos. Em caso de empate em 24-24, o jogo continua até que uma vantagem de 2 pontos seja alcançada (26-24, 27-25;...).

[8.3](#)

[6.1.2](#)

[16.2.3, 21.3.1](#)

[D11 \(23\)](#)

[8.1, 8.2,](#)
[12.2.2.1,](#)
[15.2.3,](#)
[15.11.1.3,](#)
[19.3.2.1,](#)
[19.3.2.9](#)
[21.3.1](#)
[12.4.4](#)

[D11 \(9\)](#)

[6.3.2](#)

6.3	PARA GANHAR A PARTIDA	D11 (9)
6.3.1	A partida é vencida pela equipe que vencer três sets.	6.2
6.3.2	Em caso de empate por 2 a 2, o decisivo 5º. o set é jogado até 15 pontos com uma diferença mínima de 2 pontos.	7.1
6.4	NÃO COMPARECIMENTO E EQUIPAMENTO INCOMPLETO	
6.4.1	Se uma equipe se recusar a jogar após ser chamada para isso, ela será declarada ausente e perderá a partida com um placar de 0-3 para a partida e 0-25 para cada set.	6.2, 6.3
6.4.2	Uma equipe que, sem justa causa, não comparecer à quadra no horário marcado, será declarada ausente com os mesmos resultados da Regra 6.4.1.	
6.4.3	Uma equipe que for declarada INCOMPLETA para o set ou a partida perde o set ou a partida. A equipe adversária recebe os pontos, ou os pontos e sets necessários para vencer o set ou a partida. O time incompleto mantém seus pontos e sets.	6.2, 6.3, 7.3.1
7	ESTRUTURA DO JOGO	
7.1	SORTEIO	
	Antes da partida, o primeiro árbitro realiza um sorteio para determinar quem terá o primeiro serviço e quais lados da quadra eles ocuparão no primeiro set.	12.1.1
	Se um set decisivo tiver que ser jogado, um novo sorteio deverá ser feito.	6.3.2
7.1.1	O sorteio é realizado na presença dos dois capitães das equipes.	5.1
7.1.2	O ganhador do sorteio escolhe: SEJA	
7.1.2.1	O direito de servir ou receber o serviço,	12.1.1
	o	
7.1.2.2	O lado da quadra. O perdedor fica com a alternativa restante.	
7.2	SESSÃO OFICIAL DE AQUECIMENTO	
7.2.1	Antes do início da partida, caso as equipes tenham tido quadra exclusivamente à disposição, elas terão direito a um período oficial simultâneo de aquecimento de 6 minutos na rede; Caso contrário, eles podem ter 10 minutos. Para competições oficiais e mundiais da FIVB, as equipes terão direito a um período de aquecimento simultâneo de 10 minutos na rede.	



- 7.2.2 Se qualquer um dos capitães solicitar aquecimentos oficiais separados (consecutivos) na rede, as equipes poderão fazê-los por 3 ou 5 minutos cada. [7.2.1](#)
- 7.2.3 No caso de aquecimentos oficiais consecutivos, a equipe que executará o primeiro saque realiza a primeira volta na rede. [7.1.2.1, 7.2.2](#)

Para Competições Mundiais e Oficiais da FIVB, todos os jogadores devem usar o uniforme de jogo durante todo o Protocolo e aquecimento.

7.3 FORMAÇÃO INICIAL DAS EQUIPES

- 7.3.1 Deve haver sempre seis jogadores por equipe em jogo. [6.4.3](#)
- A escalação inicial das equipes indica a ordem em que os jogadores irão se revezar na quadra. Essa ordem deve ser mantida durante todo o set. [7.6](#)
- 7.3.2 Antes do início de cada set, o treinador deve apresentar a escalação inicial de sua equipe na ficha de escalação ou por meio do dispositivo eletrônico, se utilizado. O formulário, devidamente preenchido e assinado, deverá ser entregue ao segundo árbitro ou ao apontador, ou enviado diretamente para a súmula eletrônica. [5.2.3.1, 24.3.1, 25.2.1.2](#)
- 7.3.3 Jogadores não incluídos na escalação inicial do set são reservas para aquele set (exceto Líberos). [7.3.2, 15.5](#)
- 7.3.4 Uma vez que a folha de escalação tenha sido entregue ao segundo árbitro ou marcador, nenhuma alteração na escalação inicial poderá ser autorizada sem uma substituição regular. [15.2.2, 15.5, D11 \(5\)](#)
- 7.3.5 Discrepâncias entre a posição dos jogadores na quadra e a posição mostrada na folha de posição são resolvidas da seguinte forma: [24.3.1](#)
- 7.3.5.1 Quando tal discrepância for descoberta antes do início do set, a posição dos jogadores deverá ser corrigida de acordo com o que consta na folha de posição. Não haverá penalidade; [7.3.2](#)
- 7.3.5.2 Quando, antes do início de um set, um jogador em quadra não estiver registrado na planilha de escalação daquele set, esse jogador deverá ser substituído de acordo com a planilha de escalação. Não haverá penalidade; [7.3.2](#)
- 7.3.5.3 No entanto, se o treinador desejar manter o(s) jogador(es) não registrado(s) na folha de posição em campo, deverá solicitar, através do sinal manual correspondente, a(s) substituição(ões) regular(ais), que deverá(ão) ser registrada(s) na folha de posição. a folha de registro. [15.2.2, D11 \(5\)](#)
- Se uma discrepância entre a posição dos jogadores em campo e a folha de posição for descoberta tardiamente, a equipe em falta deve ser colocada nas posições corretas. Os pontos do adversário continuam válidos e ele também receberá um ponto e direito ao próximo saque. Todos os pontos marcados pela equipe faltosa desde o momento exato da falta até sua descoberta serão cancelados.

7.3.5.4 Caso seja encontrado na quadra um jogador que não esteja registrado na lista de jogadores, os pontos do adversário permanecerão válidos e ele também receberá um ponto e direito ao próximo saque. A equipe em falta perderá todos os pontos e/ou sets (0-25 se necessário) ganhos a partir do momento em que o jogador não registrado entrou em quadra e terá que apresentar uma nova ficha de posição colocando um jogador em quadra. registrado, na posição do jogador não registrado.

6.1.2, 7.3.2

7.4 POSIÇÕES

D4

No momento em que a bola é rebatida pelo sacador, cada equipe deve estar localizada dentro de seu próprio campo (exceto o sacador). Os jogadores do time que recebe devem estar na ordem de rotação no momento do saque.

7.6.1, 8.1, 12.4

Os jogadores da equipe sacadora, no entanto, são livres para ocupar qualquer posição no momento do golpe de saque.

7.4.1 As posições dos jogadores são listadas da seguinte forma:

7.4.1.1 Os três jogadores posicionados em frente à rede são os atacantes e ocupam as posições 4 (atacante esquerdo), 3 (atacante centro) e 2 (atacante direito);

7.4.1.2 Os outros três são jogadores defensores e ocupam as posições 5 (zagueiro esquerdo), 6 (zagueiro central) e 1 (zagueiro direito).

7.4.2 Relação posicional entre jogadores:

7.4.2.1 Cada jogador da última linha deve estar posicionado mais distante da linha central do que seu correspondente para frente;

7.4.2.2 Os jogadores avançados e recuados, respectivamente, devem estar posicionados lateralmente na ordem indicada na Regra 7.4.1.

7.4.3 A posição dos jogadores é determinada e controlada de acordo com a posição dos pés em contato com o solo (o último contato com o solo fixa a posição do jogador) da seguinte forma:

D4

7.4.3.1 Cada jogador de defesa deve estar na mesma altura ou ter pelo menos parte de um pé mais distante da linha central do que o pé da frente do seu jogador de defesa correspondente;

1.3.3, 7.4.2.1, 7.4.3

7.4.3.2 Cada jogador do lado direito (esquerdo) deve estar nivelado ou ter pelo menos uma parte de um pé mais próximo da linha lateral direita (esquerda) do que o pé mais distante da linha lateral direita (esquerda). dos outros jogadores dessa linha.

1.3.2, 7.4.1.2, 7.4.2.2, 7.4.3

7.4.4 Após o saque, os jogadores de ambas as equipes podem se movimentar e ocupar qualquer posição em sua quadra e na zona livre.



7.5	FALTAS POSICIONAIS	D4, D11 (13)
7.5.1	A equipe comete uma falta posicional se algum jogador não estiver em sua posição correta no momento em que o sacador bate na bola. Quando um jogador está em quadra por meio de uma substituição ilegal e o jogo é reiniciado, isso conta como uma falta posicional com as consequências de uma substituição ilegal.	7.3, 7.4, 15.9
7.5.2	Se o servidor cometer uma falta de serviço no momento do saque, a falta do servidor prevalece sobre a falta posicional.	12.4, 12.7.1
7.5.3	Se o saque se tornar uma falta após o golpe de saque, a falta posicional é a que deve ser penalizada.	12.7.2
7.5.4 A falta de posição leva às seguintes consequências:		
7.5.4.1 a equipe é penalizada com um ponto e saca para o adversário;		6.1.3
7.5.4.2 As posições dos jogadores devem ser retificadas.		7.3, 7.4
7.6	ROTAÇÃO	
7.6.1	A ordem de rotação é determinada pela escalação inicial do time e é controlada pela ordem de saque e pelas posições dos jogadores ao longo do set.	7.3.1, 7.4.1, 12.2
7.6.2 Quando a equipe receptora ganha o direito de sacar, seus jogadores devem girar no sentido horário: o jogador na posição 2 gira para a posição 1 para sacar, o jogador na posição 1 gira para a posição 2 para sacar, o jogador na posição 2 gira para posição 3 para sacar. para a posição 6, etc.		12.2.2.2
7.7	FALHAS DE ROTAÇÃO	D11 (13)
7.7.1	Uma falha de rotação é cometida quando o SERVE não é executado de acordo com a ordem de rotação. Isso leva à seguinte ordem de consequências:	7.6.1, 12
7.7.1.1 O marcador interrompe o jogo ao soar o sinal sonoro; o oponente ganha um ponto e o próximo serviço;		6.1.3
Se a falta de rotação for determinada somente após a conclusão do rali que começou com uma falta de rotação, apenas um ponto será concedido ao oponente, independentemente do resultado do rali concluído.		
7.7.1.2 a ordem de rotação da equipe faltosa deve ser retificada.		7.6.1
7.7.2 Além disso, o marcador deverá determinar o momento exato em que a falta foi cometida e todos os pontos marcados a partir daquele momento pela equipe infratora serão cancelados. Os pontos do oponente permanecem válidos.		25.2.2.2
Se o momento da falta não puder ser determinado, não haverá cancelamento de ponto(s) e um ponto e um saque para o oponente serão as únicas sanções.		6.1.3

Capítulo 4
AÇÕES DO JOGO

8 SITUAÇÕES DE JOGO		Veja as regras	
8.1	BOLA EM JOGO		12, 12,3
A bola está em jogo a partir do momento em que o lançamento lateral é autorizado pelo primeiro árbitro.			
8.2	BOLA FORA DE JOGO		D11 (14), D12 (1)
A bola está fora de jogo quando uma falta é marcada por um dos árbitros; Na ausência de falta, ele estará impedido no momento do apito.			
8.3	BOLA "DENTRO"		1.1, 1.3.2
A bola está "dentro" se, a qualquer momento durante seu contato com o solo, qualquer parte da bola tocar o campo de jogo, incluindo as linhas de limite.			
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 tocam o solo ficam completamente fora das linhas que delimitam a quadra;		D11 (15), D12 (4)
8.4.2	tocar em um objeto fora da quadra, no teto ou em uma pessoa que não esteja em jogo;		
8.4.3	toca em antenas, cordas, postes ou na própria rede fora das faixas laterais;	2.3, D3, D5a, D11 (15), D12 (4)	
8.4.4	passa pelo plano vertical da rede totalmente ou parcialmente fora do espaço de passagem, exceto no caso da Regra 10.1.2.		
8.4.5	atravessa completamente o espaço inferior abaixo da rede.	23.3.2.3f, D5a, D11 (22)	



9 JOGANDO COM A BOLA

Cada equipe deve executar suas ações dentro de seu próprio espaço e área de jogo (exceto Regra 10.1.2). No entanto, a bola pode ser recuperada além de sua própria zona livre e sobre a mesa do apontador em toda sua extensão.

D1b

9.1 TOQUES POR EQUIPE

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

Cada equipe tem direito a no máximo três toques (além do bloqueio) para devolver a bola. Se forem utilizados mais de três toques, a equipe comete a falta de: "QUATRO TOQUES".

14.4.1

9.1.1 TOQUES CONSECUTIVOS

Um jogador não pode bater na bola duas vezes seguidas (*exceto Regras 9.2.3, 14.2 e 14.4.2*).

9.2.3, 14.2,
14.4.2

9.1.2 TOQUES SIMULTÂNEOS

Dois ou três jogadores podem tocar na bola ao mesmo tempo.

9.1.2.1 Quando dois (três) companheiros tocam na bola simultaneamente, dois (ou três) toques são contados (com exceção do bloqueio). Se eles tentarem pegar a bola, mas apenas um jogador tocá-la, isso conta como um toque. Jogadores colidindo entre si não constituem falta.

9.1.2.2 Quando dois adversários tocam simultaneamente a bola por cima da rede e ela continua em jogo, a equipe que recebe a bola tem direito a mais três toques. Se a bola "sair", a culpa é do time adversário.

9.1.2.3 Se contatos simultâneos de dois oponentes sobre a rede levarem a um contato prolongado com a bola, mesmo que o contato seja completado sobre a quadra do adversário, o jogo continua.

9.1.3 TOQUE ASSISTIDO

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

1

Entretanto, um jogador que está prestes a cometer uma falta (tocar na rede, cruzar a linha central, etc.) pode ser parado ou resgatado por um companheiro de equipe.

1.3.3, 11.4.4

9.2 CARACTERÍSTICAS DO TOQUE

9.2.1 A bola pode tocar qualquer parte do corpo.

9.2.2 A bola não pode ser segurada ou acompanhada/conduzida. Ele pode quicar em qualquer direção.

9.3.3, D11 (16)

PARTE 2 - SEÇÃO 1: JOGABILIDADE

9.2.3 A bola pode tocar em diversas partes do corpo, desde que os contatos sejam feitos simultaneamente.

Exceções:

9.2.3.1 Durante o bloqueio, são permitidos contatos consecutivos entre um ou mais jogadores, desde que os contatos ocorram na mesma ação;

9.2.3.2 No primeiro toque da equipe, a bola pode fazer contato consecutivamente com várias partes do corpo, desde que os contatos sejam feitos durante a mesma ação.

14.1.1, 14.2

9.1, 14.4

9.3 FALTAS NO TOQUE NA BOLA

9.3.1 QUATRO TOQUES: Uma equipe toca na bola quatro vezes antes de devolvê-la.

9.1, D11 (18)

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

9.1.3

9.3.3 RETENÇÃO: a bola é retida e/ou acompanhada/conduzida; não ricocheteia ao toque.

9.2.2, D11 (16)

9.3.4 DOUBLE HIT: um jogador bate na bola duas vezes seguidas ou a bola toca sucessivamente várias partes do seu corpo.

9.2.3, D11 (17)

10 BOLA NA REDE

10.1 BOLA CRUZANDO A REDE

10.1.1 A bola, enviada para a quadra do adversário, deve passar por cima da rede dentro do espaço de passe. O espaço de passagem é a parte do plano vertical da rede delimitada da seguinte forma:

2.4, 10.2, D5a

10.1.1.1 abaixo, ao longo da borda superior da rede;

2.2

10.1.1.2 nas laterais, pelas antenas e seus prolongamentos imaginários;

2.4

10.1.1.3 para cima, através do telhado.

10.1.2 Uma bola originada do primeiro toque da equipe que cruzou o plano da rede para a zona livre do adversário, total ou parcialmente através do espaço externo, pode ser recuperada dentro dos toques da equipe, desde que:

9.1, D5b

10.1.2.1 o campo de jogo do adversário não é tocado pelo jogador (exceto Regra 11.2.2.1).

11.2.2

10.1.2.2 quando recuperada, a bola cruza novamente o plano da rede total ou parcialmente pelo espaço externo do mesmo lado da quadra, caso contrário torna-se uma bola fora. O time adversário não pode interferir na ação.

11.4.4, D5b

10.1.2.3 a bola enviada para a zona livre adversária, total ou parcialmente através do espaço exterior, proveniente do segundo ou terceiro toque da equipe, não poderá ser recuperada e será julgada como uma bola FORA no momento em que cruzar o plano de uma rede.

D5b



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

23.3.2.3f, D5a, D11 (22)

10.2 A BOLA TOCA NA REDE

Uma bola que cruze a rede pode tocá-la.

10.1.1

10.3 BOLA NA REDE

10.3.1 Uma bola enviada para a rede pode ser recuperada dentro do limite de três toques da equipe.

9.1

10.3.2 Se a bola romper a malha da rede ou derrubá-la, a jogada será cancelada e a bola será repita.

11 JOGADOR NA REDE

11.1 PASSANDO SOBRE O PLANO VERTICAL DA REDE COM AS MÃOS

11.1.1 Durante o bloqueio, um jogador pode tocar a bola acima e além da rede, desde que não interfira na jogada do adversário antes do ataque deste último.

14.1, 14.3

11.1.2 Após um golpe de ataque, é permitido que o jogador alcance a rede, desde que o contato com a bola tenha sido feito dentro de seu próprio espaço de jogo e a bola não seja segurada ou empurrada.

11.2 PENETRAÇÃO SOB A REDE

11.2.1 É permitido entrar no espaço do adversário abaixo da rede, desde que isso não interfira no jogo do adversário.

11.2.2 Penetração no campo adversário além da linha central:

1.3.3, 11.2.2.1, D11 (22)

11.2.2.1 É permitido tocar o campo de jogo do adversário com o(s) pé(s) desde que alguma parte do(s) pé(s) penetrante(s) permaneça(m) em contato com, ou diretamente sobre, a linha central e esta ação não interfira com o adversário. campo de jogo. com o jogo do adversário;

1.3.3, D11 (22)

11.2.2.2 É permitido tocar o campo de jogo do adversário com qualquer parte do corpo acima dos pés, desde que isso não interfira no jogo do adversário.

1.3.3, 11.2.2.1, D11 (22)

11.2.3 Um jogador pode entrar no campo de jogo do adversário depois de ter a bola está fora de jogo.

8.2

11.2.4 Qualquer jogador pode entrar na zona livre do adversário, desde que não interfira no jogo do adversário.

11.3 CONTATO COM A REDE

11.3.1 O contato do jogador com a rede, entre as antenas e durante a ação de jogar a bola, é uma falta.

A ação de jogar a bola inclui (entre outras) a decolagem, a rebatida (ou tentativa) e a aterrissagem estável, pronta para uma nova ação.

11.3.2 Os jogadores podem tocar nos postes, cordas ou qualquer outro objeto fora das antenas, incluindo a própria rede, desde que isso não interfira no jogo. (exceto Regra 9.1.3).

11.3.3 Não há falta quando a bola é lançada contra a rede e faz com que ela quebre. mesmo toque em um oponente.

11.4.4,
23.3.2.3c,
24.3.2.3, D3

D3

11.4 FALTAS DO JOGADOR NA REDE

11.4.1 Um jogador toca a bola no espaço do adversário antes do ataque do adversário.

11.1.1,
D11 (20)

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

11.2.1

11.4.3 O(s) pé(s) de um jogador penetra(m) completamente na quadra do adversário.

11.2.2.2,
D11 (22)

11.4.4 Um jogador interfere no jogo (entre outras coisas):

D11 (19)

- tocar a rede entre as antenas ou a própria antena durante sua ação jogar a bola,
- usar a rede como suporte ou auxílio para estabilizar
- criar uma vantagem injusta sobre o adversário ao tocar na rede
- executar ações que impeçam o oponente de tentar jogar legitimamente a bola
- segurar a rede

11.3.1

Qualquer jogador próximo à bola que está sendo jogada e que esteja tentando jogá-la é considerado em ato de jogar a bola, mesmo que não faça contato com ela.

Entretanto, tocar a rede fora das antenas não é considerado falta (exceto pela Regra 9.1.3).

12 SAQUE

O saque é o ato de colocar a bola em jogo pelo lateral direito, localizado na zona de saque.

1.4.2, 8.1,
12.4.1

12.1 PRIMEIRO SERVIÇO EM UM SET

12.1.1 O primeiro saque do primeiro set, bem como o decisivo 5º set, é feito pela equipe determinada pelo sorteio.

6.3.2, 7.1



12.1.2 Os sets restantes começarão com o saque feito pela equipe que não fez o primeiro saque no set anterior.

12.2 ORDEM DE SERVIÇO

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

7.3.1, 7.3.2

12.2.2 Após o primeiro saque do set, o jogador sacador é determinado da seguinte forma:

12.1

12.2.2.1 Quando a equipe sacadora vence o rali, o jogador que sacou anteriormente (ou seu substituto) saca novamente.

6.1.3, 15.5

12.2.2.2 Quando a equipe receptora vence o rali, ela obtém o direito de sacar e gira antes de sacar. O arremesso lateral será efetuado pelo jogador que se desloca do atacante direito para o lateral direito.

6.1.3, 7.6.2

12.3 AUTORIZAÇÃO PARA O LANÇAMENTO

O primeiro árbitro autoriza o lançamento lateral após verificar que ambas as equipes estão prontas para jogar e que o lançamento lateral está em posse da bola.

12, D11 (1)

12.4 EXECUÇÃO DO SERVIÇO

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

D11 (10)

12.4.2 É permitido apenas um lançamento da bola no ar. É permitido passar a bola de uma mão para a outra ou driblá-la no chão.

12.4.3 Ao bater na bola ou se levantar para executar um saque em salto, o sacador não pode tocar a quadra (incluindo a linha de base) ou o solo fora da zona de saque.

1.4.2, 29.2.1.4, D11 (22), D12 (4)

Após bater na bola, ele/ela pode pisar ou cair fora da zona de saque, ou dentro da quadra.

12.4.4 O sacador deve bater na bola dentro de 8 segundos após o apito do primeiro árbitro para o saque.

12.3, D11 (11)

12.4.5 Um lançamento lateral efetuado antes do apito do árbitro é nulo e sem efeito e deve ser repita.

12.3

12.5 TELA

12.5.1 Os jogadores da equipe sacadora não devem impedir que seus adversários vejam o golpe de saque e a trajetória da bola por meio de uma tela individual ou coletiva.

D6, D11 (12)

12.5.2

12.5.2 Um jogador ou grupo de jogadores da equipe sacadora realiza uma proteção se movimentar os braços, pular ou se mover lateralmente durante a execução do saque, ou ficar em grupo, para esconder o golpe de saque e a bola. trajetória da bola até atingir o plano vertical da rede. Se qualquer um deles estiver visível para o computador receptor, isso não é uma tela.

12.4, D6

PARTE 2 - SEÇÃO 1: JOGABILIDADE

12.5.3 Os jogadores da equipe sacadora estão proibidos de levantar as mãos acima da cabeça durante o golpe de saque e até que a bola tenha cruzado a rede. 12.4, 12.5.2 D6, D11 (12)

O 1º árbitro pode avisar (aconselhar) a equipe por meio do capitão do jogo, se suspeitar que se trata de uma manobra deliberada para produzir uma barreira.

12.6 FALTAS COMETIDAS DURANTE O SAQUE

12.6.1 Falhas em serviço:

As seguintes faltas levam à troca de saque, mesmo que o adversário esteja fora de posição. O servidor: 12.2.2.2, 12.7.1

12.6.1.1 violar a ordem de serviço, 12.2

12.6.1.2 não executa o saque corretamente. 12.4

12.6.2 Faltas após o golpe de saque:

Após a bola ter sido corretamente rebatida, o arremesso lateral torna-se uma falta (exceto quando um jogador está fora de posição) se a bola: 12.4, 12.7.2

12.6.2.1 tocar em um jogador da equipe sacadora ou não cruzar completamente o plano vertical da rede através do espaço de passe; 8.4.4, 8.4.5, 10.1.1, D11 (19)

12.6.2.2 cai "fora"; 8.4, D11 (15)

12.6.2.3 passa por uma tela. 12.5, D11 (12)

12.7 FALHAS DE SERVIÇO E FALHAS DE POSIÇÃO

12.7.1 Se o sacador cometer uma falta ao golpear a bola (execução incorreta, erro na ordem de rotação, etc.) e o adversário estiver fora de posição, a falta de saque é a que deve ser sancionada. 7.5.1, 7.5.2, 12.6.1

12.7.2 Se, por outro lado, a execução do saque foi correta, mas o saque posteriormente se torna uma falta (cai fora, passa por cima de uma tela, etc.), a falta posicional é aquela que foi cometida primeiro e será este. o sancionado. 7.5.3, 12.6.2

13 ATAQUE ACERTO

13.1 CARACTERÍSTICAS DO GOLPE DE ATAQUE 13.1.1

Todas as ações para direcionar a bola em direção ao adversário, com exceção de do saque e do bloqueio, são considerados golpes de ataque. 12, 14.1.1

13.1.2 Durante o golpe de ataque, o tombamento é permitido se a bola for rebatida de forma limpa e não for segurada ou impulsionada. 9.2.2

13.1.3 Um golpe de ataque é completado quando a bola cruza completamente o plano vertical da rede ou é tocada por um adversário.

13.2 RESTRIÇÕES DE ATAQUE

13.2.1 Um jogador avançado pode completar um golpe de ataque em qualquer altura, desde que o contato com a bola seja feito dentro de seu próprio espaço de jogo. (Exceto Regra 13.2.4 e 13.3.6). 7.4.1.1



- 13.2.2 Um jogador de defesa pode completar um golpe de ataque de qualquer altura atrás da quadra de ataque: 1.4.1, 7.4.1.2, 19.3.1.2, D8
- 13.2.2.1 no momento da decolagem o(s) pé(s) do jogador não deve(m) tocar ou cruzar a linha de ataque; 1.3.4
- 13.2.2.2 após bater na bola, o jogador pode cair dentro da zona de testa. 1.4.1
- 13.2.3 Um jogador de defesa também pode completar um golpe de ataque da zona frontal se, no momento do contato, uma parte da bola estiver abaixo da borda superior da rede. 1.4.1, 7.4.1.2, D8
- 13.2.4 Nenhum jogador está autorizado a completar um golpe de ataque no saque do ADVERSÁRIO quando a bola estiver na zona frontal e completamente acima da borda superior da rede. 1.4.1

13.3 FALTAS NO GOLPE DE ATAQUE

- 13.3.1 Um jogador bate a bola no espaço de jogo do time adversário. 13.2.1, D11 (20)
- 13.3.2 Um jogador envia a bola "para fora". 8.4, D11 (15)
- 13.3.3 Um jogador da linha de trás completa um golpe de ataque da zona frontal, quando no momento do golpe a bola está completamente acima da borda 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 no saque do adversário quando a bola está na zona frontal e completamente acima da borda 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 estiver completamente acima da borda superior da rede. 19.3.1.2, 23.3.2.3d, D11 (21)
- 13.3.6 Um jogador completa um golpe de ataque com a bola mais alta que o topo da rede quando a bola é lançada de um passe de voleio com a mão alta e o dedo primeiro pelo Líbero localizado dentro de sua zona frontal. 1.4.1, 19.3.1.4, 23.3.2.3e, D11 (21)

14 BLOQUEIO

14.1 O BLOQUEIO

- 14.1.1 Bloqueio é a ação dos jogadores próximos à rede de interceptar, acima da borda superior da rede, a bola vinda do adversário, independentemente da altura do contato com a bola. Somente jogadores avançados podem completar o bloqueio, mas no momento do contato com a bola, uma parte do corpo deve estar acima da borda superior da rede. 7.4.1.1
- 14.1.2 Tentativa de bloqueio
- Uma tentativa de bloqueio é a ação de bloquear sem tocar na bola.

14.1.3 Bloqueio concluído

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

D7

14.1.4 Bloqueio Coletivo

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

14.2 BLOQUEIO DE TOQUE

Toques consecutivos (rápidos e contínuos) na bola podem ser feitos por um ou mais bloqueadores, desde que os contatos ocorram durante a mesma ação.

9.1.1, 9.2.3

14.3 BLOQUEIO DENTRO DO ESPAÇO ADVERSÁRIO

No bloqueio, o jogador pode passar as mãos e os braços além da rede, desde que sua ação não interfira no jogo do adversário.
Portanto, não é permitido tocar na bola além da rede antes que o adversário tenha feito um golpe de ataque.

D11 (20)

13.1.1

14.4 BLOQUEIO E TOQUES DA EQUIPE

14.4.1 O toque de bloqueio não conta como toque de equipe.

Consequentemente, após um toque de bloqueio, a equipe tem direito a três toques para devolver a bola.

9.1, 14.4.2

14.4.2 O primeiro contato após o bloqueio pode ser feito por qualquer jogador, incluindo aquele que tocou na bola durante o bloqueio.

14.4.1

14.5 BLOQUEANDO O SAQUE

É proibido bloquear o saque do adversário.

12, D11 (12)

14.6 FALHAS DE BLOQUEIO

14.6.1 O bloqueador toca a bola no espaço do ADVERSÁRIO antes do ataque do adversário.

D11 (20)

14.3

14.6.2 Um jogador da última linha ou um Líbero completa um bloqueio ou participa de um bloqueio concluído.

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" pelo bloco.

8.4

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

14.6.6 Um Líbero tenta um bloqueio individual ou coletivo.

14.1.1, 19.3.1.3



Capítulo 5

INTERRUPÇÕES, ATRASOS E INTERVALOS

[Veja as regras](#)

15 INTERRUPÇÕES

Uma paralisação é o tempo entre uma jogada concluída e o apito do 1º árbitro para a próxima reposição.

[6.1.3](#), [8.1](#), [8.2](#),
[15.4](#), [15.5](#),
[24.2.6](#)

As únicas **interrupções regulares do jogo** são TEMPO LIMITE E SUBSTITUIÇÕES.

15.1 NÚMERO DE INTERRUPÇÕES REGULARES DO JOGO

Cada equipe pode solicitar no máximo dois tempos técnicos e seis substituições por set.

[6,2](#), [15,4](#), [15,5](#)

15.2 SEQUÊNCIA DE INTERRUPÇÕES REGULARES DO JOGO

15.2.1 Um pedido de um ou dois tempos técnicos e um pedido de substituição feito por qualquer equipe podem ocorrer na mesma interrupção.

[15,4](#), [15,5](#)

15.2.2 No entanto, uma equipe não tem permissão para fazer **solicitações** substituições consecutivas durante a mesma interrupção. Dois ou mais jogadores podem ser substituídos ao mesmo tempo dentro da mesma solicitação.

[15,5](#), [15.6.1](#)

15.2.3 Deve haver uma jogada completa entre duas solicitações de substituição separadas do mesmo time. (Exceção: substituição forçada devido a lesão ou expulsão/desqualificação). ([15.5.2](#), [15.7](#), [15.8](#))

[6.1.3](#), [15,5](#)

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

[16.1.2](#)

15.3 PEDIDO DE INTERRUPÇÕES REGULARES DO JOGO

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

[5.1.2.3](#),
[5.2.3.3](#),
[5.3.2](#), [15](#)

15.3.2 Uma substituição é permitida antes do início de um set e deve ser registrada como uma substituição regular para aquele set.

[7.3.4](#)

15.4 TEMPOS DE DESCANSO

- 15.4.1 O pedido de tempo técnico deve ser feito através do sinal manual correspondente, quando a bola estiver fora de jogo e antes do apito para reposição. Todos os tempos limite solicitados duram 30 segundos.

6.1.3, 8.2,
12.3, D11 (4)

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 feita pelo organizador.

Para Competições Mundiais e Oficiais da FIVB, o uso da campainha seguido de um sinal manual para solicitar um tempo técnico é obrigatório.

- 15.4.2 Durante todos os tempos técnicos, os jogadores em jogo devem ir para a zona livre perto do seu banco.

D1a

15.5 SUBSTITUIÇÕES

- 15.5.1 Uma substituição é o ato pelo qual um jogador, que não seja o Líbero ou seu jogador substituído, após ter sido registrado pelo apontador, entra na partida para ocupar a posição de outro jogador, que deve deixar a quadra. jogo naquele momento tempo.

19.3.2.1,
D11 (5)

- 15.5.2 Quando a substituição for forçada pela lesão de um jogador em jogo, ela poderá ser acompanhada pelo treinador (ou pelo capitão em jogo) mostrando o sinal de mão correspondente.

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

15.6 LIMITAÇÕES ÀS SUBSTITUIÇÕES

- 15.6.1 Um jogador na escalação inicial pode sair do jogo apenas uma vez no set e retornar apenas uma vez no set e apenas em sua posição anterior na escalação inicial.

7.3.1

- 15.6.2 Um jogador substituído pode entrar no jogo para substituir um jogador da escalação inicial, mas apenas uma vez no set e, por sua vez, só pode ser substituído pelo mesmo jogador da escalação inicial.

7.3.1

15.7 SUBSTITUIÇÃO EXCEPCIONAL

Um jogador (exceto o Líbero) que não puder continuar jogando devido a lesão/doença ou expulsão/desqualificação deve ser legalmente substituído. Caso isso não seja possível, a equipe está autorizada a fazer 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 esteja em campo no momento da lesão/doença/expulsão/desqualificação, exceto o Líbero, o segundo Líbero ou seu jogador regular substituído, pode entrar no jogo para o jogador lesionado/doente/expulso/desqualificado. Um jogador lesionado/doente/expulso que for substituído não poderá retornar à partida.



Uma substituição excepcional não pode, em hipótese alguma, ser contada como uma substituição regular, mas deve ser registrada na súmula como parte do total de substituições no set e na partida.

15.8 SUBSTITUIÇÃO POR EXPULSÃO OU DESQUALIFICAÇÃO

Um jogador que for EXPULSO ou DESQUALIFICADO deve ser substituído imediatamente por meio de uma substituição legal. Caso isso não seja possível, a equipe tem o direito de fazer uma substituição excepcional. Caso isso não seja possível, a equipe será 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 se exceder os limites indicados na Regra 15.6 (exceto no caso da Regra 15.7), ou se um jogador não registrado estiver envolvido.

15.9.2 Quando uma equipe fizer uma substituição ilegal e o jogo for reiniciado, a seguinte sequência de procedimentos deverá ser aplicada:

8.1, 15.6

15.9.2.1 a equipe é penalizada com um ponto e o saque vai 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 a partir do momento em que a falta foi cometida devem ser anulados. Os pontos do oponente permanecem válidos.

15.10 PROCEDIMENTO DE SUBSTITUIÇÃO

15.10.1 As substituições devem ser feitas dentro da zona de substituição.

1.4.3, D1b

15.10.2 Uma substituição deve durar apenas o tempo necessário para ser registrada na súmula e permitir que os jogadores entrem e saiam.

15.10, 24.2.6,
25.2.2.3

15.10.3.1 O pedido de substituição inicia-se no momento da admissão do/ jogador(es) substituto(s) dentro da zona de substituição, prontos para jogar, durante uma paralisação. O treinador não precisa mostrar o sinal manual para substituição, exceto se a substituição for devido a lesão ou antes do início do set.

15.10.3.2 Se o jogador não estiver pronto no momento da solicitação, a substituição não será concedida e a equipe será penalizada por atraso.

16.2, D9

15.10.3.3 O pedido de substituição é reconhecido e anunciado pelo apontador ou pelo 2º árbitro através do uso do sino ou apito, respectivamente. O 2º árbitro autoriza a substituição.

24.2.6

Para Competições Mundiais e Oficiais da FIVB, placares numerados devem ser usados para facilitar a substituição (exceto quando dispositivos eletrônicos são usados para transmitir informações ao marcador).

15.10.4	Caso uma equipe pretenda fazer mais de uma substituição simultaneamente, todos os jogadores a serem inscritos deverão entrar na zona de substituição ao mesmo tempo, para serem considerados na mesma solicitação. Neste caso, as substituições devem ser feitas em sucessão, uma dupla de jogadores após a outra. Se um deles for ilegal, ele será rejeitado e estará sujeito a uma taxa de atraso; o(s) legal(ais) será(ão) concedido(s).	1.4.3, 15.2.2
15.11	APLICAÇÕES INADMISSÍVEIS	
15.11.1	É inapropriado solicitar qualquer interrupção regular do jogo:	15
15.11.1.1	durante um rali ou no momento, ou após, o apito para a reposição ser tocado,	12.3
15.11.1.2	Por um membro da equipe não autorizado,	5.1.2.3, 5.2.3.3
15.11.1.3	Para uma segunda substituição da mesma equipe durante a mesma paralisação (ou seja, antes do final da próxima jogada concluída), exceto em caso de lesão/doença/expulsão/desqualificação de um jogador em jogo.	15.2.2, 15.2.3, 15.8, 16.1, 25.2.2.6
15.11.1.4	após ter esgotado o número autorizado de tempos e substituições.	15.1
15.11.2	A primeira solicitação indevida de uma equipe na partida que não afete ou atrase o jogo será rejeitada, mas deverá ser registrada na súmula sem maiores consequências.	16.1, 25.2.2.6
15.11.3	Qualquer outra solicitação inapropriada subsequente da mesma equipe em a partida constitui um atraso.	16.1.4, D11 (25)
16	ATRASOS NO JOGO	
16.1	TIPOS DE ATRASOS	
	Qualquer ação imprópria de uma equipe que atrase o reinício do jogo é um atraso, incluindo, mas não se limitando a:	
16.1.1	Adiar interrupções regulares do jogo;	15.10.2
16.1.2	prolongar interrupções após a ordem de retomada do jogo, 15	
16.1.3	solicitar uma substituição ilegal;	15.9
16.1.4	repetir uma solicitação inapropriada;	15.11.3
16.1.5	atrasar o jogo por um membro da equipe.	
16.2	PENALIDADES POR ATRASO	D9
16.2.1	“Advertência por atraso” e “penalidade por atraso” são sanções para a equipe.	
16.2.1.1	As penalidades por atraso permanecem em vigor durante toda a partida.	6.3
16.2.1.2	Todas as penalidades por atraso são registradas na súmula. 25.2.2.6	



16.2.2	O primeiro atraso na partida por um membro da equipe é sancionado com uma "ADVERTÊNCIA DE ATRASO".	4.1.1, D11 (25)
16.2.3	O segundo e subsequentes atrasos de qualquer tipo por qualquer membro da mesma equipe na mesma partida constituem uma falta e são sancionados com uma "PENALIDADE DE ATRASO": um ponto e o saque para o adversário.	6.1.3, D11 (25)
16.2.4	As penalidades por atraso impostas antes ou entre os sets serão aplicadas no set seguinte.	18.1
17 INTERRUPÇÕES EXCEPCIONAIS DO JOGO		
17.1	LESÃO / DOENÇA	8.1
17.1.1	Se ocorrer um acidente grave enquanto a bola estiver em jogo, o árbitro deve interromper o jogo imediatamente e permitir a entrada de assistência médica em campo.	
	A peça deve ser repetida.	6.1.3
17.1.2	Se um jogador lesionado/doente não puder ser substituído legalmente ou excepcionalmente, o jogador terá um tempo de recuperação de 3 minutos, mas apenas uma vez na partida para o mesmo jogador.	15.6, 15.7, 24.2.8
	Se o jogador não se recuperar, seu time será declarado incompleto.	6.4.3, 7.3.1
17.2	INTERFERÊNCIA EXTERNA	
	Se ocorrer interferência externa durante o jogo, o jogo deverá ser interrompido e repetido.	6.1.3, D11 (23)
17.3	INTERRUPÇÕES LONGAS	
17.3.1	Quando circunstâncias imprevistas interromperem uma partida, o 1º árbitro, o organizador e o Comitê de Controle, se houver, decidirão sobre as medidas a serem tomadas para restabelecer as condições normais.	23.2.3
17.3.2	Caso ocorram uma ou mais interrupções cuja duração não exceda 4 horas no total:	17.3.1
17.3.2.1	Caso a partida seja reiniciada na mesma quadra, o set interrompido prosseguirá normalmente com a mesma pontuação, jogadores (exceto os expulsos ou desclassificados) e posições. Os sets já jogados manterão seus resultados.	1, 7.3
17.3.2.2	Se a partida for reiniciada em outra quadra, o set interrompido será cancelado e reiniciado com os mesmos membros da equipe e as mesmas escalas iniciais (exceto aqueles expulsos ou desclassificados) e o registro de todas as sanções será mantido. Os sets já jogados manterão seus resultados.	7.3, 21.4.1, D9
17.3.3	Caso ocorra uma ou mais interrupções que excedam quatro horas no total, a partida deverá ser disputada novamente.	

18 INTERVALOS E MUDANÇAS DE CAMPO**18.1 INTERVALOS**

Um intervalo é o tempo entre as séries. Todos os intervalos duram 3 minutos. [4.2.4](#)

Durante esse período, a troca de campo é feita e as formações dos times são registradas na súmula. [7.3.2, 18.2, 25.2.1.2](#)

O intervalo entre o 2º e o 3º set poderá ser estendido até 10 minutos pelo órgão competente, a pedido do organizador.

18.2 MUDANÇAS DE CAMPO

18.2.1 Após cada set, as equipes trocam de quadra, exceto para o set decisivo. [7.1](#)

18.2.2 No set decisivo, quando a equipe líder atinge 8 pontos, ambas as equipes trocam de lado sem demora, mantendo os jogadores nas mesmas posições. [6.3.2, 7.4.1, 25.2.2.5](#)

Se a mudança de campo não for feita no momento em que a equipe líder atingir 8 pontos, ela deverá ser feita assim que o erro for descoberto. A pontuação alcançada no momento da mudança permanece a mesma.





Capítulo 6 O JOGADOR LIVRE

[Veja as regras](#)

19 O JOGADOR LIVRE

19.1 DESIGNAÇÃO DO LÍBERO

19.1.1 Cada equipe tem o direito de designar, da lista de jogadores da súmula, até dois jogadores defensivos especialistas: Liberos.

Para as Competições Mundiais Sênior e Oficiais da FIVB, se uma equipe tiver mais de 12 jogadores registrados na súmula, é obrigatório ter DOIS Liberos na lista da equipe.

19.1.2 Os liberos devem ser registrados na súmula nas linhas especiais reservadas para esse fim.

19.1.3 O Líbero em quadra é o Líbero em exercício. Se houver outro Líbero, este é o segundo Líbero do time.

Somente um Líbero pode estar na quadra por vez.

19.2 VESTIR

O(s) jogador(es) Líbero(s) deve(m) usar um uniforme (ou jaqueta/número de identificação para o Líbero renomeado) com uma cor dominante diferente de qualquer cor do resto do time. O uniforme deve contrastar claramente com o restante do time. Ambos os Liberos podem ter uniformes diferentes entre si e diferentes do resto do time.

O uniforme do Líbero deve ser numerado como o do restante do time.

Para as Competições Mundiais e Oficiais da FIVB, o Líbero renomeado deve, se possível, usar o mesmo estilo e cor de camisa do Líbero original, mas deve manter seu próprio número.

19.3 AÇÕES ENVOLVENDO O LÍBERO

19.3.1 Ações do jogo:

19.3.1.1 O Líbero está autorizado a substituir qualquer jogador na posição de defensor.

19.3.1.2 Ele/ela está limitado a atuar como um jogador da linha de trás e não está autorizado a completar um golpe de ataque de qualquer local (incluindo o campo de jogo e a zona livre) se no momento do contato a bola estiver completamente acima da linha de fundo. borda superior da rede.

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

5

4.1.1

5.2.2, 25.2.1.1,
28.2.1.1

4.3

7.4.1.2

13.2.2, 13.2.3,
13.3.5

12.4.1, 14.6.2,
14.6.6, D11 (12)

19.3.1.4 Um jogador não pode completar um golpe de ataque quando a bola estiver completamente sobre o topo da rede, se a bola estiver vindo de um passe de voleio com a mão alta e com os dedos feito pelo Líbero enquanto ele estiver posicionado na rede. . sua área frontal. A bola pode ser atacada livremente se o Líbero realizar a mesma ação de fora da sua zona frontal.	1.4.1, 13.3.6, 23.3.2.3d, e, D1b
19.3.2 Substituições do Líbero	
19.3.2.1 As substituições do Líbero não contam como substituições. Elas são ilimitadas, mas deve haver um rali completo entre duas substituições (a menos que uma penalidade cause uma rotação da equipe e o Líbero se mova para a posição 4, ou o Líbero em exercício seja impedido de jogar, deixando o rali incompleto).	6.1.3, 15.5
19.3.2.2 O jogador regular substituído poderá substituir e ser substituído por qualquer um dos Líberos. O Líbero em exercício só pode ser substituído pelo jogador regular substituído naquela posição ou pelo segundo Líbero.	
19.3.2.3 No início de cada set, o Líbero não pode entrar em campo até que o 2º árbitro tenha verificado a escalação inicial e autorizado uma substituição por um jogador inicial.	7.3.2, 12.1
19.3.2.4 Outras substituições do Líbero só devem ser feitas enquanto a bola estiver fora de jogo e antes do apito do saque.	8.2, 12.3
19.3.2.5 Uma substituição de Líbero feita após o apito para o saque, mas antes do golpe de saque, não deve ser rejeitada; Entretanto, ao final da jogada, o capitão em jogo deve ser informado de que este não é um procedimento permitido e que sua repetição estará sujeita a penalidades por atraso.	12.3, 12.4, D9
19.3.2.6 Substituições tardias subsequentes resultarão na interrupção imediata do jogo e na imposição de uma penalidade por atraso. A equipe que fará o próximo arremesso lateral será determinada pelo nível da penalidade por atraso.	16.2, D9
19.3.2.7 O Líbero e o jogador substituído somente poderão entrar ou sair da quadra pela Zona de Substituição do Líbero.	1.4.4, D1b
19.3.2.8 As substituições de Líbero devem ser registradas na folha de controle do Líbero (se uma estiver sendo usada) ou na súmula eletrônica.	28.2.2.1, 28.2.2.2
19.3.2.9 Uma substituição ilegal de Líbero pode incluir (mas não está limitada a) – Uma jogada incompleta entre substituições do Líbero. – Que o Líbero seja substituído por um jogador que não seja o segundo Líbero ou jogador regular substituído. Uma substituição ilegal do Líbero deve ser considerada da mesma forma que uma substituição ilegal:	6.1.3 15.9 15.9



Ou seja, se a substituição ilegal do Líbero for descoberta antes do início do próximo rally, ela deverá ser corrigida pelos árbitros e a equipe será penalizada por atraso;

D9

Se a substituição ilegal do Líbero for descoberta após o saque, as consequências serão as mesmas de uma substituição ilegal.

15.9

19.4 REDESIGNAÇÃO DE UM NOVO LÍBERO

19.4.1 O Líbero fica **impedido** de jogar caso se machuque, fique doente, seja expulso ou desclassificado;

21.3.2, 21.3.3, D9

O Líbero pode ser **declarado** incapaz de jogar por qualquer motivo, pelo treinador ou, na ausência do treinador, pelo treinador assistente ou pelo capitão da partida.

5.1.2.1, 5.1.2.3, 5.2.1

19.4.2 Equipe com um Líbero

19.4.2.1 Quando uma equipe tem apenas um Líbero disponível de acordo com a Regra 19.4.1, ou registrou apenas um, e este Líbero está ou é declarado incapaz de jogar, o treinador (ou treinador assistente ou capitão em jogo, se aplicável) decidirá se jogar. o treinador não estiver presente) pode redesignar como Líbero pelo restante da partida qualquer outro jogador (exceto o jogador regular substituído) que não esteja em campo no momento da redesignação.

5.1.2.3, 19.4, 19.4.1

19.4.2.2 Se o Líbero em exercício estiver impedido de jogar, ele/ela poderá ser substituído pelo jogador regular substituído ou pela entrada imediata e direta na quadra de um Líbero redesignado. Entretanto, o Líbero que for alvo de uma nova designação não poderá jogar pelo resto da partida.

Se o Líbero não estiver em quadra no momento em que for declarado incapaz de jogar, ele também poderá estar sujeito a uma nova designação. O Líbero declarado incapaz de jogar não poderá jogar pelo resto da partida.

19.4.2.3 O treinador, ou o treinador assistente ou capitão em jogo, se o treinador não estiver presente, entra em contato com o 2º árbitro para informá-lo da redesignação.

5.1.2.1, 5.1.2.3, 5.2.1

19.4.2.4 Se um Líbero redesignado for declarado ou for impedido de jogar, permitir futuras redesignações.

19.4.1

19.4.2.5 Se o treinador solicitar que o capitão da equipe seja redesignado como o novo Líbero, isso será permitido.

5.1.2, 19.4.1

19.4.2.6 No caso de redesignação de um Líbero, o número do jogador redesignado como Líbero deve ser registrado na súmula na área de observações e na súmula de controle do Líbero (ou súmula eletrônica). (se um estava sendo usado).

27.2.2.7, 28.2.2.1

19.4.3 Equipe com dois Líberos

19.4.3.1 Quando uma equipe tem dois Líberos listados na súmula, mas um está impedido de jogar, a equipe tem o direito de jogar com apenas um Líbero.

4.1.1, 19.1.1

Uma nova designação não será permitida, a menos que o Líbero restante também esteja impedido de continuar jogando pelo restante da partida.

19.4

19.5 RESUMO

Se o Líbero for expulso ou desclassificado, ele/ela poderá ser imediatamente substituído pelo segundo Líbero da equipe. Se a equipe tiver apenas um Líbero, ela terá o direito de fazer uma nova designação.

19.4, 21.3.2,
21.3.3





Capítulo 7

CONDUTA DOS PARTICIPANTES

[Veja as regras](#)

20 REQUISITOS DE CONDUTA

20.1 ESPORTE

20.1.1 Os participantes devem conhecer as "Regras Oficiais do Voleibol" e cumpri-los.

20.1.2 Os participantes devem aceitar as decisões dos árbitros com conduta esportiva, sem discutir sobre elas.

Em caso de dúvida, eles só poderão solicitar esclarecimentos ao capitão em jogo.

[5.1.2.1](#)

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

20.2 JOGO JUSTO

20.2.1 Os participantes devem se comportar de forma respeitosa e cortês, no espírito do FAIR PLAY, não apenas com os árbitros, mas também com outros oficiais, adversários, companheiros de equipe e espectadores.

20.2.2 A comunicação entre os membros da equipe é permitida durante o jogo.

[5.2.3.4](#)

21 MÁ CONDUTA E SUAS PENALIDADES

21.1 MÁ CONDUTA MENOR

Má conduta menor não está sujeita a penalidades. É dever do primeiro árbitro avisar as equipes sobre a aproximação do nível das penalidades.

[5.1.2, 21.3](#)

Isso é feito em duas etapas:

[D9, D11 \(6a\)](#)

Passo 1: Emitir uma advertência verbal, através do capitão em jogo;

Etapa 2: Mostrar o CARTÃO AMARELO ao(s) membro(s) correspondente(s) da equipe. Esta advertência formal não é uma penalidade em si, mas sim uma indicação de que o membro da equipe (e por extensão toda a equipe) atingiu o nível de penalidade da partida. Isso é registrado na súmula, mas não tem consequências imediatas.

21.2 MÁ CONDUTA QUE LEVA A PENALIDADES

- A má conduta de um membro da equipe em relação a oficiais, adversários, companheiros de equipe ou espectadores é classificada em três categorias de acordo com a gravidade da infração.
- 4.1.1
- 21.2.1 Conduta rude: ação contrária aos bons costumes ou princípios morais.
- 21.2.2 Conduta Ofensiva: gestos ou palavras difamatórias ou insultuosas, ou qualquer ação que expresse desprezo.
- 21.2.3 Agressão: ataque físico ou comportamento agressivo ou ameaçador.

21.3 ESCALA DE SANÇÕES

- De acordo com o julgamento do 1º árbitro e dependendo do grau de gravidade da infração, as sanções a serem aplicadas e registradas na súmula são: **Punição, Expulsão ou Desclassificação.**
- D9
- 21.3.1 Punição
- D11 (6b)
- O primeiro ato de conduta rude na partida por qualquer membro de uma equipe é punível 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 for sancionado com expulsão deverá ser substituído legalmente/ excepcionalmente, e imediatamente se estiver em campo, e não poderá participar durante o restante do set e deverá ir para o vestiário da equipe até o final do set. o conjunto está concluído. curso sem maiores consequências.
- 4.1.1, 5.2.1, 5.3.2, D1a, D1b
- Um treinador expulso perde o direito de intervir no restante do set e deve ir para o vestiário da equipe até que o set atual seja concluído.
- 5.2.3.3
- 21.3.2.2 A primeira conduta ofensiva de um membro da equipe é sancionada com expulsão sem maiores consequências.
- 4.1.1, 21.2.2
- 21.3.2.3 O segundo ato de conduta rude na mesma partida pelo mesmo membro da equipe será punível com expulsão, sem outras consequências.
- 4.1.1, 21.2.1
- 21.3.3 Desqualificação
- D11 (8)
- 21.3.3.1 Um membro da equipe que for sancionado com desqualificação deve ser substituído legalmente/excepcionalmente, e imediatamente se estiver em campo, e deve ir para o vestiário da equipe pelo restante da partida sem maiores consequências.
- 4.1.1, D1a
- 21.3.3.2 A primeira agressão física ou tentativa, ou ameaça de agressão, é sancionada com desqualificação sem maiores consequências.
- 21.2.3
- 21.3.3.3 Segunda conduta ofensiva na mesma partida pelo mesmo membro da equipe é sancionado com desclassificação sem outras consequências.
- 4.1.1, 21.2.2
- 21.3.3.4 O terceiro ato de conduta rude na mesma partida pelo mesmo membro da equipe é sancionado com desclassificação sem outras consequências.
- 4.1.1, 21.2.1



21.4 APLICAÇÃO DE PENALIDADES POR MÁ CONDUTA

- 21.4.1 Todas as penalidades por má conduta são penalidades individuais, válidas para toda a partida e são registradas na súmula.
- 21.4.2 A má conduta repetida pelo mesmo membro da equipe na mesma partida é penalizada progressivamente (o membro da equipe recebe uma penalidade maior para cada má conduta sucessiva).
- 21.4.3 Uma expulsão ou desqualificação devido a conduta ofensiva ou agressão não requer sanção prévia.

21.3, 25.2.2.6

4.1.1, 21.2,
21.3, D9

21.2, 21.3

21.5 MÁ CONDUTA ANTES E ENTRE OS SETS

Qualquer má conduta ocorrida antes ou entre os sets é penalizada de acordo com a Regra 21.3 e as penalidades se aplicam no set seguinte.

18.1, 21.2, 21.3

21.6 RESUMO DE MÁ CONDUTA E USO DE CARTÕES

Aviso: não é uma sanção – Etapa 1: advertência verbal

Etapa 2: Cartão Amarelo é mostrado

D11 (6a, 6b, 7, 8)

21.1

Punição: É uma penalidade – é mostrado um cartão vermelho

21.3.1

Expulsão: Esta é uma sanção – os cartões vermelhos e amarelos são mostrados juntos

21.3.2

Desqualificação: É uma penalidade – os cartões vermelho e amarelo são mostrados separadamente

21.3.3



PARTE 2

SEÇÃO 2:

**OS ÁRBITROS, SEUS
RESPONSABILIDADES
E SINAIS DE MÃO
OFICIAIS**



Capítulo 8 OS ÁRBITROS

[Veja as regras](#)

22 EQUIPE DE ARBITRAGEM E PROCEDIMENTOS

22.1 COMPOSIÇÃO

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

- o 1º árbitro, [23](#)
- o 2º árbitro, [24](#)
- o árbitro do Desafio, [25](#)
- o árbitro reserva, [26](#)
- o marcador, [27, 28](#)
- quatro (dois) bandeirinhas, [29](#)

Sua localização é mostrada no Diagrama 10.

Para competições mundiais e oficiais da FIVB, um árbitro de desafio (se o SVC estiver em uso), um árbitro reserva e um marcador assistente são obrigatórios. [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 dá o sinal para autorizar a reposição que dá início à jogada; [6.1.3, 12.3, D11 \(1\)](#)

22.2.1.2 o 1º ou 2º árbitro sinaliza o fim de uma jogada, desde que tenha certeza de que uma falta foi cometida e conheça sua natureza;

22.2.2 Eles podem apitar durante uma interrupção do jogo para indicar que autorizam ou rejeitam qualquer solicitação das equipes. [5.1.2, 8.2](#)

22.2.3 Imediatamente após os árbitros apitarem para sinalizar que uma jogada foi concluída, eles devem indicar com os sinais manuais oficiais: [22.2.1.2, 30.1](#)

22.2.3.1 Se a falta for marcada pelo 1º árbitro, ele/ela indicará na seguinte ordem:

- a) a equipe que serve, [12.2.2, D11 \(2\)](#)
- b) a natureza da falta,
- c) o(s) jogador(es) em falta (se necessário).

PARTE 2 - SEÇÃO 2: OS ÁRBITROS, SUAS RESPONSABILIDADES E SINAIS DE MÃO OFICIAIS

22.2.3.2 Se a falta for marcada pelo 2º árbitro, ele/ela indicará:

- a) a natureza da falha,
- b) o jogador em falta (se necessário),
- c) a equipe que pega a bola, após a sinalização manual do 1º árbitro.

12.2.2

Neste caso, o primeiro árbitro não indica **nem** a natureza da falta **nem** o jogador em falta, mas apenas a equipe que fará o lançamento lateral.

D11 (2)

22.2.3.3 No caso de uma falta de ataque ou de bloqueio cometida por um jogador da linha de trás ou pelo Líbero, ambos os árbitros devem sinalizar de acordo com 22.2.3.1 e 22.2.3.2.

12.2.2, 13.3.3,
13.3.5,
19.3.1.2,
23.3.2.3d, e,
D11 (21)

22.2.3.4 Em caso de dupla falta, ambos os árbitros sinalizarão em ordem:

- a) a natureza da falha,
- b) os jogadores em falta (se necessário),

17.3, D11 (23)

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

12.2.2, D11 (2)

23 1er ÁRBITRO

23.1 LOCALIZAÇÃO

O 1º árbitro desempenha suas funções em pé sobre uma plataforma de arbitragem colocada em uma extremidade da rede, no lado oposto ao marcador. Sua visão deve estar aproximadamente 50 cm acima da borda superior da rede.

D1a, D1b, D10

23.2 AUTORIDADE

23.2.1 O primeiro árbitro dirige a partida do início ao fim. Tem autoridade sobre todos os membros da equipe de arbitragem e membros da equipe.

4.1.1, 6.3

Durante a partida suas decisões são finais. Ele tem autoridade para anular as decisões de outros membros da equipe de arbitragem se as considerar erradas.

Ele pode até substituir um membro da equipe de arbitragem se considerar que ele não está desempenhando suas funções corretamente.

23.2.2 Também controla o trabalho dos gandulas, esfregões e limpadores de chão rápidos.

3.3

23.2.3 Tem o poder de decidir sobre qualquer questão relativa ao jogo, inclusive aquelas não previstas no Regulamento.

23.2.4 Você não deve permitir nenhuma discussão sobre suas decisões.

20.1.2



Entretanto, a pedido do capitão do jogo, o 1º árbitro deverá fornecer uma explicação da aplicação ou interpretação das Regras nas quais baseou sua decisão.

5.1.2.1

Caso o capitão em jogo discorde da explicação e decida protestar contra tal decisão, ele deverá imediatamente reservar-se o direito de registrar o protesto no final da partida. O 1º árbitro deve autorizar esse direito do capitão na partida.

5.1.2.1, 5.1.3.2,
25.2.3.2

23.2.5 O 1º árbitro é responsável por determinar antes e durante a partida se o equipamento e as condições da área de jogo atendem aos requisitos para jogar.

Capítulo 1,
23.3.1.1

23.3 RESPONSABILIDADES

23.3.1 Antes do início da partida, o 1º árbitro:

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

Capítulo 1,
23.2.5

23.3.1.2 realiza o sorteio com os capitães das equipes;

7.1

23.3.1.3 controla o aquecimento do equipamento.

7.2

23.3.2 Durante a partida, você está autorizado a:

23.3.2.1 emitir advertências às equipes;

21.1

23.3.2.2 sancionar má conduta e atrasos;

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

23.3.2.3 Decidir sobre:

a) faltas do sacador e faltas posicionais da equipe sacadora, incluindo o bloqueio;

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

b) faltas ao tocar na bola;

9.3,
D11 (16,17,18)

c) faltas na rede e faltas no toque da rede por parte dos jogadores, principalmente (mas não exclusivamente) do lado do atacante;

11.3.1,11.4.1,
11.4.4,
D11 (20)

d) faltas em golpes de ataque do Líbero e dos jogadores de defesa; 13.3.3, 13.3.5, 24.3.2.4, D8, D11 (21)

e) o ataque completo efetuado pelos jogadores sobre uma bola que esteja acima da borda superior da rede, se a bola vier de um passe de voleio com a mão alta, com os dedos na frente, feito pelo Líbero dentro de sua zona frontal;

1.4.1, 13.3.6,
24.3.2.4,
D11 (21)

f) a bola que atravessa completamente o espaço abaixo da rede;

8.4.5, 24.3.2.7,
D5a, D11 (22)

PARTE 2 - SEÇÃO 2: OS ÁRBITROS, SUAS RESPONSABILIDADES E SINAIS DE MÃO OFICIAIS

	g) o bloqueio completado pelos jogadores da linha de trás ou a tentativa de bloqueio do Líbero.	14.6.2, 14.6.6, D11 (12)
	h) a bola que cruza a rede total ou parcialmente fora do espaço de passagem em direção à quadra adversária ou toca a antena do seu lado da quadra de jogo.	D11 (15)
	i) o arremesso lateral, 2º ou 3º toque que passe por cima ou por fora da antena do seu lado da quadra.	D11 (15)
23.3.3	No final da partida, ele verifica a súmula e a assina.	24.3.3, 25.2.3.3
24	2do ÁRBITRO	
24.1	LOCALIZAÇÃO	
	O 2º árbitro desempenha suas funções em pé, fora da quadra, próximo ao poste, no lado oposto e de frente para o 1º árbitro.	D1a, D1b, D10
24.2	AUTORIDADE	
24.2.1	O 2º árbitro é o assistente do 1º árbitro, mas também tem sua própria área de jurisdição. Se o 1º árbitro não puder continuar seu trabalho, o 2º árbitro poderá substituí-lo.	24.3
24.2.2	Ele pode, sem apitar, também assinalar faltas que não sejam de sua competência, mas não deve insistir nelas com o primeiro árbitro.	24.3
24.2.3	Controlar o trabalho do(s) marcador(es).	25.2, 28.2
24.2.4	Controlar os membros da equipe em seus bancos e relatar qualquer má conduta ao 1º árbitro.	4.2.1
24.2.5	Controlar os jogadores nas áreas de aquecimento.	4.2.3
24.2.6	Autorizar interrupções regulares do jogo, controlar sua duração e rejeitar solicitações inapropriadas.	15, 15.11, 25.2.2.3
24.2.7	Controla o número de tempos técnicos e substituições utilizados por cada equipe, e notifica o 2º tempo técnico e a 5ª e 6ª substituição ao 1º árbitro e ao treinador correspondente.	15.1, 25.2.2.3
24.2.8	Em caso de lesão de um jogador, autorizar uma substituição excepcional ou conceder 3 minutos de tempo de recuperação.	15.7, 17.1.2
24.2.9	Verifique as condições do piso, principalmente na área frontal. Durante a partida, ele também verifica se as bolas mantêm as condições regulamentares exigidas.	1.2.1, 3
24.2.10	Para Competições Mundiais e Oficiais da FIVB, a tarefa prevista em 24.2.5 é realizada pelo árbitro reserva.	26.2.6



24.3 RESPONSABILIDADES	
24.3.1	No início de cada set, nas trocas de quadra durante o set decisivo e sempre que necessário, o 2º árbitro verifica se as posições dos jogadores na quadra coincidem com a folha de posição inicial.
24.3.2	Durante a partida, o segundo árbitro decide, apita e sinaliza:
24.3.2.1	a penetração no campo adversário e no espaço abaixo a rede;
24.3.2.2	faltas posicionais da equipe receptora;
24.3.2.3	faltas de toque na rede pelo jogador, principalmente (mas não exclusivamente) no lado do bloqueador e contato com a antena no seu lado da quadra;
24.3.2.4	o bloqueio completado pelos jogadores de defesa ou a tentativa de bloqueio pelo Líbero, ou a ausência de um golpe de ataque pelos jogadores de defesa ou pelo Líbero;
24.3.2.5	Contato da bola com um objeto externo;
24.3.2.6	Contato da bola com o solo quando o 1º árbitro não está presente posição de ver tal contato;
24.3.2.7	A bola que cruza a rede total ou parcialmente fora do espaço de passe em direção à quadra do adversário ou toca a antena do seu lado da quadra.
24.3.2.8	o lançamento lateral, o 2º ou 3º toque que passa por cima ou por fora da antena do seu lado da quadra.
24.3.3	No final da partida, confira e assine a súmula.
25 ÁRBITRO CHALLENGE	
Para competições mundiais e oficiais da FIVB, o uso de um árbitro de desafio é obrigatório se o sistema de desafio por vídeo estiver em uso.	
25.1 LOCALIZAÇÃO	
O Árbitro de Desafio exerce suas funções na Cabine de Desafio, localizada em uma posição separada determinada pelo Delegado Técnico da FIVB.	
25.2 RESPONSABILIDADES	
25.2.1	Supervisiona o processo de desafio e garante que ele seja realizado de acordo com os regulamentos de desafio atuais.

PARTE 2 - SEÇÃO 2: OS ÁRBITROS, SUAS RESPONSABILIDADES E SINAIS DE MÃO OFICIAIS

25.2.2 O Árbitro de Desafio deverá usar um uniforme oficial de árbitro durante o desempenho de suas funções.

25.2.3 Após o processo de contestação, informe o 1º árbitro sobre a natureza da falta.

25.2.4 No final da partida, assine a súmula.

26 ÁRBITRO DE RESERVA

Para Competições Mundiais e Oficiais da FIVB, um árbitro reserva é obrigatório.

26.1 LOCALIZAÇÃO

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

26.2 RESPONSABILIDADES

O árbitro reserva é obrigado a:

26.2.1 Usar uniforme oficial de árbitro ao desempenhar suas funções.

26.2.2 Substituir o 2º árbitro em caso de ausência, caso este não possa continuar o seu trabalho, ou caso o 2º árbitro se torne o 1º árbitro.

26.2.3 Verifique os quadros de substituição (se estiverem em uso) antes da partida e entre os sets.

26.2.4 Verifique o funcionamento dos tablets do banco, se houver algum problema, antes e entre os sets.

26.2.5 Auxiliar o 2º árbitro a manter a zona livre limpa.

26.2.6 Auxiliar o 2º árbitro a dar instruções ao membro da equipe expulso/ desclassificado e enviado para o vestiário do time.

26.2.7 Controlar os jogadores substitutos na área de aquecimento e na banco.

26.2.8 Leve quatro bolas de jogo ao 2º árbitro imediatamente após a introdução dos jogadores iniciais e entregue uma bola de jogo ao 2º árbitro após ele terminar de verificar a posição inicial dos jogadores.

26.2.9 Auxiliar o 1º árbitro na orientação do trabalho dos enxugadores.

1.1

21.3.2.1,
21.3.3.1

1.4.5, 24.2.5,
24.2.10

24.3.1

23.2.2



27	ANOTADOR	
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	
	Complete a súmula de acordo com as Regras, cooperando com o 2º árbitro.	
	Use uma campainha ou outro dispositivo sonoro para relatar irregularidades ou chamar a atenção dos árbitros quando exigido por suas responsabilidades.	
27.2.1	Antes do início da partida e do set, o marcador:	
27.2.1.1	registra dados da partida e da equipe, incluindo os nomes e números dos Líberos, de acordo com o procedimento atual, e obtém as assinaturas dos capitães e treinadores;	4.1, 5.1.1, 5.2.2, 7.3.2, 19.1.2, 19.4.2.6
27.2.1.2	Registra a escalação inicial de cada equipe de acordo com as planilhas de escalação inicial (ou controla os dados enviados eletronicamente).	5.2.3.1, 7.3.2
	Caso você não receba os cartões de posição inicial a tempo, você deve notificar imediatamente o 2º árbitro sobre esse fato.	5.2.3.1
27.2.2	Durante a partida, o marcador:	
27.2.2.1	registra os pontos conquistados pelas equipes;	6.1
27.2.2.2	controla a ordem de serviço de cada equipe e indica qualquer erro ao árbitros imediatamente após o golpe de saque;	12.2
27.2.2.3	está autorizado a reconhecer e anunciar pedidos de substituição de jogadores através da campainha, controlando o seu número e registrando as substituições e os intervalos 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 se uma solicitação de interrupção regular do jogo for inapropriada;	15.11
27.2.2.5	anuncia aos árbitros o fim dos sets e a obtenção do 8º ponto no set decisivo;	6.2, 15.4.1, 18.2.2
27.2.2.6	registra advertências por má conduta, sanções e aplicações inapropriadas;	15.11.3, 16.2, 21.3
27.2.2.7	registra quaisquer outros fatos, sob instrução do 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	Controle o intervalo entre as séries.	18.1

PARTE 2 - SEÇÃO 2: OS ÁRBITROS, SUAS RESPONSABILIDADES E SINAIS DE MÃO OFICIAIS

27.2.3 No final da partida, o marcador:

27.2.3.1 registrar o resultado final;

27.2.3.2 Em caso de protesto, com autorização prévia do 1º árbitro, escrever ou permitir que o capitão da equipe/jogo escreva na súmula uma declaração dos fatos protestados;

27.2.3.3 Após assinar a súmula, ele obtém as assinaturas dos capitães de equipe e dos árbitros.

6.3

5.1.2.1, 5.1.3.2,
23.2.4

5.1.3.1, 23.3.3,
24.3.3

28 ASSISTENTE DE ARREMesso

28.1 LOCALIZAÇÃO

O assistente de pontuação desempenha suas funções sentado ao lado do marcador na mesa do marcador.

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

22.1, D1a, D1b,
D10

28.2 RESPONSABILIDADES

Observe as substituições envolvendo o Líbero.

Auxilia o marcador em suas tarefas administrativas.

Se o marcador não puder continuar seu trabalho, o marcador assistente assume seu lugar.

28.2.1 Antes do início da partida e do set, o assistente de pontuação:

28.2.1.1 elaborar a ficha de controle do Líbero;

28.2.1.2 elaborar a folha de registro de reserva.

28.2.2 Durante a partida, o marcador assistente:

28.2.2.1 observa detalhes das substituições e redesignações do Líbero;

28.2.2.2 notifica os árbitros de qualquer falta cometida durante as substituições dos Homem livre; usando o sino;

28.2.2.3 opera a mesa de pontuação manual;

28.2.2.4 controla o acordo do marcador;

28.2.2.5 Se necessário, atualize a folha de reservas e entregue-a ao apontador. 27.2.1.1

28.2.3 No final da partida, o assistente de pontuação:

28.2.3.1 assina a folha de controle do Líbero e a entrega para controle;

19.3

19.3.1.1, 19.4

19.3.2

27.2.2.1



28.2.3.2 assinar a súmula.

Para competições mundiais e oficiais da FIVB onde uma súmula eletrônica é usada, o apontador assistente auxilia o apontador anunciando substituições, direciona o 2º árbitro para a equipe que solicita uma substituição e identifica as substituições do Líbero.

29 JUÍZES DE LINHA

29.1 LOCALIZAÇÃO

Se houver apenas dois bandeirinhas envolvidos, eles serão posicionados nos cantos do campo de jogo, no lado mais próximo da mão direita de cada árbitro, diagonalmente a 1 ou 2 m do canto.

D1a, D1b, D10

Cada um deles controla a linha de fundo e a linha lateral do seu setor.

Para Competições Mundiais e Oficiais da FIVB, se forem utilizados quatro bandeirinhas, eles ficarão na zona livre, a uma distância de 1 a 3 m de cada canto da quadra, na extensão imaginária da linha que está sob seu controle.

D10

29.2 RESPONSABILIDADES

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

D12

29.2.1.1 bola "dentro" ou "fora" quando a bola cai perto de sua(s) linha(s);

8.3, 8.4,
D12 (1, 2)

29.2.1.2 toques na bola "fora" pela equipe que recebe a bola;

8.4, D12 (3)

29.2.1.3 a bola que toca na antena, a bola de saque, o 2º e 3º toque da equipe que cruza a rede fora do espaço de passe, etc.;

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

29.2.1.4 se qualquer jogador (exceto o sacador) estiver saindo da quadra de jogo no momento do golpe de saque;

7.4, 12.4.3,
D12 (4)

29.2.1.5 faltas de pé do servidor;

12.4.3

29.2.1.6 qualquer contato com os 80 cm superiores da antena do seu lado do campo de jogo, feito por qualquer jogador durante sua ação de jogar a bola ou que interfira no jogo;

11.3.1, 11.4.4,
D3, D12 (4)

29.2.1.7 a bola que cruza a rede de fora do espaço de passe para a quadra do adversário ou toca a antena do seu lado da quadra.

10.1.1, D5a,
D12 (4)

29.2.2 Quando solicitado pelo 1º árbitro, o auxiliar deverá repetir seu sinal.

30 SINAIS OFICIAIS**30.1 SINAIS DE MÃO DOS ÁRBITROS**

D11

Os árbitros devem indicar, por meio de sinais manuais oficiais, o motivo do apito (a natureza da falta marcada ou o propósito da interrupção autorizada). O sinal deve ser mantido por um momento e, se feito com uma mão, deve ser para o lado do time que cometeu a falta ou fez a solicitação.

30.2 SINAIS DE BANDEIRA DOS JUÍZES DE LINHA

D12

Os juizes de linha devem indicar, com sinais oficiais de bandeira, a natureza da falta marcada e mantê-la por um momento.





PARTE 2
SEÇÃO 3:
DIAGRAMAS

Valores aplicáveis nas Competições Mundiais e Oficiais da FIVB

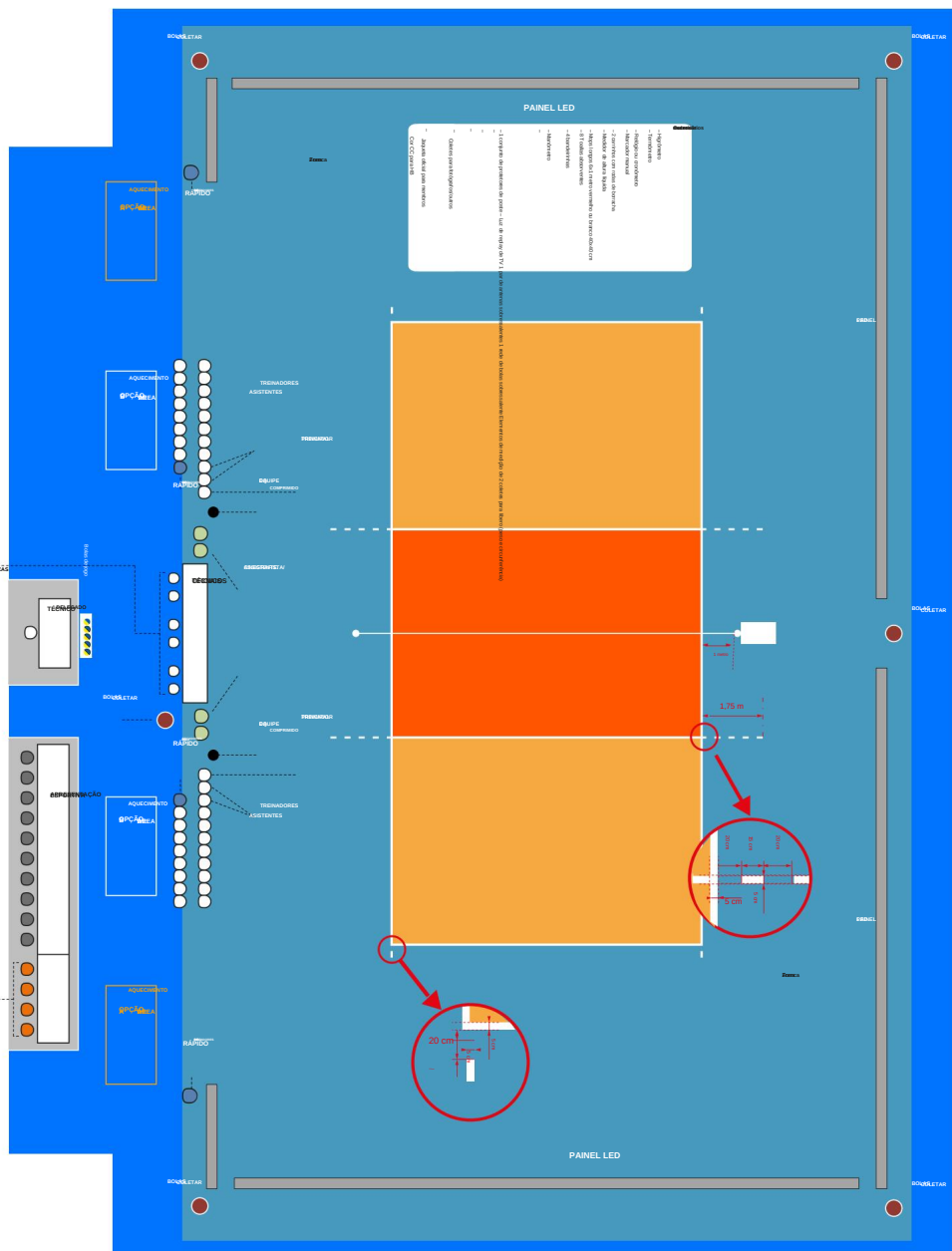


DIAGRAMA 1.1 - ÁREA DE JOGO

Regras oficiais de 4, 11, 14, 21, 14, 43, 11, 44, 5, 14, 51, 4, 22, 13, 4, 21, 3, 1, 01, 5, 10, 13, 19, 31, 19, 4, 21, 3, 23, 1, 23, 1, Regras 24, 2, 2, 1, 2, 8, 11

(...) Valores aplicáveis nos Centros de Treinamento e FIVB (...) Valores

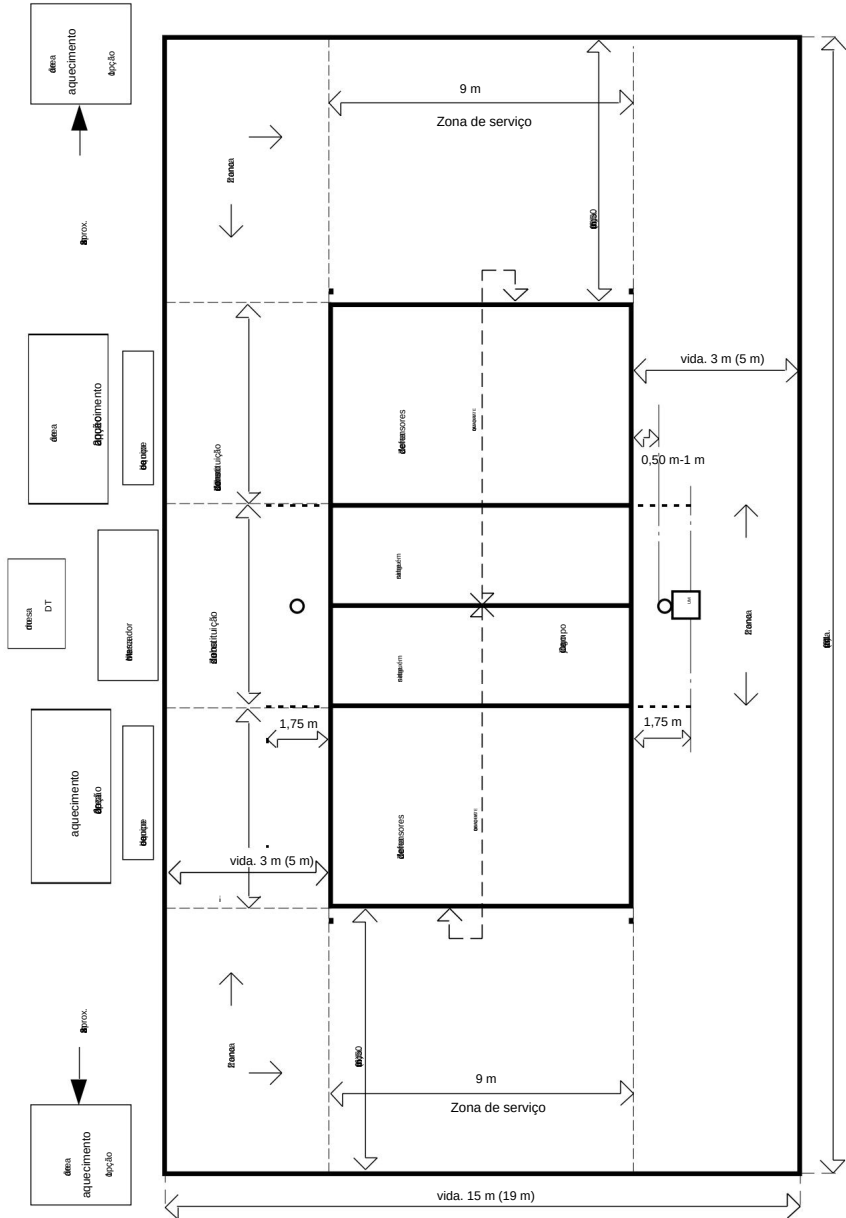


DIAGRAMA 2.2 O CAPO DO DEGO

Regras relevantes: 1.1, 1.3, 1.3.3, 1.3.4, 1.4.1

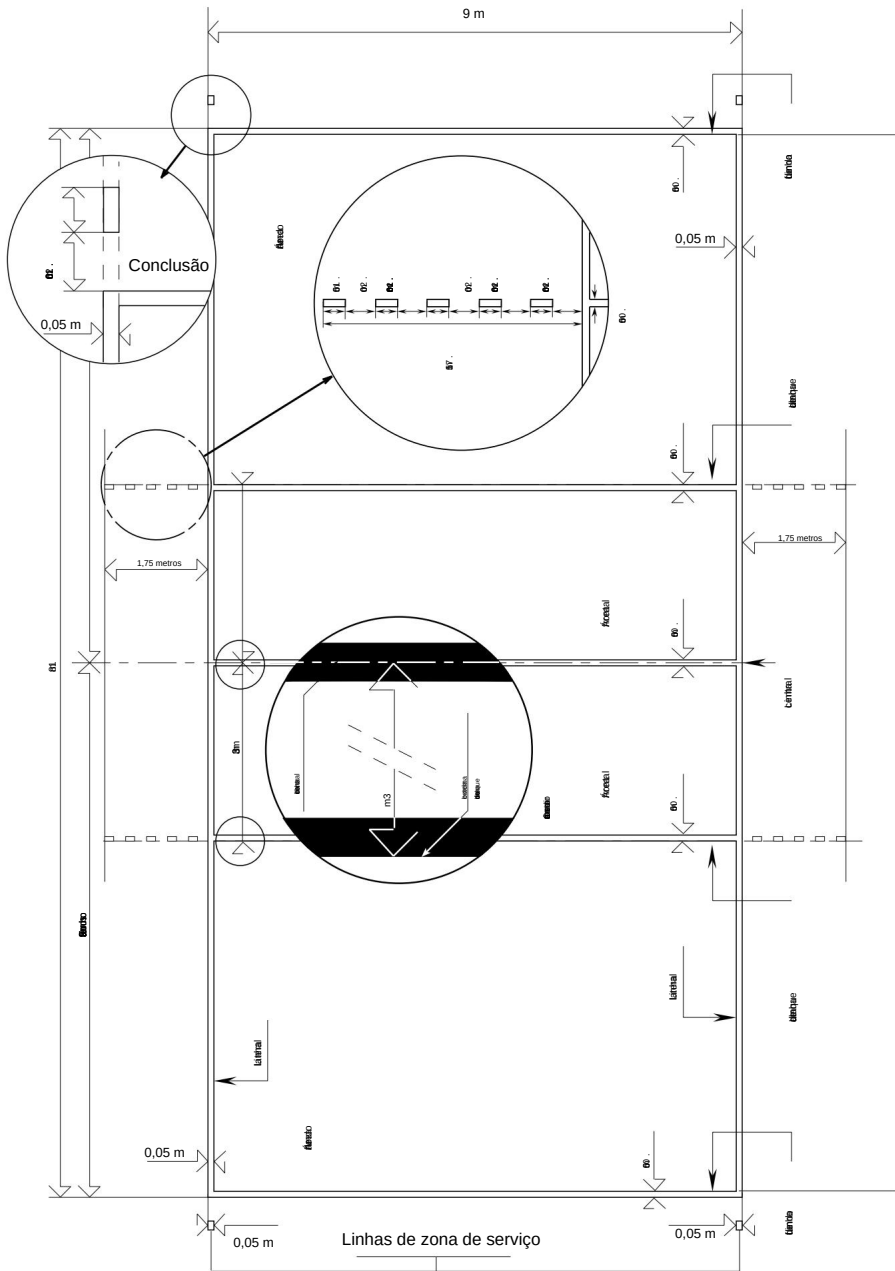
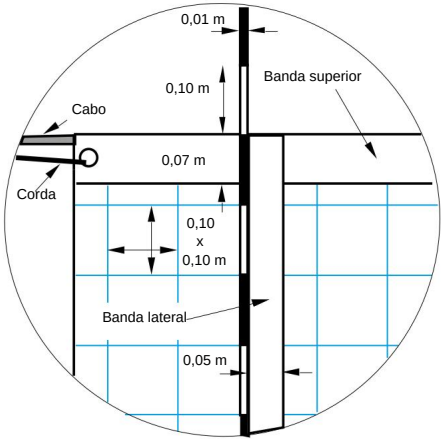
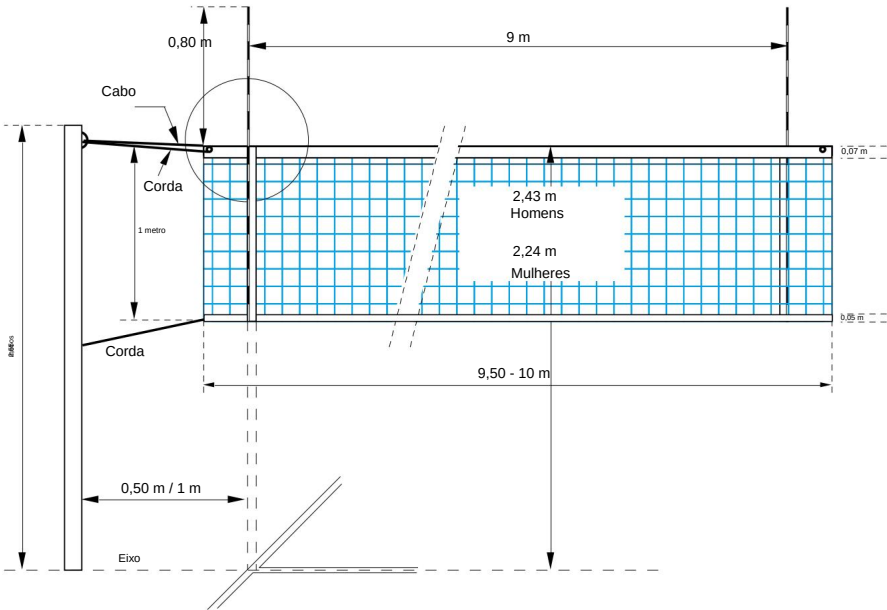


DIAGRAMA 3: PROJETO DE REDE

Regras relevantes: 2, 2.2, 2.3, 2.4, 2.5.1, 11.3.1, 11.3.2, 29.2.1.6

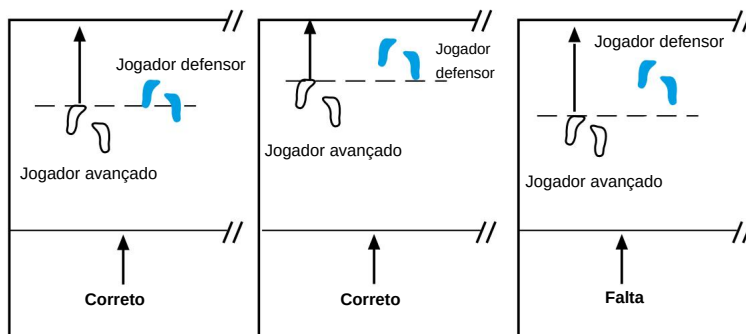


DIAGRAMAS POSIÇÕES JOGADORES

Regras relevantes: 7.5.4, 23.3.2, 24.3.2.2a, 24.3.2.2

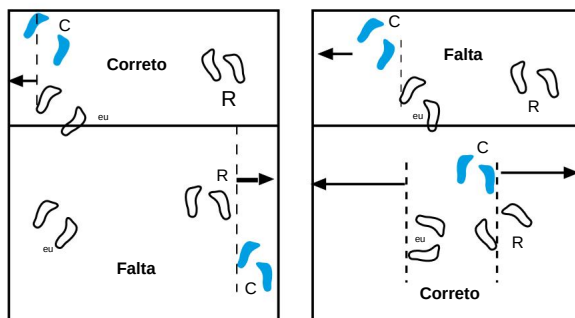
Exemplo A:

Determinar as posições entre um jogador avançado e o jogador recuado correspondente



Exemplo B:

Determinando posições entre jogadores na mesma linha



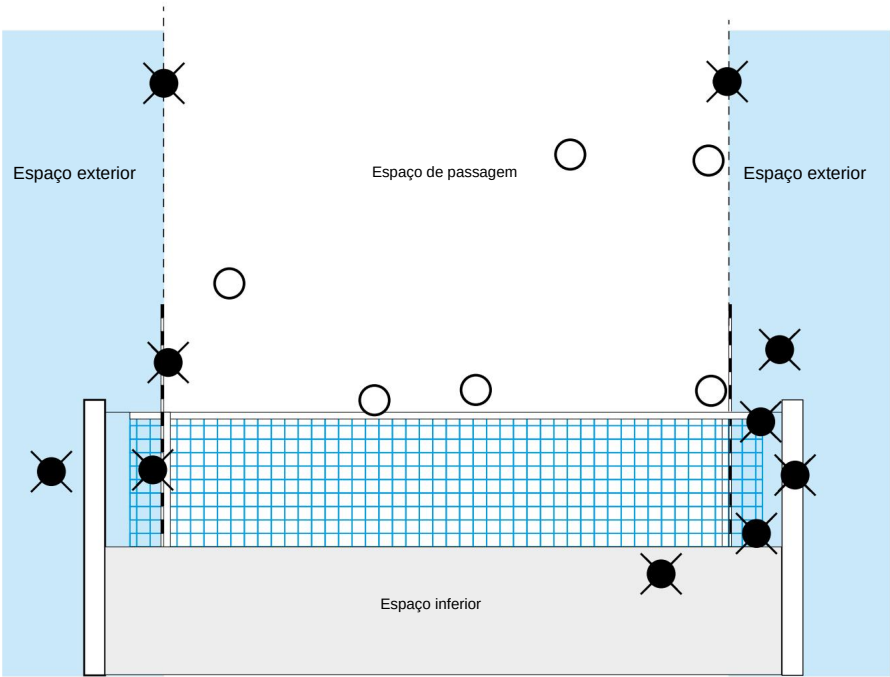
C = Jogador Central

R = Jogador Certo

L = Jogador Esquerdo

DIAGRAMA 5.6.8: PLANO DE PASSAGEM DE PEDESTRES E DIREÇÃO À QUADRA ADVERSÁRIO

Regras relevantes: 2.2.4.3, 3.4.3, 3.4.4, 5.10.1.3, 10.1.2.3, 20.2.1.3, 24.2.2.7, 29.2.1.3, 29.2.1.7



⊗ = Falta

○ = Passo correto

DIAGRAMA 5.3: EQUILIBRANDO O PLANO VERTICAL DA REDE EM DIFERENÇAS DE ALTURA ENTRE OS JOGADORES

Regras relevantes: 10.1.2, 10.1.2.2, 24.3.2.7

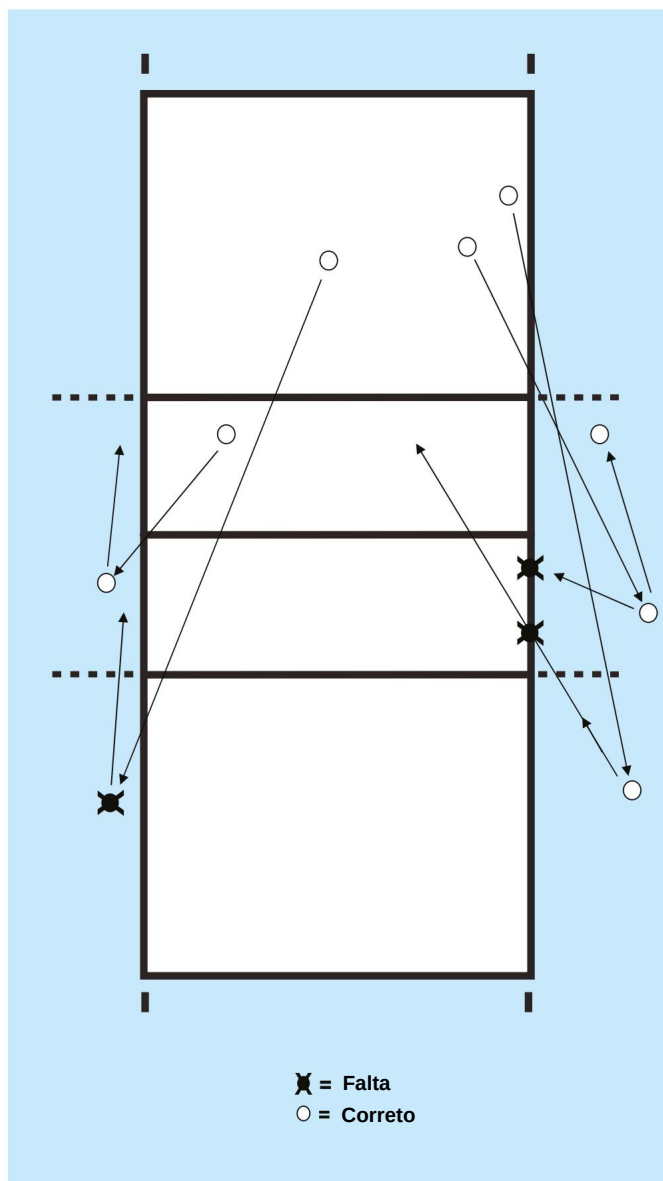


DIAGRAMA 6: TELA COLETIVA

Regras relevantes: 12.5, 12.5.2, 23.3.2.3a

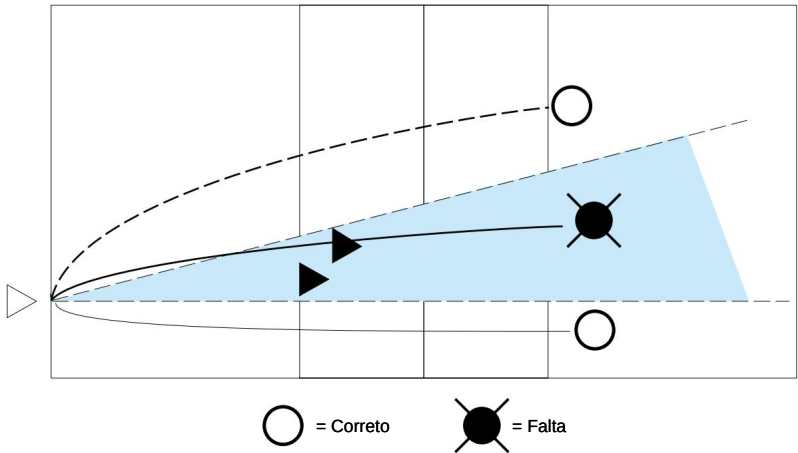
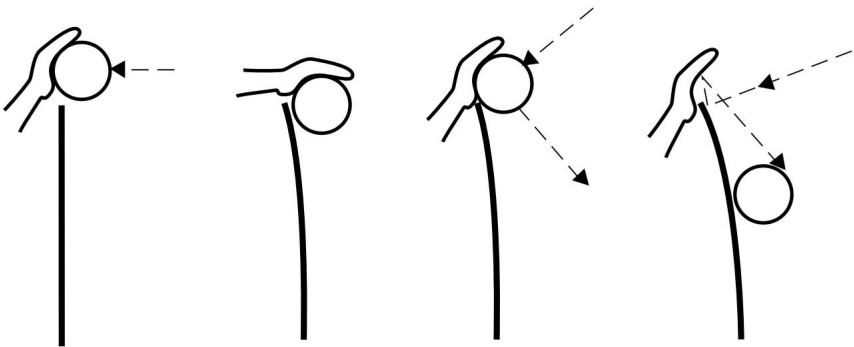


DIAGRAMA 7: BLOQUEIO CONCLUÍDO

Regra relevante: 14.1.3



Bola sobre a rede

Bola abaixo da
borda superior da rede

Bola tocando a rede

Bola quicando na rede



DIAGRAMA 8.8 ATAQUE E OCORRÊNCIA DO DEFENSOR

Regras relevantes: 13.2.2, 13.2.3, 23.3.2.3d, 24.3.2.4

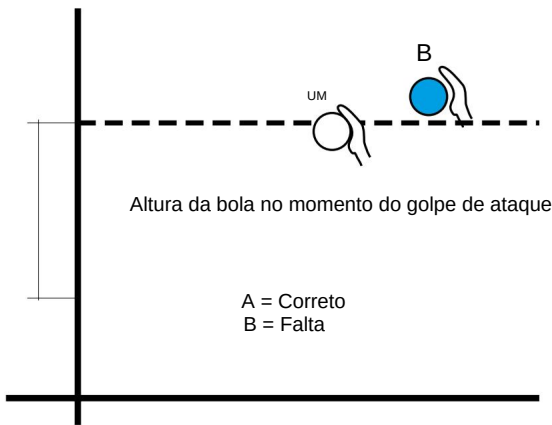
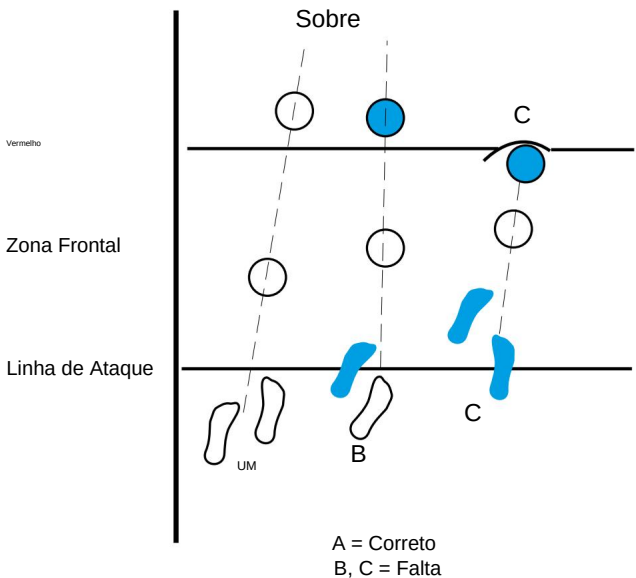


DIAGRAMA 9: ESCALA DE ADVERTÊNCIAS, SANÇÕES E SUAS CONSEQUÊNCIAS

Regras relevantes: 16.2, 21.3, 21.4.2

9a: MÁ CONDUTA, AVISOS E PENALIDADES

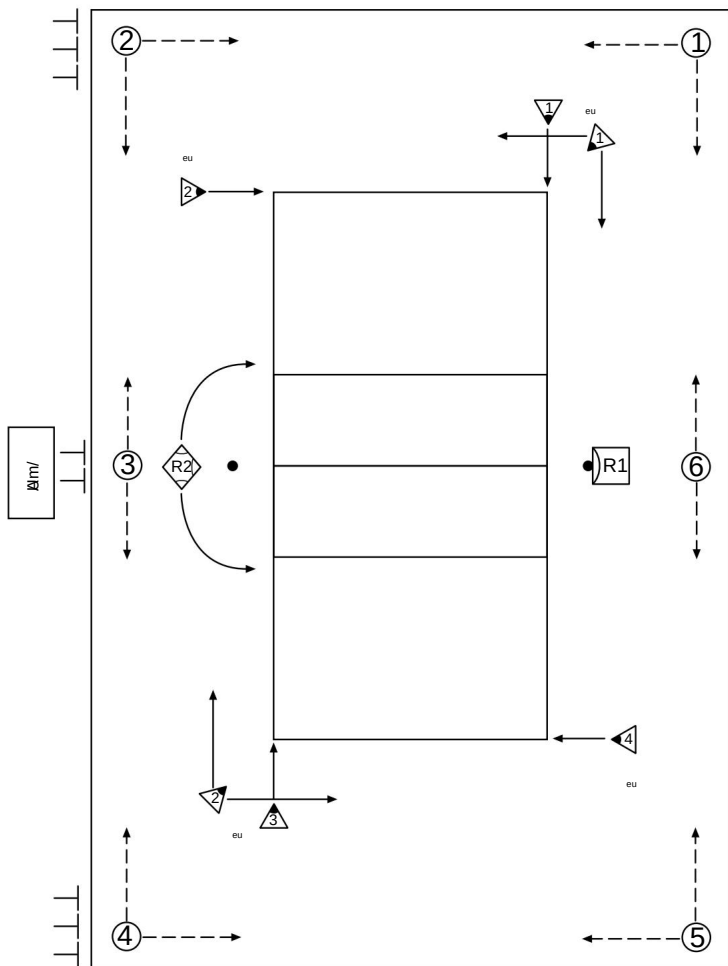
CATEGORIAS OCORRÊNCIA INFRATOR PENA				CARTAS DE CONSEQUÊNCIA	
FALTA DE CONDUTA MENOR	Passo 1	Qualquer membro	Não considerado como uma sanção	Nenhum	Apenas prevenção
	Passo 2			Amarelo	
	Reiteração a qualquer momento		Punição	o mesmo que abaixo	o mesmo que abaixo
CONDUTA RUDE	Primeiro	Qualquer membro	Punição	Dia	Um ponto e saque para o adversário
	Segunda	Mesmo membro	Expulsão	Dia + Amarelo junto	O membro da equipe deve ir para o vestiário de sua equipe durante o restante do set.
	Terceiro	Mesmo membro	Desqualificação Vermelha + Amarelo separado		O membro da equipe deve ir ao vestiário de sua equipe durante o restante da partida.
CONDUTA OFENSIVA	Primeiro	Qualquer membro	Expulsão	Dia + Amarelo junto	O membro da equipe deve ir para o vestiário de sua equipe durante o restante do set.
	Segunda	Mesmo membro	Desqualificação Vermelha + Amarelo separadas		O membro da equipe deve ir ao vestiário de sua equipe durante o restante da partida.
ASSALTO	Primeiro	Qualquer membro	Desqualificação Vermelha + Amarelo separado		O membro da equipe deve ir ao vestiário de sua equipe durante o restante da partida.

9b: ATRASO – AVISO, CARTÕES E PENALIDADES

CATEGORIAS OCORRÊNCIA INFRATOR		DISSUAÇÃO ou	SANÇÃO	CARTÕES	CONSEQUÊNCIA
DEMORA	Primeiro	Qualquer membro da equipe	Admoestação por Demora	Sinal de Mão nº 25 com Cartão Amarelo	Prevenção – não é punição
	Segundo e subsequentes	Qualquer membro da equipamento	Castigo por Demora	Sinal de mão No. 25 com Cartão Vermelho	Um ponto e saque para o adversário

DIAGRAMA 10. LOCALIZAÇÃO DA QUEDA DE BOLA E POSIÇÕES DOS AUXILIARES

Regras de Vôlei 2013-2016, 23.1.2.2.4.1.2.2.1.1, 28.1, 29.1



- R1 = Primeiro Árbitro
- ◆ R2 = Segundo Árbitro
- A/AA = Artilheiro/Artilheiro Assistente
- ▶ = Juizes de linha (números 1-4 ou 1-2)
- ④ = Coletor de bolas (números 1-6)
- ┌┐ = Esgotos de piso

DIAGRAMA 11: SINAIS DE MÃO OFICIAIS DOS ÁRBITROS

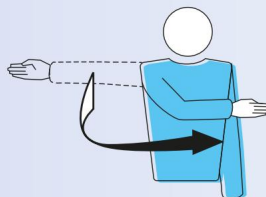
Lenda: — Árbitro(s) **FS** que devem mostrar o sinal de acordo com suas responsabilidades regulares

(F) (S) Árbitro(s) que devem mostrar o sinal em situações especiais

1 AUTORIZAÇÃO DE LANÇAMENTO

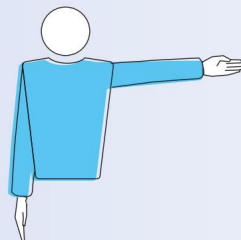
Regras relevantes: 12.3, 22.2.1.1

Mova sua mão para indicar a direção do saque

F**2 EQUIPE QUE REMOVE**

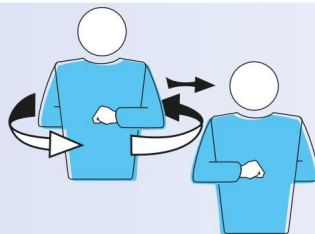
Regras relevantes: 22.2.3.1, 22.2.3.2, 22.2.3.4

Estenda o braço em direção ao lado da equipe que irá sacar

FS**3 MUDANÇA DE CAMPOS**

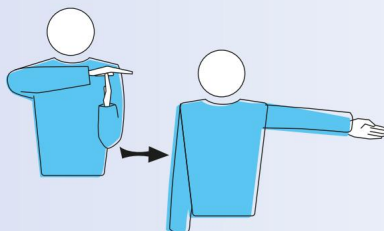
Regra relevante: 18.2

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

F**4 TEMPO DE DESCANSO**

Regra relevante: 15.4.1

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

FS



5 SUBSTITUIÇÃO

Regras relevantes: 15.5.1, 15.5.2, 15.8

Movimento circular de um antebraço em volta do outro



6º AVISO DE MÁ CONDUTA

Regras relevantes: 21.1, 21.6, 23.3.2.2

Mostrar um cartão amarelo para advertir

F

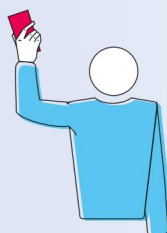


6b PUNIÇÃO POR MÁ CONDUTA

Regras relevantes: 21.3.1, 21.6, 23.3.2.2

Mostrar um cartão vermelho para punir

F



7 EXPULSÃO

Regras relevantes: 21.3.2, 21.6, 23.3.2.2

Mostre as duas cartas juntas para ejetar

F

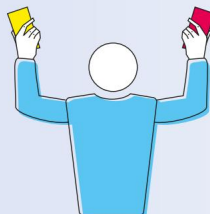


8 DESQUALIFICAÇÃO

Regras relevantes: 21.3.3, 21.6, 23.3.2.2

Mostre os cartões amarelo e vermelho separadamente para desqualificar

F



9 FINAL DE SET (O DE PARTIDO)

Regras relevantes: 6.2, 6.3

Cruze os antebraços na frente do peito, mãos abertas

FS

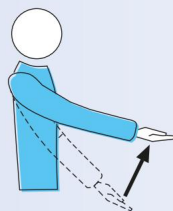


10 BOLA NÃO LANÇADA OU LANÇADA NA ATAQUE DE SERVIÇO

Regra relevante: 12.4.1

Levante o braço estendido, com a palma para cima

F



11 ATRASO NO SERVIÇO

Regra relevante: 12.4.4

Levante 8 dedos, afastados um do outro

F





12 FALTA DE BLOQUEIO OU TELA

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

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

FS



13 FALTA DE POSIÇÃO OU ROTAÇÃO

Regras relevantes: 7.5, 7.7, 23.3.2.3a, 24.3.2.2

Faça um movimento circular com o dedo indicador

FS

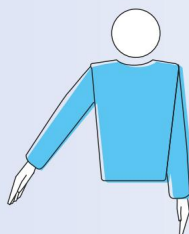


14 BOLA "DENTRO"

Regra relevante: 8.3

Aponte seu braço e dedos em direção ao chão

F **S**

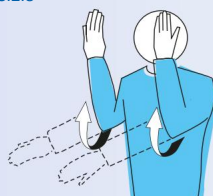


15 BOLA "FORA"

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

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

FS



16 RETENÇÃO

Regras relevantes: 9.2.2, 9.3.3, 23.3.2.3b

Levante o antebraço lentamente, com a palma para cima

F

17 DUPLO HIT

Regras relevantes: 9.3.4, 23.3.2.3b

Levante dois dedos, afastados um do outro

F

18 QUATRO TOQUES

Regras relevantes: 9.3.1, 23.3.2.3b

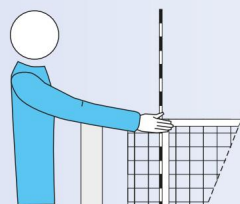
Levante quatro dedos, afastados um do outro

F

19 REDE TOCADA POR UM JOGADOR – BOLA DO LANÇAMENTO QUE TOCA NA REDE ENTRE AS ANTENAS E NÃO PASSA O PLANO VERTICAL DA REDE

Regras relevantes: 11.4.4, 12.6.2.1

Indique o lado relevante da rede com a mão correspondente

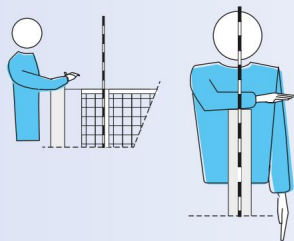
FS



20 SUPERE O PLANO VERTICAL DA REDE COM AS MÃOS

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

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



F

21 FALTA DE ACERTO DE ATAQUE

Regras Relevantes: –

por um jogador da linha de trás, por um Líbero ou no saque do adversário:

13.3.3, 13.3.4, 13.3.5, 23.3.2.3d, e, 24.3.2.4 – ou em um

passe de voleio feito pelo jogador na linha de trás... Eu solto na sua zona da frente ou na sua extensão:

13.3.6

Faça um movimento descendente com o antebraço, mão aberta



FS

22 PENETRAÇÃO NO ESPAÇO ADVERSÁRIO

BOLA CRUZANDO O ESPAÇO INFERIOR OU
O SERVIDOR TOCA NA QUADRA (LINHA FINAL) OU
O JOGADOR SAI DA 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

Indique a linha central ou a linha respectiva



FS

23 DUPLA FALTA E REPETIÇÃO DA JOGADA

Regras relevantes: 6.1.2.2, 17.2, 22.2.3.4

Levante os dois polegares verticalmente



F

24 BOLA TOCADA

Regras relevantes: 23.3.2.3b, 24.2.2

Toque os dedos da outra mão com a palma de uma mão, segure verticalmente

F



25 AVISO POR ATRASO / PUNIÇÃO POR ATRASO

Regras relevantes: 15.11.3, 16.2.2, 16.2.3, 23.3.2.2

Cobrir o pulso com um cartão amarelo (advertência) e um cartão vermelho (punição)

F

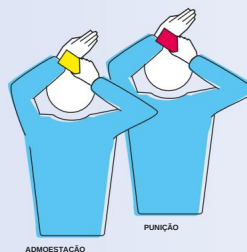




DIAGRAMA 12: SINAIS OFICIAIS DE BANDEIRA DOS JUÍZES DE LINHA

1 BOLA "DENTRO"

Regra relevante: 8.3, 29.2.1.1

Apontar para baixo com a bandeira

eu

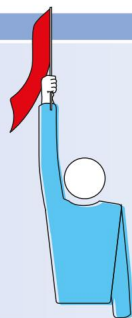


2 BOLA "FORA"

Regras relevantes: 8.4.1, 29.2.1.1

Levante a bandeira verticalmente

eu



3 BOLA TOCADA

Regra relevante: 29.2.1.2

Levante a bandeira e toque a ponta com a palma da mão livre

eu

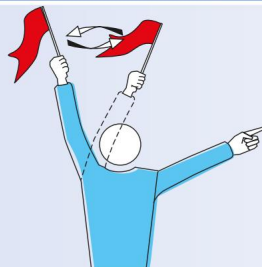


4 FALTAS DE ESPAÇO DE PASSE, BOLA TOCANDO EM UM OBJETO EXTERNO OU FALTA DE PÉ DE QUALQUER JOGADOR DURANTE O SERVIÇO

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

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

eu

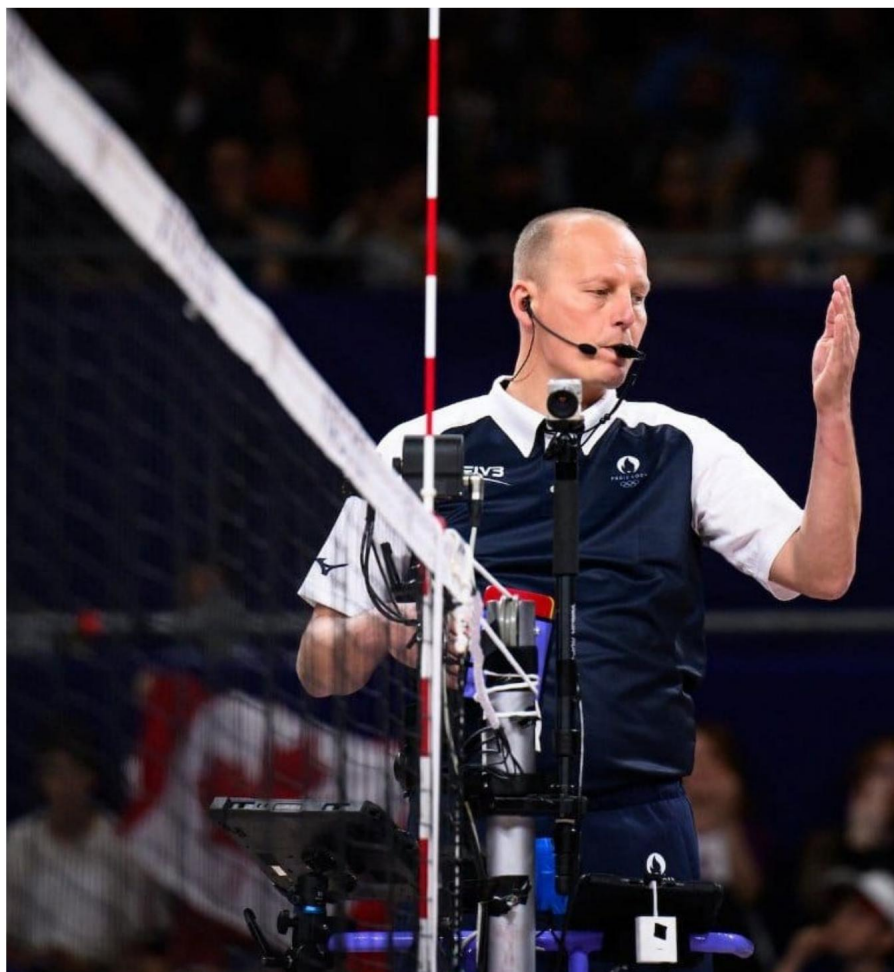


5 DECISÃO IMPOSSÍVEL

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



eu



The background of the page is a blue-tinted collage of volleyball-related images. At the top, two players are shown in a net play, with a referee in the background. Below this, a white rectangular box contains the section title. At the bottom, there are two more images: on the left, a female referee in profile wearing a headset; on the right, a male referee in a dark FIVB polo shirt gesturing with his hands.

PARTE 3 DEFINIÇÕES

ÁREA DE CONTROLE DE CONCORRÊNCIA

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

ZONAS

São seções dentro da área de jogo (por exemplo: o campo de jogo e a zona livre) definidas para uma finalidade específica (ou com restrições especiais) dentro do texto das Leis do Jogo. Elas incluem: Zona de Frente, Zona de Serviço, Zona de Substituição, Zona Livre, Zona de Trás e Zona de Substituição de Líbero.

ÁREAS

Estas são seções no piso FORA da zona livre, identificadas pelas Regras para uma função específica. Isso inclui: Área de aquecimento.

ESPAÇO INFERIOR

Este é o espaço definido: na sua parte superior pela borda inferior da rede e as cordas que a conectam aos postes, nas laterais pelos postes e na sua parte inferior pela superfície de jogo.

ESPAÇO DE PASSAGEM

O espaço de passagem é definido por:

- A faixa horizontal superior da rede
- Antenas e suas extensões
- O telhado

A bola deve cruzar para o CAMPO do adversário através do espaço de passe.

ESPAÇO EXTERIOR

O espaço exterior é entendido como o plano vertical da rede fora do espaço de passagem e do espaço inferior.

ZONA DE SUBSTITUIÇÃO

É a parte da zona livre por onde são feitas as substituições.

A MENOS QUE APROVADO PELA FIVB

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

NORMAS FIVB

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

FALTA

- a) Uma ação contrária às Regras.
- b) Uma violação das Regras que não seja uma ação do jogo.

DRIBLANDO

Drible significa quicar a bola no chão (geralmente como preparação para o arremesso lateral). Algumas ações preparatórias podem incluir (mas não estão limitadas a) mover a bola de uma mão para a outra.



COLETOR DE BOLAS RÁPIDAS E SECADOR DE PISO

Esta é uma equipe cuja função é manter o jogo fluindo, passando a bola para os sacadores entre as jogadas.

Limpadores rápidos de piso: são os funcionários cuja função é manter o piso limpo e seco e, se necessário, após cada jogada, usar toalhas pequenas.

PONTO POR JOGADA

Este é o sistema de pontuação de um ponto cada vez que uma jogada é vencida.

INTERVALO

O tempo entre as séries. A mudança de quadra no quinto set (set decisivo) não é considerada um intervalo.

REDESIGNAÇÃO

É o ato pelo qual um líbero, que não pode continuar ou é declarado pela equipe "incapaz de jogar", deixa sua função para ser assumida por outro jogador (exceto o titular substituído), que não está em campo no momento. de redesignação.

SUBSTITUIÇÃO

Este é o ato pelo qual um jogador regular sai do campo e qualquer um dos Liberos (se houver mais de um) toma seu lugar. Poderia até ser o Líbero para os substitutos do Líbero. O jogador regular pode então substituir qualquer um dos Liberos. Deve haver uma jogada completa entre as substituições envolvendo um Líbero.

INTERFERÊNCIA

Qualquer ação que crie uma vantagem sobre o time adversário ou qualquer ação que impeça um adversário de jogar a bola.

O-2bis

Um formulário oficial da FIVB que registra jogadores e dirigentes de equipe. Deve ser apresentado durante a entrevista preliminar.

OBJETO EXTERNO

Um objeto ou pessoa localizado fora do campo de jogo ou próximo ao limite do espaço livre de jogo constitui uma obstrução ao voo da bola. Por exemplo: iluminação aérea, plataforma do árbitro, equipamento de TV, mesa do apontador e postes de rede. Objetos externos não incluem antenas, pois são considerados parte da rede.

SUBSTITUIÇÃO

É o ato pelo qual um jogador regular sai do campo e outro jogador regular assume sua posição.

PRIMEIRO GOLPE DA EQUIPE

Existem quatro casos em que a ação do jogo é considerada como o primeiro golpe do time:

- Recebendo o saque
- Receber um ataque do time adversário
- Jogue a bola que quica no seu próprio bloco
- Jogue a bola que quica no bloco do adversário

PROTOCOLO

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

ÍNDICE

UM

Ações envolvendo o Líbero..... 42 Altura da rede 14 Artilheiro 56 – Localização 56 – Responsabilidades 56 Artilheiro assistente..... 57 – Localização 57 – Responsabilidades 57 Antenas 15 Aplicação de sanções por conduta incorreta.. 48 Desafio do Árbitro..... 54 – Responsabilidades 54 - Localização 54 Árbitro reserva..... 55 – Responsabilidades 55 – Localização 55 Área de lazer 12, 63 Autorização para a decolagem 32

B Bola na rede..... 29, 30 Bola cruzando a rede..... 29 Bola “Dentro”... 27, 76, 80 Bola em jogo..... 27 Bola “Fora”..... 27, 76, 80 Bola fora de jogo..... 27 Bola bate na rede 30 Bolas.....16 Faixas laterais 15 Bloqueio 34, 69 Bloqueios e toques de equipe..... 35 Bloqueios de saque..... 35 Bloqueio dentro do espaço do adversário..... 35

C

Mudanças de campo..... 41, 73 Mudança de roupa.. 19 Capitão..... 19 Características do golpe de ataque 33 Características do toque..... 28 Composição das equipes..... 17 Esportividade..... 46 Má conduta menor..... 46 Má conduta que leva a sanções.. 47 Má conduta e suas sanções. 46 Contato com a rede..... 31

E

Atrasos no jogo..... 39 Designação do Líbero... 42 Dimensões..... 12

E

Execução do saque..... 32 O jogador Líbero 42 Treinador 20 Treinador assistente..... 21 Equipe de arbitragem..... 50, 72 – Procedimentos..... 50 – Responsabilidades 52, 54, 55, 56 Equipes.. 17 Escala de sanções..... 47, 71 Estrutura (da rede) 14 Estrutura do jogo 23

F Falta cometida durante o serviço..... 33 Falta de conduta antes e entre os sets..... 48 Falta do jogador na rede. 31 Falta posicionais..... 26, 76 Falhas de rotação..... 26, 76 Falta de serviço e faltas posicionais..... 33 Falta no ataque..... 34 Falta ao tocar na bola..... 29 Escalação inicial dos jogadores equipamentos..... 24

I Iluminação 14 Vestuário..... 18, 42 Interferência externa 40 Interrupções... 36 Interrupções do jogo..... 36, 40 Interrupções excepcionais no jogo..... 40 Interrupções prolongadas..... 40 Intervalos 41 Intervalos de campo e mudanças..... 41

B Bandeirinhas 58, 80-81 Brincando com a bola 28 Jogo limpo..... 46

L Linhas da quadra 13 Limitações nas substituições.. 37 Lesão / Doença..... 40



Não

Não comparecimento e equipamento incompleto..... 23
Número de interrupções regulares do jogo.. 36

O

Objetos proibidos..... 19 Ordem
de serviço..... 32

Tela **P** 32, 76 Para marcar
um ponto 22 Para marcar um ponto ,
ganhar um set e a partida . 22 Para ganhar um
set..... 22 Para ganhar a
partida 23 Primeiro
árbitro..... 51 –
Autoridade..... 51 –
Responsabilidades 52 –
Localização 51 Primeiro
serviço em um set 31 Procedimento de
substituição..... 38
Posições .. 25
Pólos 15

R

Passar as mãos sobre o plano vertical da rede. 30
Redesignação de um novo Líbero..... 44 Rede e
postes..... 14 Requisitos de
Conduta 46 Líderes de
Equipe..... 19 Restrições no golpe de
ataque..... 33
Rotação 26

S Penalidades por atraso..... 39
Takeout..... 31 Sequência
de interrupções regulares do jogo 36 Segundo
árbitro 53 –
Autoridade..... 53 –
Localização 53 –
Responsabilidades 54 Bandeiras de
sinalização bandeirinhas... 59, 80-81 Sinais
oficiais59, 73- 79, 80-81 Sessão oficial de
aquecimento... 23 Sistema de recuperação de
bola..... 16 Situações de jogo 27
Pedido de interrupções regulares do jogo....36 Pedidos
injustificados. 39
Sorteio..... 23 Superfície
de jogo..... 12
Substituições..... 37

Substituição excepcional 37 Substituição
ilegal 38 Substituição por expulsão
ou desqualificação.... 38

E

Cartões de penalidade..... 48, 71, 74, 75
Temperatura..... 14 Tempos de
descanso 37 Tipos de
atrasos..... 39 Toques por
equipe..... 28 , 35

U

Localização das equipes..... 18 Uniformidade
das bolas..... 16

Z Zonas e áreas 13





vb.com