

The logo for FIVB (Fédération Internationale de Volleyball) features the letters 'FIVB' in a bold, blue, sans-serif font. A small 'TM' trademark symbol is located to the right of the 'B'. Below the letters is a blue, curved line that arches over the text.

FIVBTM

FÉDÉRATION INTERNATIONALE
DE VOLLEYBALL

REGRAS DO JOGO

Regras Oficiais de Voleibol

2017–2020

Aprovadas pelo 35º Congresso da FIVB de 2016

VÔLEI  **BRASIL**
CONFEDERAÇÃO BRASILEIRA DE VOLEIBOL

The logo for Vôlei Brasil features a stylized figure in green and yellow, representing a volleyball player in action, positioned between the words 'VÔLEI' and 'BRASIL'. Below the main text, the full name of the organization, 'CONFEDERAÇÃO BRASILEIRA DE VOLEIBOL', is written in a smaller font.

ÍNDICE

CARACTERÍSTICAS DO JOGO	9	
PARTE 1: FILOSOFIA DAS REGRAS E DA ARBITRAGEM	10	
PARTE 2 – SEÇÃO 1: O JOGO	11	
CAPÍTULO 1: ESTRUTURA E EQUIPAMENTOS	12	
1	ÁREA DE JOGO	12
1.1	DIMENSÕES	12
1.2	SUPERFÍCIE DE JOGO	12
1.3	LINHAS DE MARCAÇÃO DA QUADRA	12
1.4	ZONAS E ÁREAS	13
1.5	TEMPERATURA	14
1.6	ILUMINAÇÃO	14
2	REDES E POSTES	14
2.1	ALTURA DA REDE	14
2.2	ESTRUTURA DA REDE	14
2.3	FAIXAS LATERAIS	14
2.4	ANTENAS	15
2.5	POSTES	15
2.6	EQUIPAMENTOS ADICIONAIS	15
3	BOLAS	15
3.1	CARACTERÍSTICAS DA BOLA	15
3.2	UNIFORMIDADE DA BOLA	15
3.3	SISTEMA DE CINCO BOLAS	16
CAPÍTULO 2: PARTICIPANTES	17	
4	EQUIPES	17
4.1	COMPOSIÇÃO DAS EQUIPES	17
4.2	LOCALIZAÇÃO DA EQUIPE	17
4.3	UNIFORMES E DEMAIS EQUIPAMENTOS	18
4.4	TROCA DE UNIFORMES E/OU EQUIPAMENTOS	18
4.5	OBJETOS PROIBIDOS	19
5	RESPONSÁVEIS PELA EQUIPE	19
5.1	CAPITÃO	19
5.2	TÉCNICO	20
5.3	ASSISTENTE TÉCNICO	20

CAPÍTULO 3: FORMATO DO JOGO		21
6	PARA MARCAR UM PONTO, VENCER UM SET E A PARTIDA	21
	6.1 MARCANDO UM PONTO	21
	6.2 PARA VENCER UM SET	21
	6.3 PARA VENCER A PARTIDA	21
	6.4 EQUIPE AUSENTE E EQUIPE INCOMPLETA	22
7	ESTRUTURA DO JOGO	22
	7.1 SORTEIO	22
	7.2 AQUECIMENTO OFICIAL	22
	7.3 FORMAÇÃO INICIAL DAS EQUIPES	23
	7.4 POSIÇÕES	23
	7.5 FALTAS DE POSIÇÃO	24
	7.6 ROTAÇÃO	24
	7.7 FALTAS NA ROTAÇÃO	25
CAPÍTULO 4: AÇÕES DE JOGO		26
8	SITUAÇÕES DE JOGO	26
	8.1 BOLA “EM JOGO”	26
	8.2 BOLA “FORA DE JOGO”	26
	8.3 BOLA “DENTRO”	26
	8.4 BOLA “FORA”	26
9	JOGANDO A BOLA	26
	9.1 TOQUES DA EQUIPE	26
	9.2 CARACTERÍSTICAS DO TOQUE	27
	9.3 FALTAS AO JOGAR A BOLA	27
10	BOLA EM RELAÇÃO À REDE	28
	10.1 BOLA CRUZANDO A REDE	28
	10.2 BOLA TOCANDO A REDE	28
	10.3 BOLA NA REDE	28
11	JOGADOR NA REDE	28
	11.1 INVASÃO SOBRE A REDE	28
	11.2 PENETRAÇÃO SOB A REDE	28
	11.3 CONTATO COM A REDE	29
	11.4 FALTAS COMETIDAS POR JOGADORES NA REDE	29
12	SAQUE	30
	12.1 PRIMEIRO SAQUE DE UM SET	30
	12.2 ORDEM DE SAQUE	30
	12.3 AUTORIZAÇÃO DO SAQUE	30
	12.4 EXECUÇÃO DO SAQUE	30
	12.5 BARREIRA	30

	12.6	FALTAS COMETIDAS DURANTE O SAQUE	31
	12.7	FALTAS NO SAQUE E FALTAS DE POSIÇÃO	31
13		GOLPE DE ATAQUE	31
	13.1	CARACTERÍSTICAS DO GOLPE DE ATAQUE	31
	13.2	RESTRIÇÕES AO GOLPE DE ATAQUE	32
	13.3	FALTAS DO GOLPE DE ATAQUE	32
14		BLOQUEIO	32
	14.1	BLOQUEAR	32
	14.2	CONTATOS DO BLOQUEIO	33
	14.3	BLOQUEANDO DENTRO DO ESPAÇO ADVERSÁRIO	33
	14.4	BLOQUEIO E TOQUES DA EQUIPE	33
	14.5	BLOQUEIO DO SAQUE	33
	14.6	FALTAS DE BLOQUEIO	33
CAPÍTULO 5: INTERRUPÇÕES, RETARDOS E INTERVALOS			34
15		INTERRUPÇÕES	34
	15.1	NÚMERO DE INTERRUPÇÕES REGULARES NO JOGO	34
	15.2	SEQUÊNCIA DAS INTERRUPÇÕES REGULARES NO JOGO	34
	15.3	REQUISIÇÃO DE INTERRUPÇÕES REGULARES NO JOGO	34
	15.4	TEMPOS DE DESCANSO E TEMPOS TÉCNICOS	34
	15.5	SUBSTITUIÇÕES	35
	15.6	LIMITES DAS SUBSTITUIÇÕES	35
	15.7	SUBSTITUIÇÃO EXCEPCIONAL	35
	15.8	SUBSTITUIÇÃO POR EXPULSÃO OU DESQUALIFICAÇÃO	35
	15.9	SUBSTITUIÇÃO ILEGAL	35
	15.10	PROCEDIMENTO DE SUBSTITUIÇÃO	36
	15.11	SOLICITAÇÕES INDEVIDAS	36
16		RETARDAMENTOS	37
	16.1	TIPOS DE RETARDAMENTOS	37
	16.2	SANÇÕES POR RETARDAMENTO	37
17		INTERRUPÇÕES EXCEPCIONAIS DO JOGO	37
	17.1	LESÃO OU MAL SÚBITO	37
	17.2	INTERFERÊNCIA EXTERNA	38
	17.3	INTERRUPÇÕES PROLONGADAS	38
18		INTERVALOS E TROCA DE QUADRAS	38
	18.1	INTERVALOS	38
	18.2	TROCA DE QUADRAS	38

CAPÍTULO 6: O JOGADOR LÍBERO		39
19	O JOGADOR LÍBERO	39
	19.1 DESIGNAÇÃO DO LÍBERO	39
	19.2 EQUIPAMENTO	39
	19.3 AÇÕES ENVOLVENDO O LÍBERO	39
	19.4 REDESIGNAÇÃO DE UM NOVO LÍBERO	40
	19.5 RESUMO	41
CAPÍTULO 7: CONDUTA DOS PARTICIPANTES		42
20	REQUISITOS DE CONDUTA	42
	20.1 CONDUTA DESPORTIVA	42
	20.2 JOGO HOESTO (FAIR-PLAY)	42
21	CONDUTAS IMPRÓPRIAS E SUAS PUNIÇÕES	42
	21.1 CONDUTAS IMPRÓPRIAS MENORES	42
	21.2 CONDUTAS IMPRÓPRIAS ACARRETANDO PUNIÇÕES	42
	21.3 ESCALA DE PUNIÇÃO	43
	21.4 APLICAÇÃO DAS PUNIÇÕES POR CONDUTA IMPRÓPRIA	43
	21.5 CONDUTA IMPRÓPRIA ANTES E ENTRE OS SETS	43
	21.6 SUMÁRIO DE CONDUTAS IMPRÓPRIAS E CARTÕES A SEREM UTILIZADOS	44
PARTE 2 – SEÇÃO 2: OS ÁRBITROS, SUAS RESPONSABILIDADES E SINAIS MANUAIS OFICIAIS		45
CAPÍTULO 8: OS ÁRBITROS		46
22	EQUIPE DE ARBITRAGEM E PROCEDIMENTOS	46
	22.1 COMPOSIÇÃO	46
	22.2 PROCEDIMENTOS	46
23	1º ÁRBITRO	47
	23.1 LOCALIZAÇÃO	47
	23.2 AUTORIDADE	47
	23.3 RESPONSABILIDADES	47
24	2º ÁRBITRO	48
	24.1 LOCALIZAÇÃO	48
	24.2 AUTORIDADE	48
	24.3 RESPONSABILIDADES	49
25	APONTADOR	50
	25.1 LOCALIZAÇÃO	50
	25.2 RESPONSABILIDADES	50
26	APONTADOR ASSISTENTE	51
	26.1 LOCALIZAÇÃO	51
	26.2 RESPONSABILIDADES	51

27	JUÍZES DE LINHA	52
27.1	LOCALIZAÇÃO	52
27.2	RESPONSABILIDADES	52
28	SINAIS MANUAIS OFICIAIS	52
28.1	SINALIZAÇÃO DOS ÁRBITROS	52
28.2	SINALIZAÇÃO DOS JUÍZES DE LINHA COM A BANDEIRA	52

PARTE 2 – SEÇÃO 3: DIAGRAMAS 53

D1a	ÁREA DE COMPETIÇÃO/CONTROLE	54
D1b	ÁREA DE JOGO	55
D2	QUADRA DE JOGO	56
D3	DESIGN DA REDE	57
D4	POSIÇÃO DOS JOGADORES	58
D5a	BOLA CRUZANDO O PLANO VERTICAL DA REDE EM DIREÇÃO À QUADRA ADVERSÁRIA	59
D5b	BOLA CRUZANDO O PLANO VERTICAL DA REDE EM DIREÇÃO À ZONA LIVRE ADVERSÁRIA	60
D6	BARREIRA COLETIVA	61
D7	BLOQUEIO COMPLETO	61
D8	ATAQUE DE JOGADOR DA LINHA DE TRÁS	62
D9	ADVERTÊNCIAS E ESCALA DE SANÇÕES E SUAS CONSEQUÊNCIAS	63
D9a	ADVERTÊNCIA POR CONDUTAS IMPRÓPRIAS E SANÇÕES	63
D9b	ADVERTÊNCIA POR RETARDAMENTO E SANÇÕES	63
D10	LOCALIZAÇÃO DA EQUIPE DE ARBITRAGEM E SEUS ASSISTENTES	64
D11	SINAIS MANUAIS OFICIAIS DOS ÁRBITROS	65
D12	SINAIS MANUAIS OFICIAIS DOS JUÍZES DE LINHA COM A BANDEIRA	72

PARTE 3: DEFINIÇÕES 74

CARACTERÍSTICAS DO JOGO

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

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

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

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

Parte 1

FILOSOFIA DAS REGRAS E DA ARBITRAGEM

INTRODUÇÃO

Voleibol é um dos esportes mais populares e bem sucedidos no mundo, tanto na sua forma competitiva quanto recreativa. É rápido, excitante e a ação é explosiva. O Voleibol compreende uma série de elementos sobrepostos os quais suas interações complementares o tornam único dentre os jogos disputados por rally.



Nos últimos anos, a FIVB tem alcançado grandes avanços na adaptação do jogo para grandes audiências.

Este texto é direcionado a um público bem amplo do Voleibol –

jogadores, técnicos, árbitros, espectadores, comentaristas – pelos seguintes motivos:

- melhor entendimento das regras permite a melhora da forma de jogar – técnicos podem criar melhores estruturas e táticas para as suas equipes, permitindo que os jogadores possam mostrar a plenitude de suas habilidades;
- entender o relacionamento entre as regras possibilita que os árbitros tomem decisões mais acertadas.

Esta introdução foca, inicialmente, o Voleibol como esporte competitivo, antes de identificar as principais qualidades requeridas para uma arbitragem de sucesso.

VOLEIBOL COMO UM ESPORTE COMPETITIVO

A competição mede forças latentes. Ela revela o melhor em habilidade, espírito, criatividade e estética. As regras são estruturadas de forma que possam permitir todas estas qualidades. Com poucas exceções, o Voleibol permite todos os jogadores atuarem tanto na rede (no ataque) quanto no fundo de quadra (defendendo o ou sacando).

William Morgan, o criador do jogo, ainda poderia reconhecer o Voleibol, uma vez que o esporte ainda conserva alguns elementos através dos anos. Alguns destes, ele ainda compartilha com outros esportes com rede/bola/raquete:

- Saque,
- Rotação (rodadas de saque).
- Ataque,
- Defesa.

O Voleibol é, entretanto, único dentre os esportes com rede que ainda insiste que a bola esteja sempre no ar – uma bola voadora – e permite que a equipe realize passes os jogadores de uma equipe antes da bola retornar ao adversário.

A introdução de um jogador especialista em defesa – o Líbero –

trouxe avanços para o jogo em termos de dedução do rally e situações de jogo. Modificações na regra do saque mudaram o ato de sacar de um simples de colocar a bola em jogo para uma arma ofensiva.

O conceito de rotação é arraigado para forçar que os atletas sejam versáteis. As regras de posicionamento dos atletas permitem que as equipes tenham flexibilidade e desenvolvam o lado tático de forma bemintere ssante.

Competidores usam este panorama para medir técnica, tática e força. O panorama também permite que os jogadores tenham liberdade de expressão para entusiasmar os espectadores e telespectadores. E a imagem do Voleibol é cada vez mais positiva.

O ÁRBITRO DENTRO DO PANORAMA

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

- Ser justo com todos os participantes,
- Ser visto como justo pelos espectadores.

Isto requer muita credibilidade – o árbitro precisa ter credibilidade para permitir que os jogadores possam proporcionar entretenimento:

- sendo preciso em seu julgamento;
- entendendo porque a regra é escrita;
- sendo um organizador eficiente;
- permitindo que a competitividade possa fluir, e dirigi-la para uma conclusão;
- sendo um educador – usando as regras para penalizar o injusto e reprimir o descortês;
- promovendo o jogo – isto é, permitindo que os elementos espetaculares do jogos possam brilhar e os melhores jogadores possam fazer o que sabem de melhor: entreter o público.

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

Para aqueles que leram até aqui, veja as regras que seguem como o atual estado de desenvolvimento de um grande jogo, mas mantenha em mente o porque destes parágrafos introdutórios serem de igual importância para você no seu papel dentro do esporte.

Envolve-se!
Mantenha a bola voando!

Parte 2

Seção 1

O JOGO

CAPÍTULO 1

ESTRUTURA E EQUIPAMENTOS

Ver Regras

1	ÁREA DE JOGO	
	A área de jogo compreende a quadra de jogo e a zona livre. Deverá ser retangular e simétrica.	1.1, D1a, D1b
1.1	DIMENSÕES	D2
	A quadra de jogo é um retângulo medindo 18 metros x 9 metros, circundada por uma zona livre de, no mínimo, 3 metros de largura em todos os lados.	
	O espaço livre de jogo é o espaço sobre a área de jogo desprovido de qualquer obstáculo. O espaço livre de jogo deve medir, no mínimo, 7 metros a partir da superfície de jogo.	
	Para as Competições Mundiais e Oficiais da FIVB, a zona livre deve medir 5 metros a partir das linhas laterais e 6,5 metros a partir das linhas de fundo. O espaço livre de jogo deve medir, no mínimo, 12,5 metros de altura a partir da superfície de jogo.	
1.2	SUPERFÍCIE DE JOGO	
1.2.1	A superfície deve ser plana, horizontal e uniforme. Não deve apresentar nenhum perigo de lesão aos jogadores. É proibido jogar sobre uma superfície rugosa ou escorregadia.	
	Para as Competições Mundiais e Oficiais da FIVB, somente superfícies de madeira ou sintéticas são permitidas. Qualquer superfície deverá ser previamente aprovada pela FIVB.	
1.2.2	Em quadras cobertas, a superfície da área de jogo deverá possuir cores claras.	
	Para as Competições Mundiais e Oficiais da FIVB, linhas de delimitação devem ser brancas. A quadra de jogo e a zona livre devem ser, obrigatoriamente, de cores diferentes.	1.1, 1.3
1.2.3	Nas quadras em recintos abertos, é permitida uma inclinação na superfície de jogo de 5 milímetros por metro para fins de drenagem. Linhas de marcação da quadra fabricadas em material sólido são proibidas.	1.3
1.3	LINHAS DE MARCAÇÃO DA QUADRA	D2
1.3.1	Todas as linhas possuem a largura de 5 centímetros. Devem possuir cor clara, diferente da cor do piso da quadra e de quaisquer outras linhas.	1.2.2
1.3.2	Linhas de delimitação da quadra de jogo.	
	Duas linhas laterais e duas linhas de fundo delimitam a quadra. As linhas de fundo e as laterais estão inseridas na dimensão da quadra.	1.1
1.3.3	Linha central	
	O eixo da linha central divide a quadra de jogo em duas quadras iguais medindo 9 metros x 9 metros cada uma. Entretanto, a largura da linha central pertence a ambas as quadras. Esta linha estende-se sob a rede, de uma linha lateral até a outra.	D2

1.3.4	Linha de ataque	<p>Em cada quadra há uma linha de ataque, cuja extremidade posterior é desenhada a 3 metros de distância a partir do eixo da linha central, marcando a zona de frente.</p> <p>Para as Competições Mundiais e Oficiais da FIVB, a linha de ataque é estendida além das linhas laterais pela adição de pequenas linhas pontilhadas de 15 centímetros, com 5 centímetros de largura, traçadas com um espaçamento de 20 centímetros entre elas, totalizando um comprimento de 1,75 metro. A “linha de restrição do técnico” (uma linha pontilhada que se estende desde a linha de ataque até a linha de fundo da quadra, paralela à linha lateral e a 1,75 metro da mesma) é composta de pequenas linhas de 15 centímetros, espaçadas por 20 centímetros, a fim de marcar o limite da área de operação do técnico.</p>	1.3.3, 1.4.1 D2
1.4	ZONAS E ÁREAS		D1b, D2
1.4.1	Zona de frente	<p>Em cada quadra a zona de frente é limitada pelo eixo da linha central e a extremidade posterior da linha de ataque.</p> <p>A zona de frente é considerada como prolongada indefinidamente, além das linhas laterais, até o fim da zona livre.</p>	19.3.1.4, 23.3.2.3e, D2 1.3.3, 1.3.4, 19.3.1.4, 23.3.2.3e 1.1, 1.3.2
1.4.2	Zona de saque	<p>A zona de saque é uma área de 9 metros de largura, situada após cada linha de fundo.</p> <p>É limitada lateralmente por duas pequenas linhas, cada uma medindo 15 centímetros, traçadas a 20 centímetros após o término de cada linha de fundo, no eixo de prolongamento imaginário das linhas laterais. Ambas as linhas estão incluídas na largura da zona de saque.</p> <p>Na profundidade, a zona de saque estende-se até o final da zona livre.</p>	1.3.2, 12, D1b 1.1
1.4.3	Zona de substituição	<p>A zona de substituição é delimitada pelo prolongamento imaginário de ambas as linhas de ataque até a mesa do apontador.</p>	1.3.4, 15.6.1, D1b
1.4.4	Zona de troca do Líbero	<p>A Zona de Troca do Líbero é a parte da zona livre no lado do banco das equipes, limitada pela extensão da linha de ataque até a linha de fundo.</p>	19.3.2.7, D1b
1.4.5	Área de aquecimento	<p>Para as Competições Mundiais e Oficiais da FIVB as áreas de aquecimento, medindo aproximadamente 3 metros x 3 metros, situam-se nos cantos da área de jogo, ao lado do banco, fora da zona livre.</p>	24.2.5, D1a, D1b
1.4.6	Área de penalidade	<p>As áreas de penalidade medem aproximadamente 1 metro x 1 metro e são equipadas com duas cadeiras cada. Localizam-se dentro da área de controle, após o prolongamento de cada linha de fundo. São delimitadas por uma linha vermelha de 5 centímetros de largura.</p>	21.3.2.1, D1a, D1b

1.5 TEMPERATURA

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

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

1.6 ILUMINAÇÃO

Para as Competições Mundiais e Oficiais da FIVB, a iluminação na área de jogo será de 1.000 a 1.500 luxes, medida a 1 metro acima da superfície da área de jogo.

2 REDE E POSTES

2.1 ALTURA DA REDE

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

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

2.2 ESTRUTURA DA REDE

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

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

Na parte superior há uma faixa horizontal de 7 centímetros de largura, que consiste em uma lona branca dobrada ao meio, costurada ao longo de toda a extensão da rede. Em cada extremidade final da faixa há uma abertura através da qual passará uma corda a fim de amarrá-la aos postes no intuito de manter a parte superior tensionada.

Dentro desta faixa um cabo flexível estica a rede nos postes e mantém sua parte superior tensionada.

Na parte inferior da rede há outra faixa horizontal com 5cm, similar à faixa superior. Por dentro desta faixa passará uma corda, que amarra a rede aos postes e mantém a parte inferior tensionada.

2.3 FAIXAS LATERAIS

Duas faixas brancas são tensionadas verticalmente à rede e colocadas no prolongamento acima de cada linha lateral.

Cada uma possui 5 centímetros de largura e 1 metro de altura e são consideradas parte integrante da rede.

1

D3

1.3.3

1.1, 1.3.2, 2.1.1

D3

1.3.2, D3

2.4

ANTENAS

As antenas são varas flexíveis com 1,8 metro de comprimento e 10 milímetros de diâmetro, fabricadas em fibra de vidro ou material similar.

Cada antena é amarrada de forma a tangenciar a parte externa de cada faixa lateral. As antenas são colocadas em lados opostos da rede.

A parte superior de cada antena estende-se além do bordo superior da rede por 80cm e é marcada com listras de 10cm de largura, em cores contrastantes, com preferência para vermelho e branco.

As antenas são consideradas parte integrante da rede e delimitam os limites laterais do espaço de cruzamento.

2.3, D3

10.1.1, D3, D5a, D5b

2.5

POSTES

2.5.1

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

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

2.5.2

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

D3

2.6

EQUIPAMENTOS ADICIONAIS

Todo equipamento adicional é determinado por regulamentos emitidos pela FIVB.

3

BOLAS

3.1

CARACTERÍSTICAS DA BOLA

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

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

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

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

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

3.2

UNIFORMIDADE DAS BOLAS

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

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

3.1

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

CAPÍTULO 2 PARTICIPANTES

Ver Regras

4	EQUIPES	
4.1	COMPOSIÇÃO DAS EQUIPES	
4.1.1	<p>Para uma partida, a equipe pode ser composta por até 12 jogadores além de:</p> <ul style="list-style-type: none">• Comissão Técnica: um técnico, e até dois assistentes técnicos;• Corpo médico: um fisioterapeuta e um médico <p>Somente aqueles relacionados na súmula do jogo podem entrar na área de competição e na área de controle, assim como participar do aquecimento oficial e da partida.</p> <p>Para as Competições da FIVB, Mundiais e Competições Oficiais na categoria adulta, até 14 jogadores podem ser registrados na súmula e jogar a partida.</p> <p>Os cinco membros, no máximo, da Comissão Técnica no banco (incluindo o técnico) são definidos pelo próprio treinador, mas devem ser registrados na súmula e no formulário O-2 bis.</p> <p>O Supervisor ou Jornalista da Equipe não podem sentar-se no banco ou detrás do banco na Área de Controle.</p> <p>Qualquer Médico ou Fisioterapeuta utilizado nas Competições Mundiais e Oficiais da FIVB, devem ser parte integrante da Delegação e estarem credenciados previamente pela FIVB. Entretanto, para as Competições Mundiais e Oficiais da FIVB, se eles não estiverem relacionados entre os cinco selecionados para o banco da equipe, devem sentar-se detrás da cerca de delimitação, dentro da Área de Controle da Competição, e só podem intervir se for solicitado pelos árbitros para atuar ante uma emergência médica aos jogadores. O fisioterapeuta da equipe (ainda que não esteja no banco) pode auxiliar no aquecimento até o início do aquecimento oficial na rede.</p> <p>Os Regulamentos Oficiais de cada evento serão encontrados no Manual Específico da Competição.</p>	5.2, 5.3
4.1.2	<p>Um dos jogadores, exceto o Líbero, é o capitão da equipe e será indicado na súmula do jogo.</p>	5.1, 19.1.3
4.1.3	<p>Somente os jogadores registrados na súmula do jogo poderão entrar em quadra e participar da partida. Não serão admitidas alterações na relação de jogadores, comissão técnica e corpo médico após a assinatura da súmula (relação da equipe para a súmula eletrônica) por parte do técnico e do capitão da equipe.</p>	1, 4.1.1, 5.1.1, 5.2.2
4.2	LOCALIZAÇÃO DA EQUIPE	
4.2.1	<p>Os jogadores que não estão atuando permanecerão sentados no banco da equipe ou na área de aquecimento de sua equipe. O técnico e os demais membros sentam-se no banco, mas podem deixá-lo desde que temporariamente.</p> <p>Os bancos das equipes situam-se ao lado da mesa do apontador, fora da zona livre.</p>	1.4.5, 5.2.3, 7.3.3
4.2.2	<p>Somente aos membros da equipe registrados na súmula do jogo é permitido</p>	4.1.1, 7.2

	sentar-se no banco durante a partida e participar do aquecimento oficial.	
4.2.3	Os jogadores que não estão atuando podem aquecer sem bola, como segue:	
4.2.3.1	Durante o jogo: na área de aquecimento de sua equipe.	1.4.5, 8.1, D1a, D1b
4.2.3.2	Durante os tempos e tempos técnicos: na zona livre localizada atrás do lado da quadra destinado a sua equipe.	1.3.3, 15.4
4.2.4	Durante intervalos do jogo, os jogadores podem se aquecer usando bolas dentro de sua própria zona livre. Durante o intervalo prolongado entre o segundo e terceiro set (se utilizado) os jogadores podem usar sua própria quadra de jogo também.	18.1
4.3	UNIFORMES E DEMAIS EQUIPAMENTOS	
	O equipamento individual dos jogadores será composto de camiseta, calção, meias (o uniforme) e calçado esportivo.	
4.3.1	A cor e o design das camisetas, calções e meias devem ser iguais para os jogadores (exceto para o Líbero). Os uniformes devem estar limpos.	4.1, 19.2
4.3.2	O calçado deve ser leve e flexível, com sola de borracha ou composto de borracha, desprovido de salto.	
4.3.3	As camisetas do uniformes dos jogadores devem ser numeradas de 1 a 20. Para as Competições Mundiais e Oficiais da FIVB da categoria Adulta, onde se utilizam equipes com numero maior de integrantes, a numeração poderá se estender.	4.3.3.2
4.3.3.1	O número será gravado no centro da camiseta, tanto na frente quanto nas costas. A cor e o brilho dos números devem contrastar com a cor e o brilho das camisetas.	
4.3.3.2	A gravação do número será de, no mínimo, de 15 centímetros de altura no peito e 20 centímetros de altura nas costas. A espessura do traço que forma os números será de, no mínimo, 2 centímetros de largura.	
4.3.4	Na camiseta do uniforme do capitão da equipe deverá constar uma tarja com 2 centímetros de altura por 8 centímetros de comprimento, localizada abaixo do número gravado na mesma.	5.1
4.3.5	É proibida a utilização de uniformes de cores diferentes para jogadores regulares (excetuando-se o uniforme dos Líberos) e/ou desprovida de numeração conforme os padrões oficiais.	19.2
4.4	TROCA DE UNIFORMES E/OU EQUIPAMENTOS	
	O 1º árbitro poderá autorizar um ou mais jogadores a:	23
4.4.1	Jogar descalço;	
4.4.2	Trocar uniformes molhados ou danificados, entre os sets ou após uma substituição, desde que a cor, modelo e número do(s) novo(s) uniforme(s) seja(m) a(s) mesma(s);	4.3, 15.5
4.4.3	Jogar com agasalhos em climas frios, desde que sejam da mesma cor e modelo para toda a equipe (excetuando-se os Líberos) e numerados de acordo com a Regra 4.3.3.	4.1.1, 19.2

4.5	OBJETOS PROIBIDOS	
4.5.1	É proibido o uso de objetos que possam causar lesões ou proporcionar qualquer vantagem ao jogador.	
4.5.2	Os jogadores podem usar óculos ou lentes de contato por sua conta e risco.	
4.5.3	Indumentárias de compressão (proteção auxiliar contra lesão) podem ser utilizados para auxílio ou proteção. Para as Competições Mundiais e Oficiais da FIVB da categoria adulta, estas indumentárias devem ser da mesma cor que a parte correspondente do uniforme. Preta, branca ou cores neutras também podem ser usadas.	

5	RESPONSÁVEIS PELA EQUIPE	
----------	---------------------------------	--

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

Os Líberos não poderão ser os capitães da equipe.

5.1	CAPITÃO	
------------	----------------	--

5.1.1	ANTES DA PARTIDA, o capitão assina a súmula e representa sua equipe no sorteio.	7.1, 25.2.1.1
5.1.2	DURANTE A PARTIDA e enquanto em quadra, o capitão da equipe é o capitão no jogo. Quando o capitão da equipe não está em quadra, o técnico ou o capitão da equipe deverá designar outro jogador em quadra, excetuando-se o Líbero, para assumir o papel de capitão no jogo. Este desempenhará as funções de capitão até ser substituído, o capitão da equipe retornar ao jogo ou o set terminar. Quando a bola não estiver em jogo, somente o capitão no jogo, dentre todos os membros da equipe, estará autorizado a dirigir-se aos árbitros para:	15.2.1 8.2
5.1.2.1	Solicitar explicações sobre a aplicação ou a interpretação das regras assim como submeter os pedidos e perguntas de seus colegas de equipe. Se o capitão no jogo não concordar com a explicação do 1º árbitro ele/ela poderá protestar formalmente contra a referida decisão e, de imediato, comunicar ao 1º árbitro o requerimento do direito de registro oficial na súmula ao final da partida;	23.2.4
5.1.2.2	Pedir autorização: a) para trocar o uniforme, no todo ou em parte; b) para verificar as posições das equipes; c) para verificar o piso, a rede, a bola, etc;	4.3, 4.4.2 7.4, 7.6 1.2, 2, 3
5.1.2.3	Na ausência do técnico, solicitar tempos e substituições	15.3.1, 15.4.1, 15.5.2
5.1.3	AO FINAL DA PARTIDA, o capitão da equipe:	6.3
5.1.3.1	agradece aos árbitros e assina a súmula para ratificar o resultado;	25.2.3.3
5.1.3.2	Poderá, caso tenha requisitado ao 1º árbitro no momento do acontecido, registrar seu protesto oficial contra a aplicação ou interpretação da regra por parte dos árbitros.	5.1.2.1, 25.2.3.2

5.2 TÉCNICO

- 5.2.1 Durante a partida, o técnico conduz as jogadas de sua equipe de fora da quadra de jogo. Ele/ela indica a formação inicial, os reservas e solicita tempos. No desempenho de suas funções, suas requisições serão submetidas ao 2º árbitro. 1.1, 7.3.2, 15.4.1, 15.5.2
- 5.2.2 ANTES DA PARTIDA, o técnico registra ou confere os nomes e os números dos jogadores de sua equipe na relação nominal da súmula, assinando-a logo após. 4.1, 19.1.3, 25.2.1.1
- 5.2.3 DURANTE A PARTIDA, o técnico:
- 5.2.3.1 Antes do início de cada set, entrega ao 2º árbitro ou a(o) apontador(a) a papeleta de ordem de serviço devidamente preenchida e assinada; 7.3.2, 7.4, 7.6
- 5.2.3.2 Senta-se no banco destinado a sua equipe, o mais próximo possível do apontador, podendo deixá-lo; 4.2
- 5.2.3.3 Requisitar tempos de descanso e/ou substituições 15.4, 15.5
- 5.2.3.4 Pode, assim como outros membros da equipe, passar instruções aos jogadores em quadra. Somente o técnico poderá desempenhar esta função enquanto em pé ou caminhando, dentro do espaço da zona livre a frente do banco de sua equipe, delimitada pela extensão da linha de ataque até a área de aquecimento, sem perturbar ou retardar partida. 1.3.4, 1.4.5, D1a, D1b, D2
- Para as Competições Mundiais e Oficiais da FIVB, o técnico só poderá desempenhar suas funções atrás da linha de restrição do técnico durante toda a partida. D1a, D1b, D2

5.3 ASSISTENTE TÉCNICO

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

CAPÍTULO 3 FORMATO DO JOGO

		Ver Regras
6	PARA MARCAR UM PONTO, VENCER UM SET E A PARTIDA	
6.1	MARCANDO UM PONTO	
6.1.1	<p>Ponto</p> <p>Uma equipe marca um ponto caso:</p>	
6.1.1.1	tenha êxito em fazer a bola tocar a quadra adversária;	8.3, 10.1.1
6.1.1.2	a equipe adversária cometa uma falta;	6.1.2
6.1.1.3	a equipe adversária seja penalizada.	16.2.3, 21.3.1
6.1.2	<p>Falta</p> <p>Uma equipe comete uma falta ao transgredir quaisquer regras do jogo, ou violando-as de outra maneira. Os árbitros julgam as faltas e determinam as penalidades de acordo com as regras.</p>	
6.1.2.1	Se duas ou mais faltas são cometidas sucessivamente, somente a primeira é marcada.	
6.1.2.2	Se duas ou mais faltas são cometidas, por jogadores de equipes adversárias, uma FALTA DUPLA é cometida, repetindo-se o rally.	6.1.2, D11 (23)
6.1.3	<p>Rally e Rally completo</p> <p>Rally é a sequência de ações de jogo ocorridas desde o momento em que o saque é executado pelo jogador sacador até o momento em que a bola é considerada fora de jogo. Rally completo é a sequência de ações de jogo as quais, ao final, resultam em um ponto. Isso inclui:</p> <p>- <u>a aplicação de uma penalidade</u></p> <p>- <u>perda do serviço devido a falta no saque por ultrapassar o limite de tempo (8 segundos).</u></p>	8.1, 8.2, 12.2.2.1, 12.4.4 15.2.3, 15.11.1.3, 19.3.2.1, 19.3.2.9, 21.3.1
6.1.3.1	Se a equipe sacadora vence o rally, esta marca um ponto e continua a sacar.	
6.1.3.2	Se a equipe receptora vence o rally, esta marca um ponto e deverá executar o próximo saque.	
6.2	PARA VENCER UM SET	D11 (9)
	Vencerá um set, exceto o 5º set, por seu caráter decisivo, a equipe que primeiro alcançar a marca de 25 pontos, com uma diferença mínima de 2 pontos. Em caso de empate em 24 x 24, o jogo continua até que a diferença de dois pontos seja atingida (26 x 24, 27 x 25; ...).	6.3.2
6.3	PARA VENCER A PARTIDA	D11 (9)
6.3.1	Vencerá a partida a equipe que vencer três sets	6.2

6.3.2 No caso de um empate em sets por 2x2, o 5º set, de caráter decisivo, será jogado até que uma das equipes alcance a marca de 15 pontos, com uma diferença mínima de 2 pontos.

7.1

6.4 EQUIPE AUSENTE E EQUIPE INCOMPLETA

6.4.1 A equipe que se recusar a jogar após ser convidada para tal, será declarada ausente, desistindo da partida, que terá como resultado a derrota por 3x0 em sets, parciais de 25:0 em cada set.

6.2, 6.3

6.4.2 A equipe que, injustificadamente, não se apresentar ao local, hora e data marcados para a partida será declarada ausente. A partida terá o mesmo resultado e parciais que a regra 6.4.1.

6.4.3 A equipe declarada INCOMPLETA para o set ou para a partida, perderá o set ou a partida. A equipe adversária receberá os pontos ou sets necessários para vencer o set ou a partida. A equipe declarada incompleta manterá seus pontos e sets ganhos até o momento da declaração.

6.2, 6.3, 7.3.1

7 ESTRUTURA DO JOGO

7.1 SORTEIO

Antes do início da partida, o 1º árbitro realiza o sorteio para decidir qual equipe executará o primeiro saque, assim como o lado da quadra em que cada uma atuará durante o primeiro set.

12.1.1

Caso o 5º set, de caráter decisivo, seja necessário, um novo sorteio será realizado.

6.3.2

7.1.1 O sorteio será realizado com a presença dos capitães das duas equipes.

5.1

7.1.2 O vencedor do sorteio escolherá:
entre

7.1.2.1 O direito de executar ou receber o primeiro saque,
ou

12.1.1

7.1.2.2 O direito de escolher o lado da quadra que sua equipe iniciará a partida.
Ao perdedor do sorteio, é reservado o direito à alternativa restante.

7.2 AQUECIMENTO OFICIAL

7.2.1 Antes do início da partida, caso as equipes dispuserem de uma quadra exclusivamente para aquecimento, estas terão 6 minutos de aquecimento de rede em conjunto; caso contrário, poderão ter 10 minutos.

Para as Competições Mundiais e Oficiais da FIVB, as equipes terão direito a 10 minutos de aquecimento simultâneo na rede.

7.2.2 Se qualquer dos capitães requisitar que o aquecimento de rede seja realizado de forma separada (consecutivamente), cada equipe terá direito a 3 minutos ou 5 minutos, conforme o caso.

7.2.1

7.2.3 No caso de aquecimentos separados, a equipe que executará o primeiro serviço será a primeira a realizar o aquecimento de rede.

7.1.2.1, 7.2.2

7.3	FORMAÇÃO INICIAL DAS EQUIPES	
7.3.1	Cada equipe sempre apresentará seis jogadores em quadra. A formação inicial da equipe indica a ordem de rotação dos jogadores em quadra. Esta ordem será mantida durante todo o set.	6.4.3 7.6
7.3.2	Antes do início de cada set, o técnico deve apresentar a formação inicial de sua equipe na papeleta de formação ou através de dispositivo eletrônico, se utilizado. A papeleta é entregue, totalmente preenchida e assinada, ao 2º árbitro ou ao apontador – ou enviar eletronicamente direto para a súmula eletrônica.	5.2.3.1, 24.3.1, 25.2.1.2
7.3.3	Os jogadores que não constarem na papeleta de formação inicial de um set (excetuando-se os Líberos), serão os reservas para aquele set.	7.3.2, 15.5
7.3.4	Após a papeleta de formação inicial ser entregue ao 2º árbitro ou apontador, qualquer alteração na formação da equipe em quadra deverá ser efetuada através de uma substituição regular.	15.2.2, 15.5, D11 (5)
7.3.5	Divergências entre o posicionamento dos jogadores em quadra e a papeleta de ordem inicial serão dirimidas da seguinte forma:	24.3.1
7.3.5.1	Caso a divergência seja identificada antes do início do set, a posição dos jogadores deve ser retificada de acordo com a papeleta de formação inicial. A equipe em questão não será sancionada.	7.3.2
7.3.5.2	Caso, antes do início do set, uma posição seja ocupada por outro jogador que não seja aquele listado na papeleta de formação inicial, esta deverá ser corrigida conforme o relacionado e assinado pelo técnico. A equipe em questão não será sancionada.	7.3.2
7.3.5.3	Todavia, se o técnico desejar conservar tal(is) jogador(es) não registrado(s) em quadra, será(ão) solicitada(s) substituição(ões) regulamentar(es), registrando-a(s) na súmula. Se a divergência entre a posição dos jogadores e a papeleta de formação inicial é verificada após o início do set, o posicionamento da equipe faltosa deve ser retificado. Os pontos obtidos pela equipe adversária serão mantidos, além de receber um ponto e o direito ao próximo saque. Todos os pontos, marcados ou recebidos, pela equipe faltosa desde o momento em que houve a troca de posições serão cancelados.	15.2.2, D11 (5)
7.3.5.4	Caso um jogador não relacionado na relação nominal esteja em quadra, todos os pontos do adversário serão considerados válidos, além de receber um ponto e o direito ao próximo saque. A equipe faltosa perderá todos os pontos e/ou sets (parciais de 0:25, se necessário) ganhos a contar do momento em que o jogador não-registrado entrou em quadra. Uma nova papeleta de formação inicial deverá ser preenchida, assim como um jogador devidamente inscrito na súmula deverá entrar em quadra, ocupando a posição do jogador não-registrado.	6.1.2, 7.3.2
7.4	POSIÇÕES	D4
	No momento em que a bola é golpeada pelo sacador, cada jogador, exceto o sacador, deverá estar posicionado dentro de sua quadra, conforme a ordem de rotação.	7.6.1, 8.1, 12.4
7.4.1	As posições dos jogadores em quadra são numeradas da seguinte forma:	
7.4.1.1	Três jogadores ao longo da extensão da rede formam a linha de frente e ocupam as posições 4 (frente-esquerda), 3 (frente central) e 2 (frente-direita);	

7.4.1.2	Os três restantes formam a linha de trás, ocupando as posições 5 (traseira esquerda), 6(traseira central) e 1 (traseira direita).	
7.4.2	Posição relativa entre jogadores:	
7.4.2.1	cada jogador da linha de trás deve estar posicionado mais afastado da linha central do que seu jogador correspondente da linha de frente.	
7.4.2.2	os jogadores da linha de frente e os da linha de trás, respectivamente, devem estar posicionados lateralmente conforme a ordem indicada na Regra 7.4.1.	
7.4.3	As posições dos jogadores são determinadas e controladas conforme a posição do contato de seus pés com o solo da seguinte forma:	D4
7.4.3.1	Cada jogador da linha de frente deve ter ao menos parte de seu pé mais próximo à linha central que os pés do jogador correspondente da linha de trás;	1.3.3
7.4.3.2	Cada jogador à direita ou esquerda das linhas de frente e de trás deve ter ao menos parte de seu pé mais próximo da linha lateral direita ou esquerda que os pés do jogador central naquela linha.	1.3.2
7.4.4	Após o golpe do saque, os jogadores poderão se mover livremente dentro de sua quadra assim como na zona livre.	
7.5	FALTAS DE POSIÇÃO	D4, D11 (13)
7.5.1	Uma equipe comete uma falta de posição se um jogador não ocupa sua posição correta no momento em que a bola é golpeada pelo sacador. Quando um jogador está na quadra por meio de uma substituição ilegal e o jogo se reinicia, isto é considerado como uma falta de posição com as consequências de uma substituição ilegal.	7.3, 7.4, 15.9
7.5.2	Se o sacador comete uma falta no momento do golpe do saque, esta se sobrepõe à falta de posição.	12.4, 12.7.1
7.5.3	Se o saque tornar-se faltoso após o golpe do sacador, a falta de posição se sobrepõe àquela.	12.7.2
7.5.4	Uma falta de posição acarreta as seguintes consequências:	
7.5.4.1	A equipe faltosa é sancionada com um ponto e a equipe adversária terá o direito ao próximo saque;	6.1.3
7.5.4.2	O posicionamento dos jogadores da equipe faltosa deverá ser retificado.	7.3, 7.4
7.6	ROTAÇÃO	
7.6.1	A ordem de rotação é determinada pela formação inicial da equipe e controlada através da ordem de saque e posição dos jogadores durante todo o set.	7.3.1, 7.4.1, 12.2
7.6.2	Quando a equipe receptora ganha o direito de sacar, os jogadores avançam uma posição no sentido dos ponteiros do relógio: jogador na posição 2 avança para a posição 1 para sacar, jogador da 1 retorna para a posição 6, assim por diante.	12.2.2.2

7.7	FALTAS NA ROTAÇÃO	D11 (13)
7.7.1	Uma falta na rotação é cometida quando o SAQUE não é efetuado conforme a ordem de rotação, acarretando as seguintes conseqüências:	7.6.1, 12
7.7.1.1	O apontador paralisa o jogo através da campainha; a equipe oponente ganha um ponto e o próximo serviço. Se a falta de rotação é determinada somente após o rally ser completado, o qual se iniciou com uma falta de rotação, somente um único ponto é dado a equipe oponente, independentemente do resultado do rally jogado.	6.1.3
7.7.1.2	A ordem de rotação da equipe faltosa deve ser retificada.	7.6.1
7.7.2	Além disto, o(a) apontador(a) deve determinar o momento exato da ocorrência da falta e todos os pontos anotados desde este momento pela equipe infratora deverão ser cancelados. Os pontos do adversário serão mantidos. Caso o momento da ocorrência da falta não possa ser determinado, não há cancelamento de pontos e o saque para o adversário será a única sanção.	25.2.2.2 6.1.3

CAPÍTULO 4 AÇÕES DE JOGO

8 SITUAÇÕES DE JOGO		Ver Regras
8.1	BOLA “EM JOGO” A bola se torna “em jogo” a partir do momento em que o sacador golpeia a bola, após a autorização de saque dada pelo 1º árbitro.	12, 12.3
8.2	BOLA “FORA DE JOGO” A bola se torna “fora de jogo” no momento em que há a ocorrência ou cometimento de uma falta e, na ausência desta, ao soar do apito.	
8.3	BOLA “DENTRO” A bola é “dentro” se, em qualquer momento de seu contato com o solo, alguma parte da bola toca a quadra de jogo, incluindo as linhas de delimitação.	D11 (14), D12 (1) 1.1, 1.3.2
8.4	BOLA “FORA” Considera-se a bola “fora” quando:	
8.4.1	Todas as partes da bola que entram em contato com o solo estão completamente fora das linhas de delimitação da quadra.	1.3.2, D11 (15), D12 (2)
8.4.2	Toca um objeto localizado fora da quadra de jogo, o teto ou uma pessoa que não esteja em jogo;	D11 (15), D12 (4)
8.4.3	Toca a antena, as cordas de sustentação da rede, os postes ou a parte da rede localizada além das faixas laterais;	2.3, D3, D5a, D11 (15), D12 (4)
8.4.4	Cruza o plano vertical da rede por fora do espaço de cruzamento, de forma total ou parcial, excetuando-se no caso da regra 10.1.2;	2.3, D5a, D5b, D11 (15), D12 (4)
8.4.5	Cruza, completamente, o espaço inferior abaixo da rede.	23.3.2.3f, D5a, D11 (22)
9 JOGANDO A BOLA Cada equipe deve atuar dentro dos limites de sua própria área de espaço de jogo (excetuando-se o caso da regra 10.1.2). A bola pode, contudo, ser recuperada mesmo além de sua própria zona livre.		
9.1	TOQUES DA EQUIPE Um toque é qualquer contato com a bola realizado por um jogador em jogo. Uma equipe terá direito a, no máximo, três toques (além do bloqueio) para enviar a bola ao adversário. Se mais de três são utilizados, a equipe comete a falta “QUATRO TOQUES”.	14.4.1

9.1.1	<p>CONTATOS CONSECUTIVOS</p> <p>Um jogador não poderá tocar as bolas de forma consecutiva. (Excetuando-se nos casos das regras 9.2.3, 14.2 e 14.4.2)</p>	9.2.3, 14.2, 14.4.2
9.1.2	<p>CONTATOS SIMULTÂNEOS</p> <p>Dois ou três jogadores poderão tocar a bola simultaneamente.</p>	
9.1.2.1	<p>Quando dois (ou três) jogadores da mesma equipe tocam a bola simultaneamente, serão contados dois (ou três) toques (exceto no bloqueio). Se eles tentam atingir a bola, mas somente um a toca, um toque é contado. Uma colisão entre jogadores não caracteriza falta.</p>	
9.1.2.2	<p>Quando dois jogadores adversários tocam a bola, simultaneamente, sobre a rede e a bola continua em jogo, a equipe receptora tem o direito a outros três toques. Se a bola vai "fora", é falta da equipe do lado oposto à direção da bola.</p>	
9.1.2.3	<p>Se ocorrerem contatos simultâneos sobre o bordo superior da rede, entre dois jogadores adversários, a jogada continuará.</p>	9.1.2.2
9.1.3	<p>TOQUE APOIADO</p> <p>Dentro da área de jogo não é permitido a um jogador apoiar-se em um membro de sua equipe ou qualquer estrutura/objeto para golpear a bola.</p> <p>Entretanto, o jogador que está prestes a cometer uma falta (tocar a rede ou cruzar a linha central, etc.) pode ser parado ou retido por um membro de sua equipe.</p>	1 1.3.3, 11.4.4
9.2	CARACTERÍSTICAS DO TOQUE	
9.2.1	A bola pode ser tocada com qualquer parte do corpo.	
9.2.2	A bola não deve ser retida e/ou lançada. Pode ser rebatida em qualquer direção.	9.3.3
9.2.3	<p>A bola pode tocar várias partes do corpo, contanto que estes contatos ocorram simultaneamente.</p> <p>Exceções:</p>	
9.2.3.1	no bloqueio, contatos consecutivos podem ocorrer com um ou mais jogadores, desde que estes contatos ocorram durante a mesma ação;	14.1.1, 14.2
9.2.3.2	no primeiro toque da equipe, a bola pode tocar várias partes do corpo consecutivamente, contanto que os contatos ocorram durante a mesma ação.	9.1, 14.4.1
9.3	FALTAS AO JOGAR A BOLA	
9.3.1	QUATRO TOQUES: uma equipe toca a bola quatro vezes antes de enviá-la ao adversário;	9.1, D11 (18)
9.3.2	TOQUE APOIADO: um jogador apoia-se em um membro de sua equipe ou em qualquer estrutura/objeto dentro da área de jogo para golpear a bola;	9.1.3
9.3.3	CONDUÇÃO: a bola é retida e/ou lançada; ela não é rebatida com o toque do jogador;	9.2.2, D11 (16)
9.3.4	DOIS TOQUES: um jogador toca a bola duas vezes consecutivas ou a bola toca, consecutivamente, várias partes de seu corpo.	9.2.3, D11 (17)

10	BOLA EM RELAÇÃO À REDE	
10.1	BOLA CRUZANDO A REDE	
10.1.1	A bola enviada para a quadra adversária deve passar por cima da rede, dentro do espaço de cruzamento. O espaço de cruzamento é a parte do plano vertical da rede, assim delimitado:	2.4, 10.2, D5a
10.1.1.1	abaixo, pelo bordo superior da rede;	2.2
10.1.1.2	lateralmente, pelas antenas e seu prolongamento imaginário;	2.4
10.1.1.3	acima, pelo teto.	
10.1.2	A bola que cruzar o plano vertical da rede em direção à zona livre do adversário, passando total ou parcialmente por fora do espaço de cruzamento, pode ser recuperada, dentro do limite de toques da equipe, desde que:	9.1, D5b
10.1.2.1	O jogador não toque a quadra adversária;	11.2.2
10.1.2.2	a bola, quando retornada, cruze o plano vertical da rede, passando, novamente, total ou parcialmente por fora do espaço de cruzamento, no mesmo lado da quadra. A equipe adversária não poderá impedir tal ação.	11.4.4, D5b
10.1.3	A bola que se encaminha para a quadra adversária através do espaço inferior está em jogo até o momento em que cruzar completamente o plano vertical da rede.	23.3.2.3f, D5a, D11 (22)
10.2	BOLA TOCANDO A REDE	
	Ao cruzar a rede, a bola poderá tocá-la.	10.1.1
10.3	BOLA NA REDE	
10.3.1	A bola enviada para a rede pode ser recuperada dentro do limite de três toques da equipe.	9.1
10.3.2	Se a bola rasga as malhas da rede ou a desarma, o rally é cancelado e repetido.	
11	JOGADOR NA REDE	
11.1	INVASÃO SOBRE A REDE	
11.1.1	Ao bloquear, o bloqueador poderá tocar a bola quando esta ainda está além da rede, desde que não interfira na jogada do adversário antes ou durante o golpe de ataque deste.	14.1, 14.3
11.1.2	Após um golpe de ataque, é permitido ao jogador passar as mãos além da rede, desde que o contato com a bola tenha ocorrido dentro do seu próprio espaço de jogo.	
11.2	PENETRAÇÃO SOB A REDE	
11.2.1	É permitido penetrar no espaço adversário sob a rede, desde que isto não interfira na jogada do adversário.	

11.2.2	Penetração na quadra adversária além da linha central:	1.3.3, 11.2.2.1, D11 (22)
11.2.2.1	É permitido tocar a quadra adversária com o(s) pé(s), desde que alguma parte dele(s) permaneça(m) em contato com a linha central, ou a projeção do(s) pé(s) no solo esteja sobre a linha central;	1.3.3, D11 (22)
11.2.2.2	É permitido tocar a quadra adversária com qualquer parte do corpo acima dos pés, desde que isto não interfira na jogada do adversário.	1.3.3, 11.2.2.1, D11 (22)
11.2.3	Um jogador pode entrar na quadra adversária depois que a bola se tornar “fora de jogo”.	8.2
11.2.4	Os jogadores podem penetrar na zona livre do adversário, não é falta.	
11.3	CONTATO COM A REDE	
11.3.1	O contato de um jogador com a rede, entre as antenas, durante a ação de jogar a bola, é uma falta. Uma ação de jogar a bola compreende (entre outras) o saltar, o golpear (ou a tentativa de golpear) e o aterrissar de maneira segura, pronto para uma nova ação.	11.4.4, 23.3.2.3c, 24.3.2.3, D3
11.3.2	Os jogadores podem tocar o poste, cabo de fixação ou qualquer outro objeto que esteja localizado depois da antena, incluindo a própria rede, desde que isto não interfira na jogada.	D3
11.3.3	Quando a bola é enviada em direção à rede, de forma a ocasionar um contato entre um jogador e a rede, não há falta.	
11.4	FALTAS COMETIDAS POR JOGADORES NA REDE	
11.4.1	Um jogador toca a bola ou um adversário no espaço adversário, antes ou durante um golpe de ataque do adversário;	11.1.1, D11 (20)
11.4.2	Um jogador interfere na jogada do adversário quando penetra no espaço adversário sob a rede;	11.2.1
11.4.3	O(s) pé(s) de um jogador penetram, completamente, na quadra adversária;	11.2.2.2, D11 (22)
11.4.4	Além de outras situações não citadas, um jogador interfere na jogada do adversário quando: <ul style="list-style-type: none"> • Tocar a rede entre as antenas ou a própria antena durante a ação de jogar a bola; • Utilizar a rede entre as antenas como apoio ou uma ajuda para se estabilizar; • Criar uma vantagem sobre o adversário ao tocar a rede; • Executar ações que impedem ou atrapalham uma tentativa legítima do adversário em jogar a bola; • Apoiar / segurar a rede. Qualquer jogador próximo à bola que está sendo jogada, e aquele que esteja tentando jogá-la, é considerado na ação de jogar a bola, mesmo que não haja nenhum contato com a mesma. No entanto, tocar a rede além das antenas não é considerado uma falta (Com exceção da regra 9.1.3).	11.3.1 D11 (19)

12	SAQUE	
	Saque é o ato de colocar a bola em jogo, executado pelo jogador de trás à direita, posicionado na zona de saque.	1.4.2, 8.1, 12.4.1
12.1	PRIMEIRO SAQUE DE UM SET	
12.1.1	O primeiro saque do 1º set, bem como o do set decisivo (o 5º set) é executado pela equipe determinada no sorteio.	6.3.2, 7.1
12.1.2	Os demais sets começarão com o saque da equipe que iniciou sendo a receptora no set anterior.	
12.2	ORDEM DE SAQUE	
12.2.1	Os jogadores devem seguir a ordem de saque registrada na papeleta de formação inicial.	7.3.1, 7.3.2
12.2.2	Após o primeiro saque do set, o sacador é determinado da seguinte forma:	12.1
12.2.2.1	Quando a equipe sacadora vence o rally, o sacador (ou o jogador que o substituiu) voltará a sacar;	6.1.3, 15.5
12.2.2.2	Quando a equipe receptora vence o rally, esta ganha o direito de sacar e rotaciona antes de sacar. O jogador que rotaciona do lado direito da linha de frente (posição 2) para a direita da linha de trás direita (posição 1) será o sacador.	6.1.3, 7.6.2
12.3	AUTORIZAÇÃO DO SAQUE	
	O 1º árbitro autoriza o saque após verificar se as duas equipes estão prontas para jogar e se o sacador tem a posse da bola.	12, D11 (1)
12.4	EXECUÇÃO DO SAQUE	D11 (10)
12.4.1	A bola deve ser golpeada com uma mão ou qualquer parte do braço depois de ser solta ou lançada pela(s) mão(s).	
12.4.2	Somente um lançamento ou soltura da bola é permitido. Quicá-la ou movê-la entre as mãos é permitido.	
12.4.3	No momento do golpe de saque ou da impulsão para o saque em suspensão, o sacador não pode tocar a quadra (incluindo a linha de fundo) nem a área do piso que está fora da zona de saque. Após o golpe, pode-se pisar ou cair fora da zona de saque ou dentro da quadra.	1.4.2, 27.2.1.4, D11 (22), D12 (4)
12.4.4	O sacador deve golpear a bola dentro de 8 segundos após o 1º árbitro apitar para autorizar o saque.	12.3, D11 (11)
12.4.5	O saque efetuado antes do apito do árbitro é anulado e repetido.	12.3
12.5	BARREIRA	D6, D11 (12)
12.5.1	Os jogadores da equipe sacadora não podem impedir o adversário de visualizar o	12.5.2

sacador e a trajetória da bola, seja por uma ação individual ou coletiva.

- 12.5.2 Um jogador ou um grupo de jogadores da equipe sacadora comete uma falta de barreira realizando ações de: balançar os braços; pular ou mover de lado para o outro lado durante a execução do saque; ou agrupando-se de forma a esconder ambos, o sacador e a trajetória da bola, até que a bola atinja o plano vertical da rede. 12.4, D6

12.6 FALTAS COMETIDAS DURANTE O SAQUE

12.6.1 Faltas no saque

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

12.2.2.2, 12.7.1

- 12.6.1.1 viole a ordem de saque;

12.2

- 12.6.1.2 Não execute o saque corretamente.

12.4

12.6.2 Faltas após o golpe de saque

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

12.4, 12.7.2

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

8.4.4, 8.4.5,
10.1.1, D11 (19)

- 12.6.2.2 vai "fora";

8.4, D11 (15)

- 12.6.2.3 passa sobre uma barreira.

12.5, D11 (12)

12.7 FALTAS NO SAQUE E FALTAS DE POSIÇÃO

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

7.5.1, 7.5.2,
12.6.1

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

7.5.3, 12.6.2

13 GOLPE DE ATAQUE

13.1 CARACTERÍSTICAS DO GOLPE DE ATAQUE

12, 14.1.1

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

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

9.2.2

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

13.2	RESTRIÇÕES AO GOLPE DE ATAQUE	
13.2.1	Os jogadores da linha de frente podem completar um golpe de ataque a qualquer altura, desde que o contato com a bola tenha ocorrido dentro do espaço de jogo da sua equipe (exceto Regra 13.2.4 e 13.3.6).	7.4.1.1
13.2.2	Um jogador da linha de trás pode completar um ataque, a qualquer altura, atrás da zona de frente se:	1.4.1, 7.4.1.2, 19.3.1.2, D8
13.2.2.1	no seu impulso, o(s) pé(s) do jogador não deve(m) ter tocado nem ultrapassado a linha de ataque;	1.3.4
13.2.2.2	após o golpe, o jogador pode cair dentro da zona de frente.	1.4.1
13.2.3	Um jogador da linha de trás também poderá completar um golpe de ataque na zona de frente se, no momento do contato, parte da bola está abaixo do topo da rede.	1.4.1, 7.4.1.2, D8
13.2.4	Nenhum jogador pode completar um golpe de ataque ao saque adversário, quando a bola está na zona de frente e completamente acima do bordo superior da rede.	1.4.1
13.3	FALTAS DO GOLPE DE ATAQUE	
13.3.1	Um jogador golpeia a bola dentro do espaço de jogo da equipe adversária.	13.2.1, D11 (20)
13.3.2	Um jogador golpeia a bola para "fora".	8.4, D11 (15)
13.3.3	Um jogador da linha de trás completa um golpe de ataque dentro da zona de frente se, no momento do golpe, a bola está completamente acima do bordo superior da rede.	1.4.1, 7.4.1.2, 13.2.3, D11 (21)
13.3.4	Um jogador completa um golpe de ataque ao saque adversário, quando a bola está na zona de frente e completamente acima do bordo superior da rede.	1.4.1, 13.2.4, D11 (21)
13.3.5	Um Líbero completa um golpe de ataque se, no momento do golpe, a bola está completamente acima do bordo superior da rede.	19.3.1.2, 23.3.2.3d, D11 (21)
13.3.6	Um jogador completa um golpe de ataque acima do bordo superior da rede, quando a bola é proveniente de um passe de voleio (toque) com a ponta dos dedos, executado por um Líbero que está na zona de frente de sua equipe.	1.4.1, 19.3.1.4, 23.3.2.3e, D11 (21)
14	BLOQUEIO	
14.1	BLOQUEAR	
14.1.1	Bloquear é a ação dos jogadores próximos à rede para interceptar a bola vinda do adversário, estendendo-se acima do bordo superior da rede, não importando a altura que é feito o contato com a bola. Somente aos jogadores da linha de frente é permitido completar um bloqueio, desde que no momento do contato com a bola, parte do corpo esteja mais alta que o topo da rede.	7.4.1.1
14.1.2	Tentativa de bloqueio Uma tentativa de bloqueio é a ação de bloquear sem tocar a bola.	
14.1.3	Bloqueio efetivo	

	Um bloqueio é efetivo quando a bola é tocada por um bloqueador.	D7
14.1.4	Bloqueio coletivo Um bloqueio coletivo é executado por dois ou três jogadores próximos entre si, e é efetivo quando um deles toca a bola.	
14.2	CONTATOS DO BLOQUEIO	
	Contatos consecutivos (rápidos e contínuos) com a bola podem ocorrer entre um ou mais bloqueadores, desde que os contatos ocorram durante uma ação.	9.1.1, 9.2.3
14.3	BLOQUEIO DENTRO DO ESPAÇO ADVERSÁRIO	
	Ao bloquear, o jogador pode colocar suas mãos e braços além da rede, desde que sua ação não interfira na jogada do adversário. Assim, não é permitido tocar a bola além da rede até o adversário executar um golpe de ataque.	13.1.1
14.4	BLOQUEIO E TOQUES DA EQUIPE	
14.4.1	Um contato de bloqueio não conta como um toque da equipe. Conseqüentemente, após o contato do bloqueio, a equipe tem direito a três toques para retornar a bola.	9.1, 14.4.2
14.4.2	O primeiro toque após o bloqueio pode ser dado por qualquer jogador, inclusive aquele que tocou a bola no bloqueio.	14.4.1
14.5	BLOQUEIO DO SAQUE	12, D11 (12)
	É proibido bloquear o saque adversário.	
14.6	FALTAS DE BLOQUEIO	D11 (20)
14.6.1	O bloqueador toca a bola no espaço adversário, antes ou durante o golpe de ataque do adversário;	14.3
14.6.2	Um jogador da linha de trás ou um Líbero bloqueia ou participa de um bloqueio efetivo;	14.1, 14.5, 19.3.1.3
14.6.3	Bloquear o saque do adversário;	14.5, D11 (12)
14.6.4	A bola é enviada para "fora";	8.4
14.6.5	Bloquear a bola dentro do espaço adversário por fora das antenas;	
14.6.6	Um Líbero tenta um bloqueio individual ou coletivo.	14.1.1, 19.3.1.3

CAPÍTULO 5 INTERRUPÇÕES, RETARDOS E INTERVALOS

Ver Regras

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

6.1.3, 8.1, 8.2,
15.4, 15.5,
24.2.6

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

15.1 NÚMERO DE INTERRUPÇÕES REGULARES NO JOGO

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

6.2, 15.4, 15.5

Para as Competições Mundiais e Oficiais da FIVB, categoria adulta, a FIVB pode reduzir, em um, o número de Tempos de Descanso da Equipe e/ou os Tempos Técnicos, em conformidade com os contratos de patrocínio, publicidade e televisão.

15.2 SEQÜÊNCIA DAS INTERRUPÇÕES REGULARES NO JOGO

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

15.4, 15.5

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

15.5, 15.6.1

15.2.3 Deve haver um rally completo entre duas requisições de substituição feitas pela mesma equipe.

6.1.3, 15.5

(Exceção: uma substituição forçada devido uma lesão ou expulsão/desqualificação (15.5.2, 15.7 e 15.8).

15.3 REQUISIÇÃO DE INTERRUPÇÕES REGULARES NO JOGO

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

5.1.2, 5.2, 5.3.2,
15

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

7.3.4

15.4 TEMPOS DE DESCANSO E TEMPOS TÉCNICOS

15.4.1 Requisições de tempo de descanso devem ser realizadas através do sinal manual oficial correspondente, durante o período em que a bola está fora de jogo e o apito do 1º árbitro autorizando o saque. Todos os tempos de descanso tem a duração de 30 segundos.

6.1.3, 8.2, 12.3,
D11 (4)

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

D11 (4)

15.4.2 Para as Competições Mundiais e Oficiais da FIVB, do 1º ao 4º set, dois "Tempos Técnicos" adicionais, com duração de 60 segundos, são

26.2.2.3

	concedidos automaticamente quando a equipe na liderança alcança o 8º e o 16º pontos.	
15.4.3	No set decisivo (5º set), não há “Tempos Técnicos”; somente dois tempos de 30 segundos de duração podem ser solicitados por cada equipe.	15.1
15.4.4	Durante todos os tempos, (incluindo o Tempo Técnico), os jogadores em jogo devem se dirigir para a zona livre, perto do seu banco.	D1a
15.5	SUBSTITUIÇÕES	
15.5.1	A substituição é o ato pelo qual um jogador, excetuando-se o Líbero e o jogador regular o qual tenha realizado a troca, após de ter sido registrado pelo apontador, entra no jogo para ocupar a posição de outro jogador que deve deixar a quadra neste momento.	19.3.2.1, D11 (5)
15.5.2	Quando a substituição ocorre devido à lesão de um jogador em jogo, esta poderá ser acompanhada do sinal manual oficial executado pelo técnico (ou pelo capitão em jogo).	5.1.2.3, 5.2.3.3, 8.2, 12.3, D11 (5)
15.6	LIMITES DAS SUBSTITUIÇÕES	
15.6.1	Um jogador da formação inicial pode deixar o jogo e retornar, mas somente uma vez no set e para sua posição original na formação.	7.3.1
15.6.2	Um jogador reserva pode entrar no jogo no lugar de um jogador da formação inicial, mas somente uma vez por set, e só pode ser substituído pelo mesmo jogador titular.	7.3.1
15.7	SUBSTITUIÇÃO EXCEPCIONAL	
	Um jogador (exceto o Líbero, o segundo líbero e o jogador regular envolvido em sua troca) que não pode continuar jogando, devido à lesão ou mal súbito, deve ser legalmente substituído. Caso não seja possível, a equipe tem direito a uma substituição EXCEPCIONAL, além dos limites da Regra 15.6.	15.6, 19.4.3
	Uma substituição excepcional significa que qualquer jogador que não está na quadra na hora da lesão, exceto o Líbero ou o jogador regular envolvido em sua troca, pode substituir o jogador lesionado no jogo. O jogador lesionado substituído não poderá a retornar à partida.	
	Uma substituição excepcional não pode ser contada, em nenhuma hipótese, como uma substituição regular. Entretanto, na súmula, deverá ser incluída no total de substituições do set e da partida.	
15.8	SUBSTITUIÇÃO POR EXPULSÃO OU DESQUALIFICAÇÃO	
	Um jogador EXPULSO ou DESQUALIFICADO deve ser substituído através de uma substituição legal. Caso não seja possível, a equipe é declarada INCOMPLETA.	6.4.3, 7.3.1, 15.6, 21.3.2, 21.3.3, D11 (5)
15.9	SUBSTITUIÇÃO ILEGAL	
15.9.1	Uma substituição é ilegal quando excede as limitações da Regra 15.6 (exceto no caso da Regra 15.7), ou quando envolve um jogador não-registrado na súmula.	

15.9.2	Caso uma equipe realize uma substituição ilegal e o jogo reinicie normalmente, os seguintes procedimentos devem ser aplicados, conforme a sequência indicada:	8.1, 15.6
15.9.2.1	A equipe é penalizada com um ponto e direito ao próximo saque para o adversário;	6.1.3
15.9.2.2	A substituição deve ser retificada;	
15.9.2.3	Os pontos marcados pela equipe faltosa, contados a partir do momento em que se concretizou a infração, serão cancelados. Mantêm-se os pontos do adversário.	
15.10	PROCEDIMENTO DE SUBSTITUIÇÃO	
15.10.1	As substituições devem ocorrer dentro da zona de substituição.	1.4.3, D1b
15.10.2	Uma substituição deve durar somente o tempo necessário para o registro na súmula e permitir a entrada e saída dos jogadores.	15.10, 24.2.6, 25.2.2.3
15.10.3a	A solicitação de substituição caracteriza-se pela entrada do(s) jogador(es) substituto(s) na zona de substituição, pronto(s) para jogar, durante uma interrupção regulamentar. Não é necessário que o técnico faça o sinal manual oficial, exceto em caso de lesão ou antes do início de um set.	
15.10.3b	Caso o jogador não esteja pronto, a substituição não será autorizada e a equipe será sancionada com um retardamento.	16.2, D9
15.10.3c	A solicitação de substituição é reconhecida e anunciada pelo apontador ou 2º árbitro, respectivamente, pelo uso da campainha ou do apito. O 2º árbitro autoriza a substituição. Para as Competições Mundiais e Oficiais da FIVB, plaquetas numeradas são usadas para facilitar a(s) substituição(ões). (Incluindo quando usados dispositivos eletrônicos).	24.2.6
15.10.4	Se uma equipe pretende fazer mais de uma substituição simultaneamente, todos os jogadores substitutos devem entrar na zona de substituição ao mesmo tempo para que sejam consideradas como requisitadas na mesma interrupção. Neste caso, as substituições deverão ser realizadas sucessivamente, um par de jogadores por vez. Caso uma delas seja ilegal, as que sejam legais são autorizadas normalmente e a ilegal será rejeitada, estando sujeita à sanção por retardamento.	1.4.3, 15.2.2
15.11	SOLICITAÇÕES INDEVIDAS	
15.11.1	É indevido solicitar qualquer interrupção regulamentar no jogo:	15
15.11.1.1	Durante um rally ou no momento ou após o apito de autorização para o saque;	12.3
15.11.1.2	Requisitada por um membro da equipe não autorizado.	5.1.2.3, 5.2.3.3
15.11.1.3	Uma segunda substituição da mesma equipe durante a mesma interrupção (ex. antes do final do próximo rally completo), exceto no caso de lesão ou mal súbito de um jogador em quadra.	15.2.2, 15.2.3, 16.1, 25.2.2.6
15.11.1.4	Depois de esgotado o número autorizado de tempos e de substituições.	15.1
15.11.2	A primeira solicitação indevida na partida que não afetar ou retardar o jogo deve ser rejeitada sem qualquer outra consequência.	16.1, 25.2.2.6

15.11.3	Qualquer solicitação indevida adicional na partida requisitada pela mesma equipe constitui um retardamento.	16.1.4
16	RETARDAMENTOS	
16.1	TIPOS DE RETARDAMENTOS	
	Qualquer ação imprópria de uma equipe que atrase o reinício do jogo caracteriza um retardamento e inclui, dentre outras:	
16.1.1	Prolongar um interrupção regular;	15.10.2
16.1.2	Prolongar uma interrupção após receber instruções para retomar o jogo;	15
16.1.3	Requisitar uma substituição ilegal;	15.9
16.1.4	Repetir uma solicitação indevida;	15.11.3
16.1.5	Um membro da equipe retardar o andamento do jogo.	
16.2	SANÇÕES POR RETARDAMENTO	D9
16.2.1	“Advertência por retardamento” e “penalidade por retardamento” são as sanções para a equipe.	
16.2.1.1	Sanções por retardamento vigoram por toda a partida.	6.3
16.2.1.2	Todas as sanções por retardamento são anotadas na súmula.	25.2.2.6
16.2.2	O primeiro retardamento na partida cometido por um membro da equipe é sancionado com uma “ADVERTÊNCIA POR RETARDAMENTO”.	4.1.1, D11 (25)
16.2.3	O segundo retardamento, assim como os subsequentes, de qualquer tipo, por qualquer jogador ou outro membro da mesma equipe na mesma partida, constitui(em) falta e é(são) punido(s) como uma “PENALIDADE POR RETARDAMENTO”: um ponto e o direito ao próximo saque para o adversário.	6.1.3, D11 (25)
16.2.4	Sanções por retardo impostas antes ou entre sets são aplicadas no set seguinte.	18.1
17	INTERRUPÇÕES EXCEPCIONAIS DO JOGO	
17.1	LESÃO OU MAL SÚBITO	8.1
17.1.1	Na ocorrência de um acidente sério enquanto a bola está em jogo, o árbitro deve parar a jogada imediatamente e permitir a entrada de assistência médica na quadra. O rally deverá ser jogado novamente.	6.1.3
17.1.2	Se um jogador contundido não possa ser substituído de forma legal ou excepcional, um tempo de recuperação de 3 minutos será concedido, não mais que uma vez ao mesmo jogador na mesma partida. Caso ele não se recupere, sua equipe é declarada incompleta.	15.6, 15.7, 24.2.8 6.4.3, 7.3.1

17.2	INTERFERÊNCIA EXTERNA	
	Na ocorrência de qualquer interferência externa durante o jogo, a jogada deve ser interrompida e o rally jogado novamente.	6.1.3, D11 (23)
17.3	INTERRUPÇÕES PROLONGADAS	
17.3.1	Se circunstâncias imprevistas interrompem o jogo, o 1º árbitro, o organizador e o Comitê de Controle, na existência de um, devem decidir as medidas a serem tomadas para restabelecer as condições normais.	23.2.3
17.3.2	Ocorrendo uma ou mais interrupções, não excedendo 4 horas no total:	17.3.1
17.3.2.1	se o jogo é reiniciado na mesma quadra, o set interrompido deve continuar normalmente, com o mesmo placar, jogadores e posições. Os sets já jogados conservarão seus resultados;	1, 7.3
17.3.2.2	se o jogo é reiniciado em outra quadra de jogo, o set interrompido é anulado e reiniciado com os mesmos jogadores e a mesma formação inicial. Os sets já jogados conservarão seus resultados.	7.3, 21.4.1, D9
17.3.3	Ocorrendo uma ou mais interrupções excedendo 4 horas no total, todo o jogo deverá ser repetido.	
18	INTERVALOS E TROCA DE QUADRA	
18.1	INTERVALOS	
	Um intervalo é o tempo entre sets. Todos os intervalos duram três minutos.	4.2.4
	Durante este tempo, são efetuadas a troca de quadra e o registro da formação inicial das equipes na súmula.	7.3.2, 18.2, 25.2.1.2
	O intervalo entre o segundo e o terceiro sets pode ser prolongado até 10 min pela autoridade competente ante solicitação do organizador.	
18.2	TROCA DE QUADRAS	D11 (3)
18.2.1	Após cada set, as equipes trocam de quadra, exceto no set decisivo.	7.1
18.2.2	No set decisivo, quando a equipe na liderança atinge 8 pontos, as equipes trocam de quadra, sem retardo, mantendo-se as posições em quadra no momento da troca. Caso a troca não ocorra no momento em que a equipe na liderança alcance 8 pontos, deverá ocorrer tão logo o erro seja identificado. O placar no momento da troca permanece o mesmo.	6.3.2, 7.4.1, 25.2.2.5

CAPÍTULO 6 O JOGADOR LÍBERO

		Ver Regras
19	O JOGADOR LÍBERO	
19.1	DESIGNAÇÃO DO LÍBERO	5
19.1.1	Cada equipe tem o direito a designar, dentre os jogadores constantes na súmula, até dois jogadores especialistas em defesa: os Líberos. Nas Competições Mundiais e Oficiais da FIVB, categoria adulta, se uma equipe tiver mais que 12 jogadores registrados na súmula, é obrigado ter DOIS líberos na relação da equipe.	4.1.1
19.1.2	Todos os Líberos devem estar registrados na súmula antes da partida nas linhas especiais reservadas para isto.	5.2.2, 25.2.1.1, 26.2.1.1
19.1.3	O Líbero em quadra é o Líbero atuante. Na existência de outro Líbero, ele/ela será o segundo Líbero da equipe. Somente poderá estar em quadra um Líbero de cada vez.	
19.2	EQUIPAMENTO	4.3
	Os jogadores Líberos devem usar um uniforme (ou jaleco/colete para o Líbero re-designado) que possua uma cor dominante diferente de qualquer outra cor do uniforme do resto da equipe. O uniforme deve contrastar, claramente, com o resto da equipe. Os uniformes dos Líberos devem ser numerados da mesma forma que o resto da equipe. Para as Competições Mundiais e Oficiais da FIVB, o Líbero re-designado deve, se possível, vestir uma camiseta do mesmo estilo e cor do Líbero original, mantendo o seu próprio número.	
19.3	AÇÕES ENVOLVENDO O LÍBERO	
19.3.1	Ações de jogo:	
19.3.1.1	O Líbero poderá efetuar a troca com qualquer jogador que ocupe uma posição da linha de trás.	7.4.1.2
19.3.1.2	Ele/ela tem atuação restrita às posições da linha de trás e não poderá completar um golpe de ataque, de qualquer parte da quadra ou da zona livre, se, no momento do contato com a bola, esta esteja totalmente acima do bordo superior da rede.	13.2.2, 13.2.3, 13.3.5
19.3.1.3	Ele/ela não poderá sacar, bloquear ou tentar bloquear.	12.4.1, 14.6.2, 14.6.6, D11 (12)
19.3.1.4	Um jogador não poderá completar um golpe de ataque quando a bola está completamente acima do bordo superior da rede, caso tenha sido tocada pelo Líbero por meio de um voleio com a ponta dos dedos, estando este dentro de sua zona de ataque. A bola poderá ser atacada normalmente caso o Líbero execute a mesma ação, estando fora de sua zona de ataque ou de seu prolongamento.	1.4.1, 13.3.6, 23.3.2.3d, e, D1b
19.3.2	Trocas com o Líbero	

19.3.2.1	Trocas com o Líbero não contam como substituições. Elas são ilimitadas, devendo haver um rally completo entre duas trocas com o Líbero, exceto na ocorrência de uma penalidade que faça os jogadores de uma equipe rotacionar suas posições, movendo o Líbero para a posição IV ou quando o Líbero atuante se torna incapaz de atuar, tornando o rally incompleto).	6.1.3, 15.5
19.3.2.2	O jogador regular envolvido em uma troca poderá envolver-se em nova troca com quaisquer dos Líberos. O Líbero atuante somente poderá envolver-se em uma troca com: o jogador regular que ocupava a posição em quadra na troca de entrada em quadra do Líbero atuante; ou com o segundo Líbero.	
19.3.2.3	No início de cada set, o Líbero não poderá entrar em quadra enquanto o 2º árbitro faça a conferência da formação inicial e autoriza a troca com um jogador constante na formação inicial.	7.3.2, 12.1
19.3.2.4	Outras trocas com o Líbero somente poderão ser efetuadas a partir do momento em que a bola esteja “fora de jogo” até o apito do 1º árbitro autorizando o próximo saque.	8.2, 12.3
19.3.2.5	Uma troca efetuada após o apito para autorização do saque mas antes do golpe do sacador não deve ser recusada; entretanto, ao final do rally, o capitão em jogo deve ser informado que este procedimento não é permitido e, em caso de reincidência, a equipe poderá ser sancionada com um retardamento.	12.3, 12.4, D9
19.3.2.6	Trocas tardias subsequentes devem resultar na interrupção imediata da jogada e uma sanção por retardamento. A equipe que efetuará o próximo saque será determinada pelo nível da sanção por retardamento.	16.2, D9
19.3.2.7	O Líbero e o seu jogador regular que efetuar a troca somente poderão entrar ou deixar a quadra através da zona de troca do Líbero.	1.4.4, D1b
19.3.2.8	Trocas do Líbero devem ser registradas no formulário de Controle do Líbero (caso esteja sendo utilizado) ou na súmula eletrônica.	26.2.2.1, 26.2.2.2
19.3.2.9	Uma troca ilegal do Líbero, além de outras situações não citadas, caracteriza-se por: • Ausência de um rally completo entre as trocas; • O Líbero efetuar a troca com jogador regular que não seja aquele envolvido na troca legal anterior ou o segundo Líbero. A troca ilegal do Líbero receberá o mesmo tratamento e consequências de uma substituição ilegal. Se a troca ilegal é identificada antes do início do rally, os árbitros têm por dever corrigi-la e, logo após, sancionar a equipe com um retardamento. Se a troca ilegal é identificada após o golpe de saque, as consequências serão as mesmas de uma substituição ilegal.	6.1.3 15.9 15.9 D9 15.9
19.4	REDESIGNAÇÃO DE UM NOVO LÍBERO	
19.4.1	O Líbero torna-se incapaz de atuar em caso de contusão, mal súbito, expulsão ou desqualificação. O Líbero pode ser declarado incapaz de atuar, por qualquer motivo, pelo técnico ou, na ausência deste, pelo capitão no jogo.	21.3.2, 21.3.3, D9 5.1.2.1, 5.2.1
19.4.2	Equipes com um Líbero	

19.4.2.1	Caso uma equipe possua somente um Líbero conforme a regra 19.4.1, ou tenha registrado somente um, e este único Líbero torna-se incapaz ou é declarado como tal, o técnico (ou o capitão no jogo em caso de ausência do técnico) poderá redesignar como Líbero, para o resto da partida, qualquer outro jogador que não esteja em quadra no momento da redesignação, excetuando-se o jogador regular que tenha efetuado a troca com o Líbero declarado incapaz.	19.4, 19.4.1
19.4.2.2	<p>Se o Líbero atuante tornar-se incapaz de atuar, ele/ela pode ser trocado(a) pelo jogador regular envolvido na troca legal anterior ou pelo ingresso de forma imediata e direta na quadra de um Líbero redesignado. <i>Entretanto, o Líbero que é objeto de uma redesignação, não pode jogar o restante do jogo.</i></p> <p>Se o Líbero não está em quadra no momento que é declarado incapaz de jogar, ele/ela também pode estar sujeito a uma redesignação. O Líbero declarado incapaz de jogar não pode jogar o restante do jogo.</p>	
19.4.2.3	O técnico, ou capitão no jogo caso não haja técnico, comunica-se com o 2º árbitro, informando-o sobre a redesignação.	5.1.2.1, 5.2.1
19.4.2.4	Caso um Líbero redesignado torne-se ou seja declarado incapaz de atuar, outras redesignações serão permitidas.	19.4.1
19.4.2.5	Na hipótese do técnico opte por indicar o capitão da equipe como Líbero redesignado, tal ato será permitido desde que o capitão renuncie a todos os direitos do posto.	5.1.2, 19.4.1
19.4.2.6	Caso um jogador seja redesignado como Líbero, seu número deverá ser registrado na súmula no campo referente às observações e no formulário de Controle do Líbero (ou súmula eletrônica, caso esteja sendo utilizada).	25.2.2.7, 26.2.2.1
19.4.3	Equipes com dois Líberos	
19.4.3.1	<p>Caso uma equipe tenha registrado dois Líberos na súmula, entretanto, um deles torna-se incapaz de atuar, a equipe tem direito a jogar com apenas um Líbero.</p> <p>Não será permitida uma redesignação, a menos que o Líbero restante torne-se incapaz de atuar.</p>	4.1.1, 19.1.1 19.4
19.5	RESUMO	
19.5.1	Caso o Líbero seja expulso ou desqualificado, ele/ela poderá ser trocado imediatamente pelo segundo Líbero. Caso a equipe tenha apenas um Líbero, esta terá direito a fazer uma redesignação.	19.4, 21.3.2, 21.3.3

CAPÍTULO 7 CONDUTA DOS PARTICIPANTES

Ver Regras

20	REQUISITOS DE CONDUTA	
20.1	CONDUTA DESPORTIVA	
20.1.1	Os participantes devem conhecer e cumprir as Regras Oficiais de Voleibol.	
20.1.2	Os participantes devem aceitar as decisões dos árbitros com espírito esportivo, sem contestá-las. Em caso de dúvida, somente o capitão em jogo poderá solicitar esclarecimentos.	5.1.2.1
20.1.3	Os participantes devem evitar ações ou atitudes que visam influenciar as decisões dos árbitros ou ainda encobrir faltas cometidas por sua equipe.	
20.2	JOGO HONESTO ("FAIR-PLAY")	
20.2.1	Os participantes devem se comportar de forma respeitosa e cortês, com espírito esportivo ("FAIR PLAY") não somente para com os árbitros, mas também com outras autoridades, adversários, companheiros de equipe e espectadores.	
20.2.2	É permitida a comunicação entre os membros da equipe durante o jogo	5.2.3.4
21	CONDUTAS IMPRÓPRIAS E SUAS PUNIÇÕES	
21.1	CONDUTAS IMPRÓPRIAS MENORES	
	Condutas impróprias menores não estão sujeitas a sanções. É dever do 1º árbitro evitar que as equipes se aproximem do nível de sanção. Este dever é executado em dois estágios: Estágio 1: com uma advertência verbal, através do capitão da equipe; Estágio 2: utilizando-se de um CARTÃO AMARELO direcionado a um membro da equipe. Esta advertência não é considerada uma sanção, mas sim um alerta de que o membro advertido (e, por extensão, a sua equipe) alcançou o nível de sanção naquela partida. Não há qualquer consequência imediata, entretanto, deve ser registrado na súmula.	5.1.2, 21.3 D9, D11 (6a)
21.2	CONDUTAS IMPRÓPRIAS ACARRETANDO PUNIÇÕES A conduta imprópria dos membros de uma equipe em relação às autoridades, oponentes, colegas de equipe ou espectadores, é classificada em três categorias, de acordo com a seriedade da ofensa.	4.1.1
21.2.1	Conduta rude: ação contrária às boas maneiras ou princípios morais.	
21.2.2	Conduta ofensiva: palavras ou gestos insultantes ou difamantes, ou qualquer ação demonstrando desprezo.	
21.2.3	Agressão: ataque físico real ou tentativa de agressão, ou comportamento agressivo ou ameaçador.	

21.3	ESCALA DE PUNIÇÃO	D9
	De acordo com o julgamento do 1º árbitro e dependendo da seriedade da falta, as punições a serem aplicadas e registradas na súmula são Penalidade, Expulsão ou Desqualificação.	21.2, 25.2.2.6
21.3.1	Penalidade	D11 (6b)
	A primeira conduta rude na partida por qualquer membro da equipe é punida com um ponto e saque para o adversário.	4.1.1, 21.2.1
21.3.2	Expulsão	D11 (7)
21.3.2.1	Um membro da equipe que é punido com expulsão não jogará pelo resto do set, devendo ser substituído legal e imediatamente se estiver em quadra, e deve permanecer sentado na área de penalidade sem quaisquer outras consequências.	1.4.6, 4.1.1, 5.2.1, 5.3.2, D1a, D1b
	Um técnico expulso perde o direito de intervir no set e deve permanecer sentado na área de penalidade.	5.2.3.3
21.3.2.2	A primeira conduta ofensiva de um membro da equipe é punida com expulsão sem qualquer outra consequência.	4.1.1, 21.2.2
21.3.2.3	A segunda conduta rude na mesma partida pelo mesmo membro é punida com expulsão, sem qualquer outra consequência.	4.1.1, 21.2.1
21.3.3	Desqualificação	D11 (8)
21.3.3.1	Um membro da equipe que é punido com desqualificação deve deixar a Área de Controle da Competição pelo resto da partida, devendo ser substituído legal e imediatamente se estiver em quadra, sem qualquer outra consequência.	4.1.1, D1a
21.3.3.2	O primeiro ataque físico, consumado ou implícito, ou ameaça de agressão será punido com desqualificação sem qualquer outra consequência.	21.2.3
21.3.3.3	A segunda conduta ofensiva na mesma partida do mesmo membro da equipe é punida pela desqualificação sem qualquer outra consequência.	4.1.1, 21.2.2
21.3.3.4	A terceira conduta rude na mesma partida do mesmo membro da equipe é sancionada pela desqualificação sem qualquer outra consequência.	4.1.1, 21.2.1
21.4	APLICAÇÃO DAS PUNIÇÕES POR CONDUTA IMPRÓPRIA	
21.4.1	Todas as punições por conduta imprópria têm caráter individual, permanecendo válidas para a partida inteira, sendo registradas na súmula.	21.3, 25.2.2.6
21.4.2	A repetição de conduta imprópria pelo mesmo membro da equipe na mesma partida é punida de forma progressiva (o membro da equipe recebe uma punição mais severa para cada conduta imprópria que se sucede).	4.1.1, 21.2, 21.3, D9
21.4.3	Expulsão ou desqualificação devido à conduta ofensiva ou agressão, não requer punição prévia.	21.2, 21.3
21.5	CONDUTA IMPRÓPRIA ANTES E ENTRE OS SETS	
	Qualquer conduta imprópria que ocorra antes ou entre os sets será punida de acordo com a Regra 21.3, e as punições aplicadas no set seguinte.	18.1, 21.2, 21.3

21.6

SUMÁRIO DE CONDUTAS IMPRÓPRIAS E CARTÕES A SEREM UTILIZADOS

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

Advertência: Sem sanção Estágio 1: advertência por meio verbal

21.1

Advertência: Sem sanção Estágio 2: advertência por meio de cartão amarelo

Penalidade: Sanção – cartão vermelho

21.3.1

Expulsão: sanção – cartões amarelo e vermelho juntos

21.3.2

Desqualificação: sanção – cartões amarelo e vermelho separados

21.3.3

Parte 2

Seção 2

OS ÁRBITROS, SUAS RESPONSABILIDADES E SINAIS MANUAIS
OFICIAIS

CAPÍTULO 8 OS ÁRBITROS

22	EQUIPE DE ARBITRAGEM E PROCEDIMENTOS	Ver Regras
22.1	COMPOSIÇÃO	
	A equipe de arbitragem para uma partida é composta dos seguintes componentes:	
	• 1º árbitro,	23
	• 2º árbitro,	24
	• Apontador,	25
	• Quatro (dois) juízes-de-linha	27
	Suas localizações são mostradas no diagrama ¹⁰	
	Para as Competições Mundiais e Oficiais da FIVB, um apontador assistente é obrigatório.	26
22.2	PROCEDIMENTOS	
22.2.1	Somente o 1º e o 2º árbitros podem apitar durante a partida:	
22.2.1.1	o 1º árbitro apita para autorizar o saque, que começa o rally;	6.1.3, 12.3
22.2.1.2	o 1º e o 2º árbitros apitam ao final do rally, desde que estejam certos que uma falta foi cometida e identifiquem sua natureza.	
22.2.2	Eles podem apitar, quando a bola está fora de jogo, indicando se autorizam ou rejeitam uma solicitação de uma equipe.	5.1.2, 8.2
22.2.3	Imediatamente após o apito para sinalizar a conclusão do "rally", os árbitros devem indicar, através de sinais manuais oficiais:	22.2.1.2, 28.1
22.2.3.1	Se a falta foi apitada pelo 1º árbitro, ele/ela indicará, na seguinte ordem:	12.2.2, D11 (2)
	a) A equipe que executará o próximo saque,	
	b) A natureza da falta,	
	c) o(s) jogador(es) que cometeu(ram) a falta, caso necessário.	
22.2.3.2	Se a falta foi apitada pelo 2º árbitro, ele/ela indicará:	
	a) A natureza da falta,	
	b) o(s) jogador(es) que cometeu(ram) a falta, caso necessário,	
	c) A equipe que executará o próximo saque, acompanhando o sinal manual oficial executado pelo 1º árbitro.	12.2.2
	Neste caso, o 1º árbitro não sinaliza nem a natureza da falta ou o(s) jogador(es) faltoso(s), mas somente a equipe que saca.	D11 (2)
22.2.3.3	No caso de falta de ataque de um jogador da linha de trás ou do Líbero, ambos os árbitros indicam de acordo com 22.2.3.1 e 22.2.3.2 acima.	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 falta dupla, ambos os árbitros indicam em seqüência: a) A natureza da falta, b) o(s) jogador(es) que cometeu(ram) a falta, caso necessário, A equipe que executará o próximo saque é então indicada pelo 1º árbitro.	17.3, D11 (23) 12.2.2, D11 (2)
----------	--	---

23 1º ARBITRO

23.1 LOCALIZAÇÃO

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

D1a, D1b,
D10

23.2 AUTORIDADE

23.2.1 O 1º árbitro dirige a partida do início até o fim. Ele(a) tem autoridade sobre toda a equipe arbitragem e membros das equipes.

4.1.1, 6.3

Durante a partida suas decisões são finais. Ele(a) está autorizado(a) a anular as decisões dos outros árbitros, se descobre-se que estão errados.

Ele/ela pode, inclusive, substituir um membro da equipe de arbitragem que não cumpra corretamente suas funções.

23.2.2 Ele/ela também controla o trabalho dos boleiros, enxugadores e limpadores da quadra.

3.3

23.2.3 Ele/ela tem poder para decidir sobre qualquer questão envolvendo o jogo, incluindo aquelas não previstas na regra.

23.2.4 Ele/ela não pode permitir discussões sobre suas decisões.

20.1.2

Todavia, por solicitação do capitão em jogo, o 1º árbitro dará explicação sobre a aplicação ou interpretação das regras que embasaram sua decisão.

5.1.2.1

Se o capitão em jogo não concordar com as explicações do 1º árbitro e escolher protestar contra esta decisão, ele deve, imediatamente, reservar-se o direito ao registro deste protesto ao concluir da partida. O 1º árbitro deve autorizar este direito ao capitão em jogo.

5.1.2.1,
5.1.3.2,
25.2.3.2

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

Capítulo 1,
23.3.1.1

23.3 RESPONSABILIDADES

23.3.1 Antes do jogo, o 1º árbitro:

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

Capítulo 1,
23.2.5

23.3.1.2 realiza o sorteio com os capitães das equipes;

7.1

23.3.1.3 controla o aquecimento das equipes.

7.2

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

23.3.2.1	advertir as equipes,	21.1
23.3.2.2	punir condutas impróprias e retardamentos h) a bola que cruza a rede total ou parcialmente fora do espaço de cruzamento da quadra da equipe oponente ou toca a antena do seu lado da quadra.	16.2, 21.2, D9, D11 (6a, 6b, 7, 8, 25)
23.3.2.3	Decidir sobre: a) as faltas do sacador e de posição da equipe sacadora, inclusive barreira; b) as faltas no toque da bola; c) as faltas no bordo superior e acima da rede, e o contato faltoso do jogador com a rede, principalmente do lado que ataca; d) as faltas no ataque do Líbero e dos jogadores da linha de trás; e) um ataque completo feito por um jogador, em que a bola esteja acima do bordo superior da rede, proveniente de um passe de voleio (toque) com a ponta dos dedos, executado por um Líbero que está na zona de frente de sua equipe. f) a bola cruzando completamente o espaço inferior sob a rede. g) o bloqueio completo de um jogador da linha de trás ou a tentativa de bloqueio do Líbero. h) a bola que cruza o plano da rede total ou parcialmente fora do espaço de cruzamento para a quadra adversária ou toca a antena do seu lado da quadra. i) a bola sacada e o terceiro toque que passa sobre ou fora da antena do seu lado da quadra.	7.5, 12.4, 12.5, 12.7.1, D4, D6, D11 (12,13) 9.3, D11 (16, 17) 11.3.1, 11.4.1, 11.4.4, D11 (20) 13.3.3, 13.3.5, 24.3.2.4, D8, D11 (21) 1.4.1, 13.3.6, 24.3.2.4, D11 (21) 8.4.5, 24.3.2.7, D5a, D11 (22) 14.6.2, 14.6.6, D11 (12)
23.3.3	Ao final da partida, ele confere a súmula e a assina.	24.3.3, 25.2.3.3

24 2º ÁRBITRO

24.1 LOCALIZAÇÃO

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

D1a, D1b, D10

24.2 AUTORIDADE

24.2.1 O 2º árbitro é o assistente do 1º árbitro, mas também tem sua própria competência.

24.3

Caso o 1º árbitro torne-se incapaz de continuar sua atuação na partida, o 2º árbitro deverá substituí-lo.

24.2.2	Ele/ela pode, sem apitar, sinalizar as faltas fora de sua competência, porém não deve insistir na marcação destas junto ao 1º árbitro.	24.3
24.2.3	Ele/ela controla o trabalho do(s) apontador(es)	25.2, 26.2
24.2.4	Ele/ela supervisiona os membros das equipes sentados no banco e relata ao 1º árbitro toda conduta incorreta.	4.2.1
24.2.5	Ele/ela controla os jogadores na área de aquecimento.	4.2.3
24.2.6	Ele/ela autoriza as interrupções, controla suas durações e rejeita solicitações indevidas.	15, 15.11, 25.2.2.3
24.2.7	Ele/ela controla o número de tempos e substituições de cada equipe e informa ao 1º árbitro e ao técnico em questão o 2º tempo, a 5ª e a 6ª substituições.	15.1, 25.2.2.3
24.2.8	No caso de contusão de um jogador, ele/ela autoriza uma substituição excepcional ou concede um tempo de recuperação de 3 minutos.	15.7, 17.1.2
24.2.9	Ele/ela verifica as condições do piso, principalmente na zona de frente. Durante o jogo, ele também verifica as bolas para que sempre preencham as condições regulamentares.	1.2.1, 3
24.2.10	Ele/ela supervisiona os membros das equipes nas áreas de penalidade e transmite suas condutas impróprias ao 1º árbitro.	1.4.6, 21.3.2

Para as Competições Mundiais e Oficiais da FIVB, os deveres citados nas regras 24.2.5 e 24.2.10 são de responsabilidade do árbitro reserva.

24.3 RESPONSABILIDADES

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

24.3.2.8 a bola sacada e o terceiro toque que passa sobre ou fora da antena do seu lado da quadra.

24.3.3 Ao final da partida, ele/ela assina a súmula.

23.3.3,
25.2.3.3

25 APONTADOR

25.1 LOCALIZAÇÃO

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

D1a, D1b,
D10

Ele(a) preenche a súmula de acordo com as regras, cooperando com o 2º árbitro.

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

25.2.1 Antes da partida e do set, o apontador:

25.2.1.1 registra os dados da partida e das equipes incluindo o nome e o número do jogador Líbero, de acordo com os procedimentos em vigor e colhe as assinaturas dos capitães e dos técnicos;

25.2.1.2 registra a formação inicial de cada equipe a partir da papeleta de formação inicial (ou confere a informação submetida eletronicamente).

Caso ele(a) não receba a papeleta a tempo, ele imediatamente informa o fato ao 2º árbitro.

25.2.2 Durante a partida o apontador:

25.2.2.1 registra os pontos marcados;

25.2.2.2 controla a ordem de saque de cada equipe e avisa aos árbitros sobre qualquer erro, imediatamente após o saque;

25.2.2.3 está encarregado de reconhecer e anunciar solicitações de substituições dos jogadores pelo uso da campainha, e de registrar as substituições e tempos, controlando seu número e informando o 2º árbitro;

25.2.2.4 notifica os árbitros sobre solicitações de interrupções regulares que sejam indevidas;

25.2.2.5 anuncia aos árbitros o fim dos sets e a marcação do 8º ponto no set decisivo;

25.2.2.6 registra advertências por conduta imprópria, punições e solicitações indevidas;

25.2.2.7 registra todos os outros eventos conforme instruído pelo 2º árbitro, por exemplo: substituições excepcionais, tempo de recuperação, interrupções prolongadas, interferência externa, redesignação, etc.

25.2.2.8 controla o intervalo entre os sets;

25.2.3 Ao final da partida, o apontador:

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

26 APONTADOR ASSISTENTE

26.1 LOCALIZAÇÃO

22.1, D1a,
D1b,D10

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

26.2 RESPONSABILIDADES

19.3

Ele/ela registra as trocas envolvendo o Líbero.

Ele/ela assiste o apontador em suas tarefas administrativas.

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

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

26.2.1.1 prepara a folha de controle do Líbero;

26.2.1.2 prepara a súmula reserva.

26.2.2 Durante a partida, o apontador assistente:

26.2.2.1 registra os detalhes das trocas/redesignações do Líbero;

19.3.1.1, 19.4

26.2.2.2 informa os árbitros qualquer falta na troca do Líbero, usando a campainha,

19.3.2

26.2.2.3 inicia e encerra o Tempo Técnico;

15.4.1

26.2.2.4 opera o placar manual na mesa do apontador,

26.2.2.5 confere se os placares estão corretos;

25.2.2.1

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

25.2.1.1

26.2.3 Ao final da partida, o apontador assistente:

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

26.2.3.2 assina a súmula.

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

27 JUIZES DE LINHA

27.1	LOCALIZAÇÃO	
	<p>Se somente dois juizes de linha são utilizados, eles se posicionam nos ângulos da quadra mais próximo à mão direita de cada árbitro, diagonalmente, posicionados de 1m a 2m de cada ângulo.</p> <p>Cada um deles controla ambas as linhas, de fundo e lateral, do seu lado.</p> <p>Para Competições Mundiais e Oficiais da FIVB, é obrigatória a utilização de quatro juizes de linha.</p> <p>Eles se posicionam na zona livre, entre 1m e 3m de cada ângulo da quadra, sobre o prolongamento imaginário da linha que controlam.</p>	D1a, D1b, D10 D10
27.2	RESPONSABILIDADES	
27.2.1	Os juizes de linha desempenham suas funções utilizando bandeiras (40 x 40cm), para sinalizar:	D12
27.2.1.1	a bola "dentro" e "fora", quando ela cai perto da(s) sua(s) linha(s);	8.3, 8.4, D12 (1, 2)
27.2.1.2	a bola "fora" mas tocada por um jogador da equipe receptora;	8.4, D12 (3)
27.2.1.3	a bola que toca a antena, a bola do saque que cruza a rede fora do espaço de cruzamento, o terceiro toque de uma equipe que cruza a rede fora do espaço de cruzamento, etc.	8.4.3, 8.4.4, 10.1.1, D5a, D12 (4)
27.2.1.4	qualquer jogador (exceto o sacador) pisando fora de sua quadra no momento do golpe de saque.	7.4, 12.4.3, D12 (4)
27.2.1.5	as faltas dos pés do sacador.	12.4.3
27.2.1.6	qualquer contato com os 80cm da parte superior da antena do seu lado da quadra por qualquer jogador durante sua ação de jogar a bola ou que interferir na jogada;	11.3.1, 11.4.4, D3, D12 (4)
27.2.1.7	a bola que cruza a rede fora do espaço de cruzamento em direção à quadra adversária ou tocando a antena do seu lado da quadra;	10.1.1, D5a, D12 (4)
27.2.2	Ante a solicitação do 1º árbitro, o juiz de linha deve repetir sua sinalização.	
28	SINAIS MANUAIS OFICIAIS	
28.1	SINALIZAÇÃO DOS ÁRBITROS	D11
	Os árbitros devem indicar através da sinalização manual oficial a razão de seus apitos (natureza da falta apitada ou o objetivo da interrupção autorizada). A sinalização deve ser mantida por um instante e se efetuada com uma mão, a mão deve ser a correspondente ao lado da equipe faltosa ou solicitante.	
28.2	SINALIZAÇÃO DOS JUÍZES DE LINHA COM A BANDEIRA	D12
	Os juizes de linha devem indicar através da sinalização oficial com a bandeira, a natureza da falta cometida e mantê-la por um momento.	

Parte 2

Seção 3

DIAGRAMAS

DIAGRAMA 1a: ÁREA DE COMPETIÇÃO / CONTROLE

Regras relevantes: 1, 1.4.5, 1.4.6, 4.2.1, 4.2.3.1, 15.4.4, 19.3.2.7, 21.3.2.1, 21.3.3.1, 23.1, 24.1, 25.1, 26.1

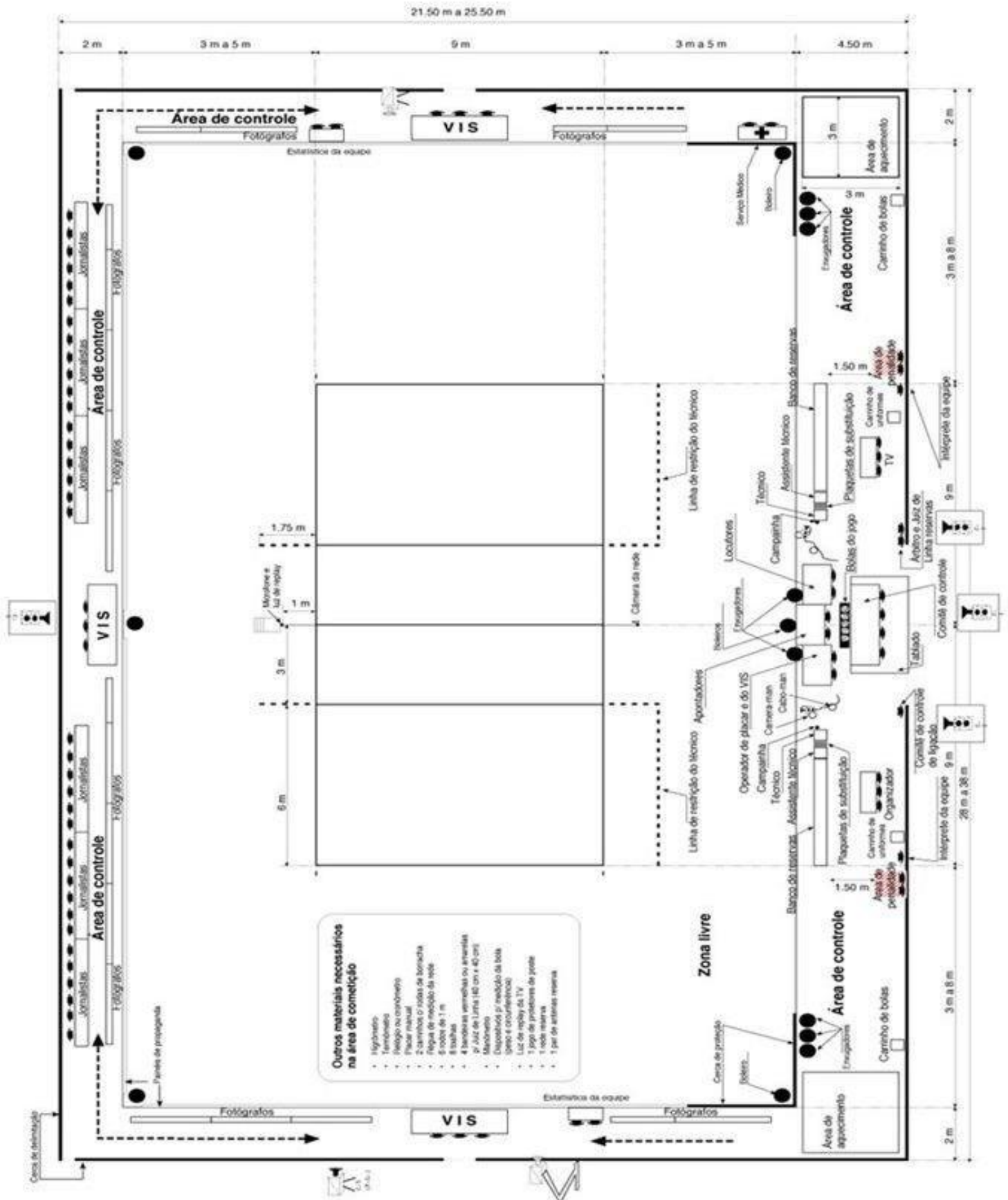


DIAGRAMA 1b: ÁREA DE JOGO

Regras relevantes: 1, 1.4, 1.4.2, 1.4.3, 1.4.4, 1.4.5, 1.4.6, 4.2.1, 4.2.3.1, 15.10.1, 19.3.1.4, 19.3.2.7, 21.3.2.1, 23.1, 24.1, 25.1, 26.1

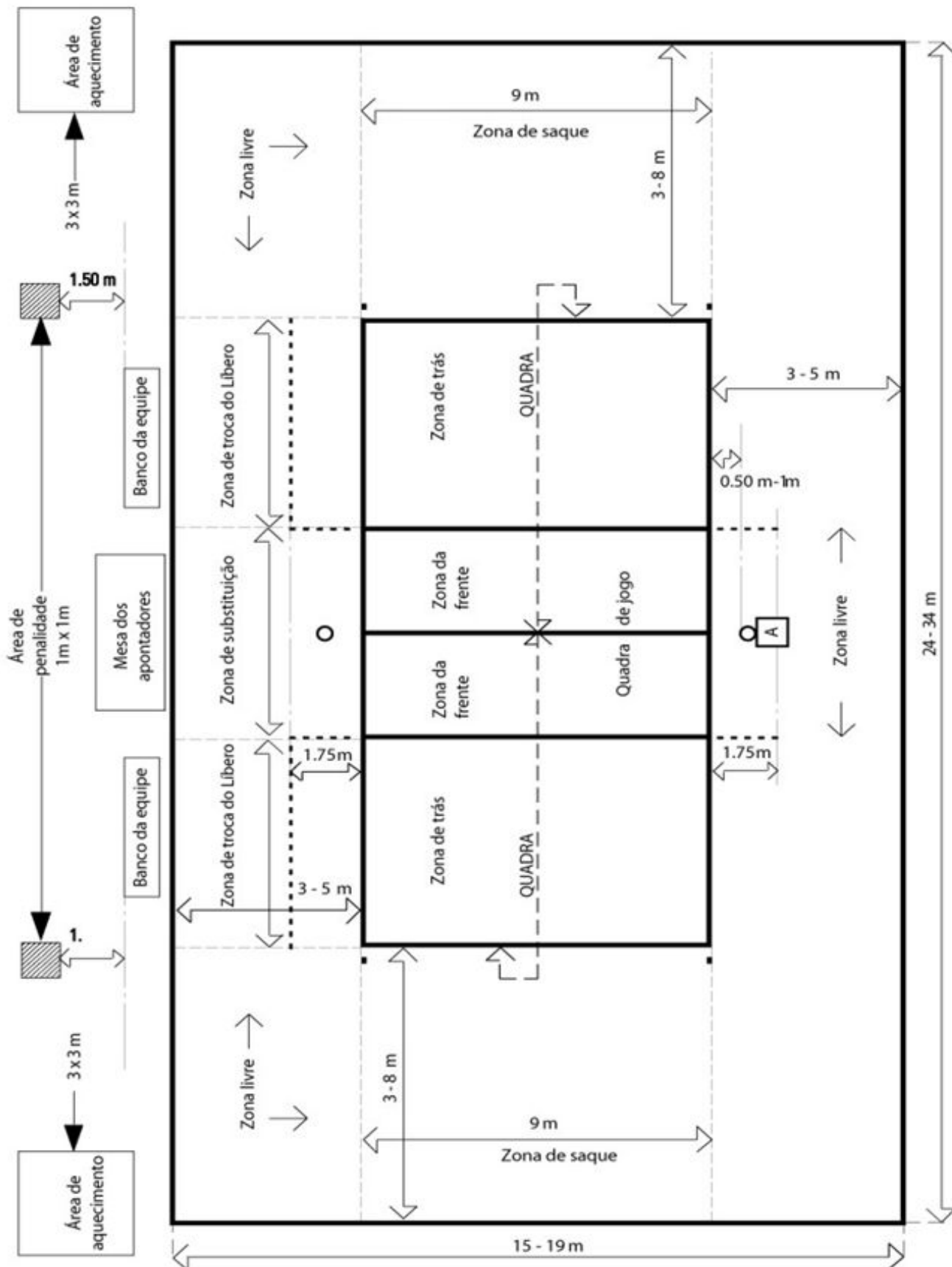


DIAGRAMA 2: QUADRA DE JOGO

Regras relevantes: 1.1, 1.3, 1.3.3, 1.3.4, 1.4.1, 5.2.3.4

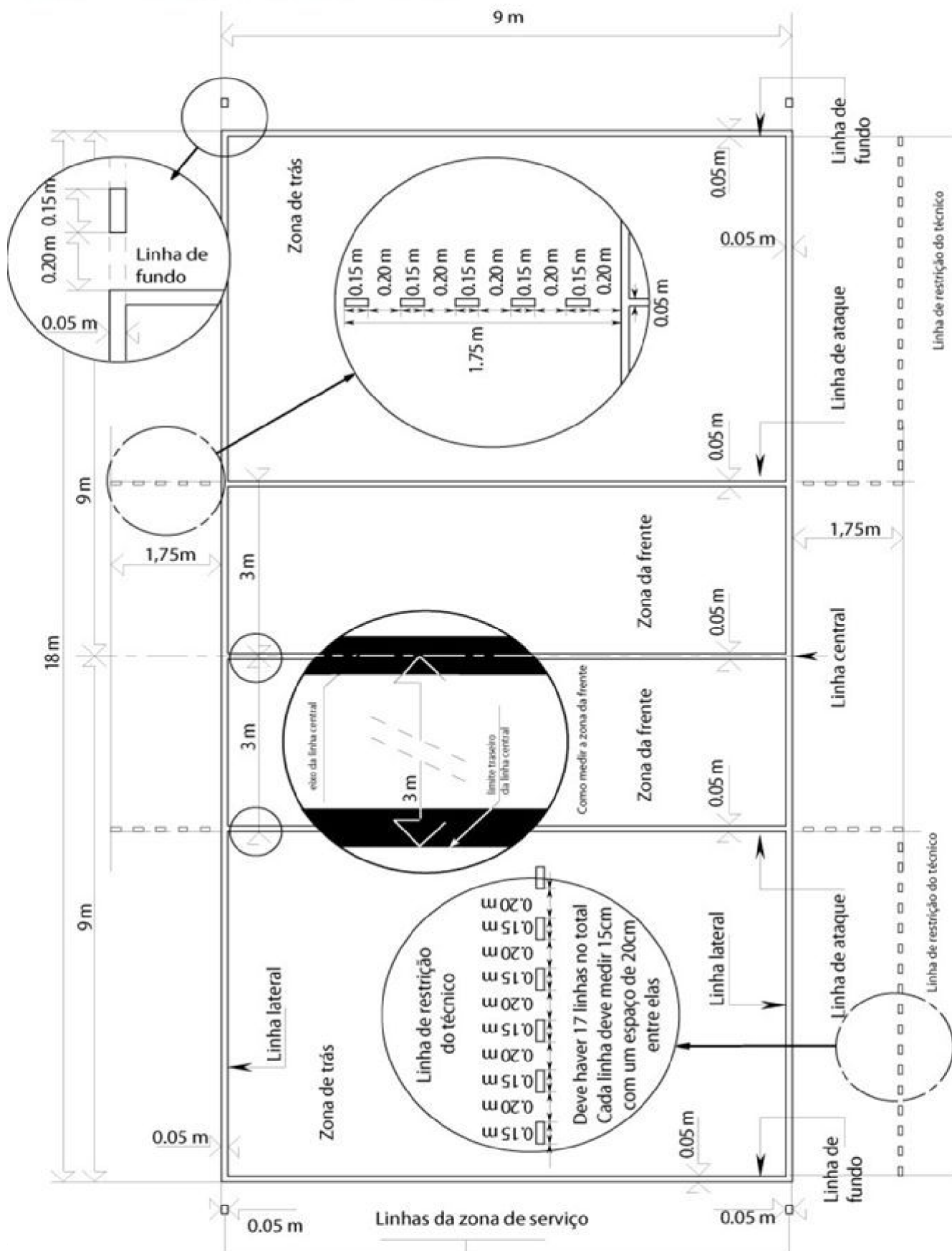


DIAGRAMA 3: DESIGN DA REDE

Regras relevantes: 2, 2.1.6, 2.2, 2.3, 2.4, 2.5.1, 11.3.1, 11.3.2, 27.2.1.6

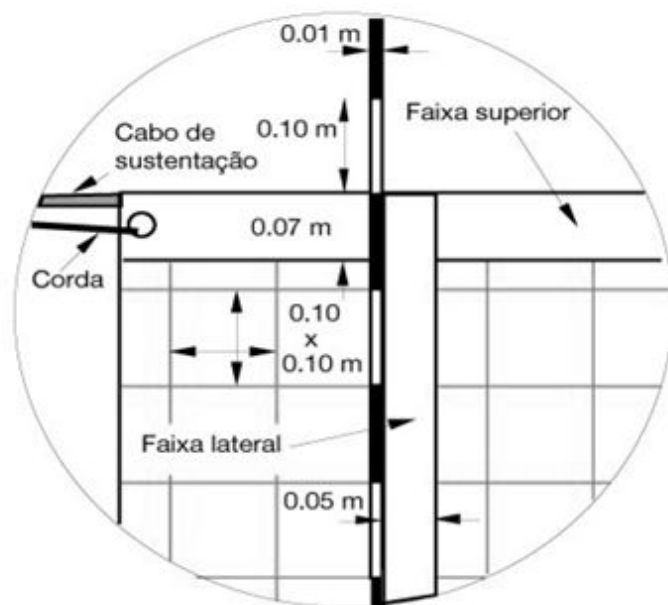
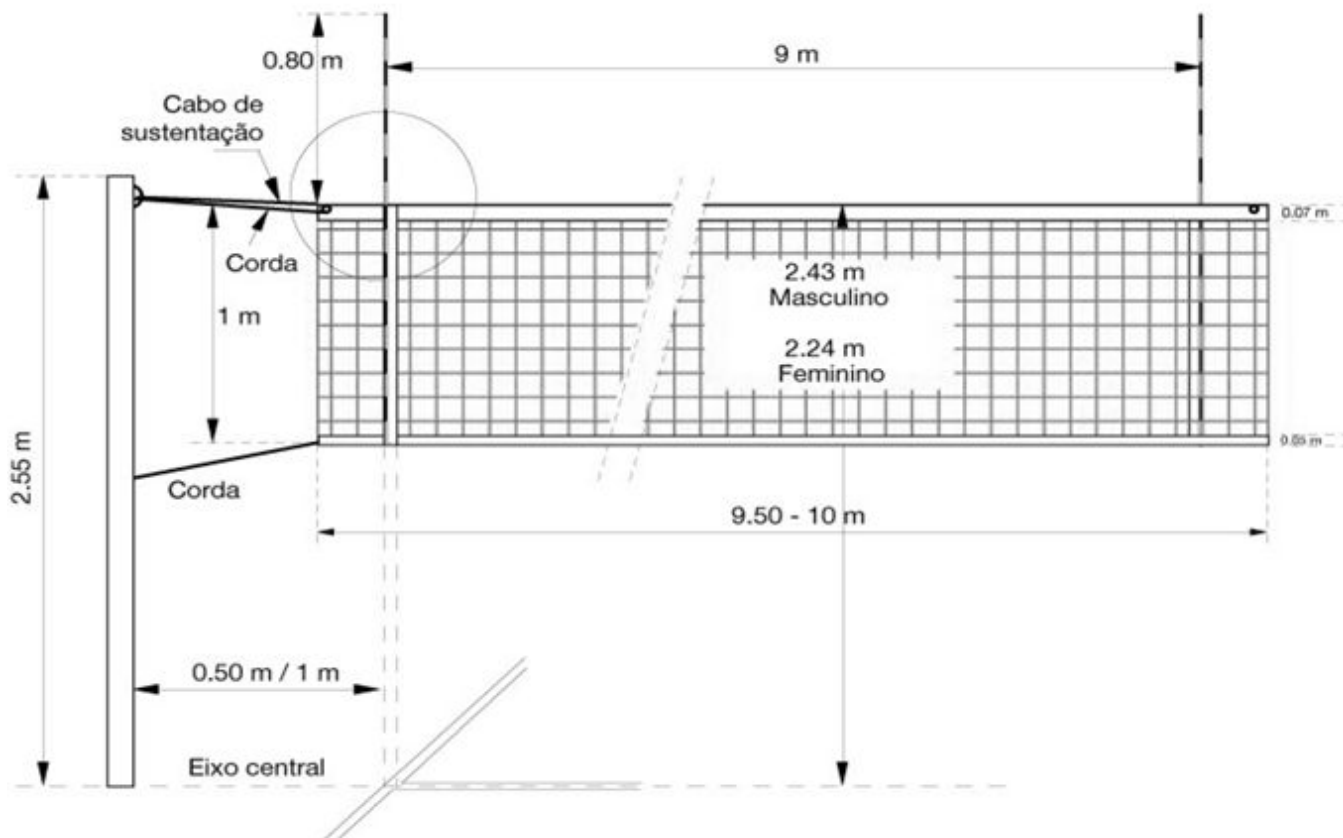


DIAGRAMA 4: POSIÇÃO DOS JOGADORES

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

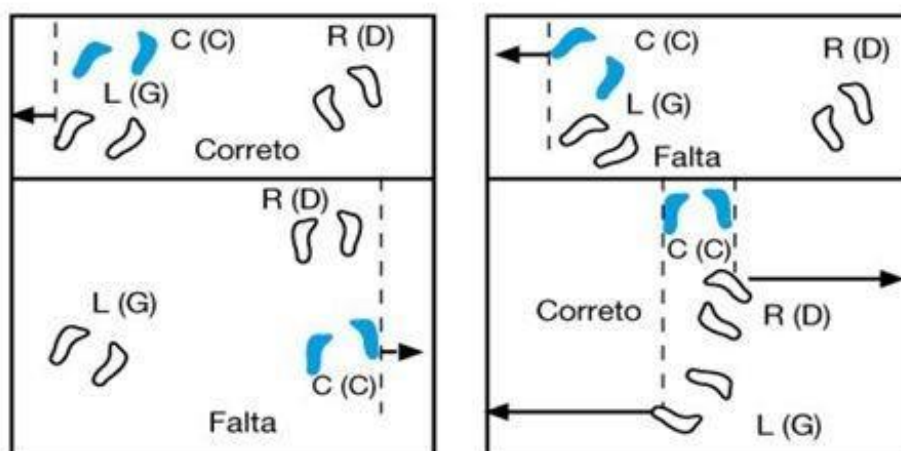
Exemplo A:

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



Exemplo B:

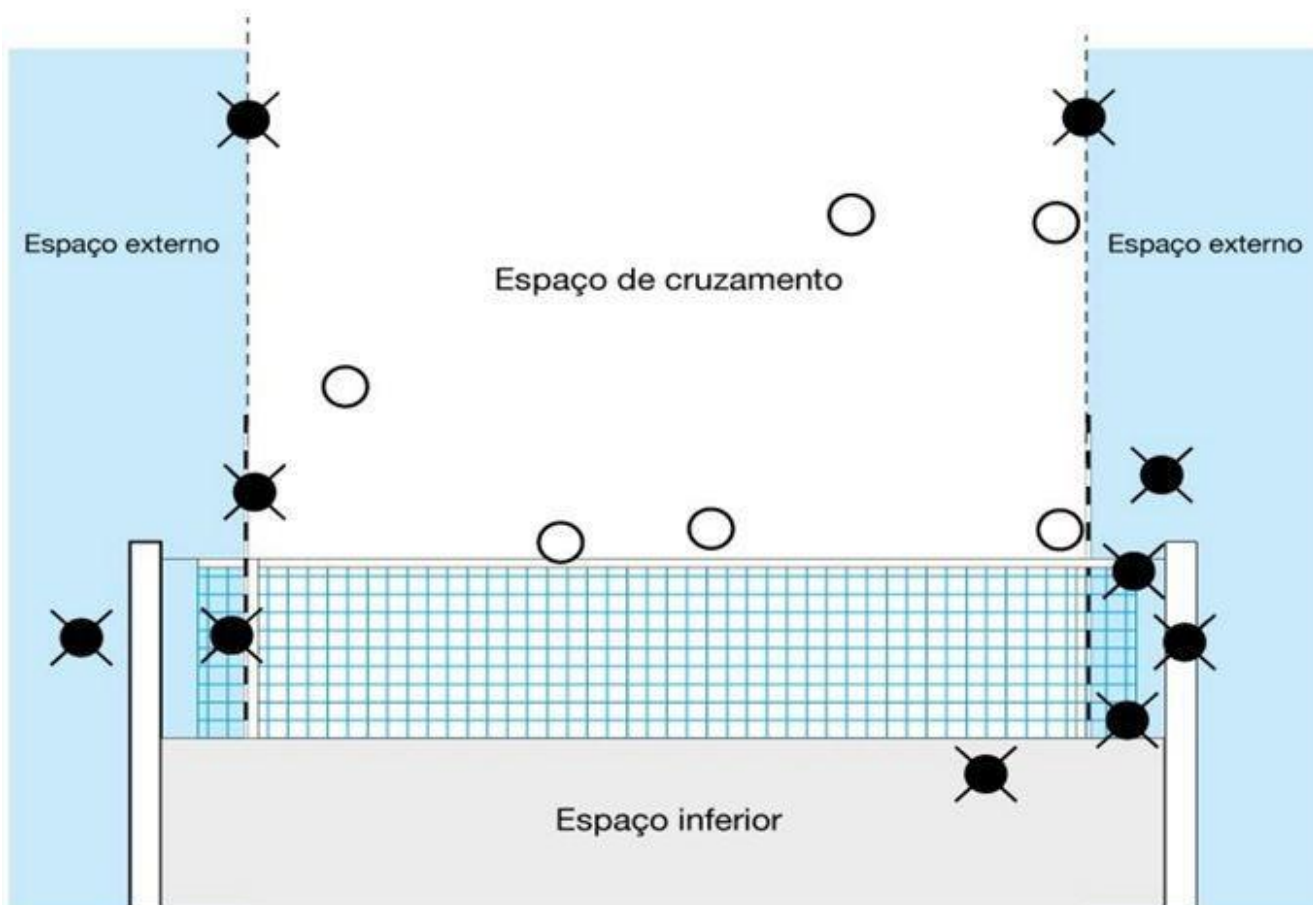
Determinação das posições entre jogadores da mesma linha



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

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

Regras relevantes: 2.4, 8.4.3, 8.4.4, 8.4.5, 10.1.1, 10.1.3, 24.3.2.7, 27.2.1.3, 27.2.1.7



- ⊗ = Falta
- = Travessia correta

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

Regras relevantes: 10.1.2, 10.1.2.2, 24.3.2.7

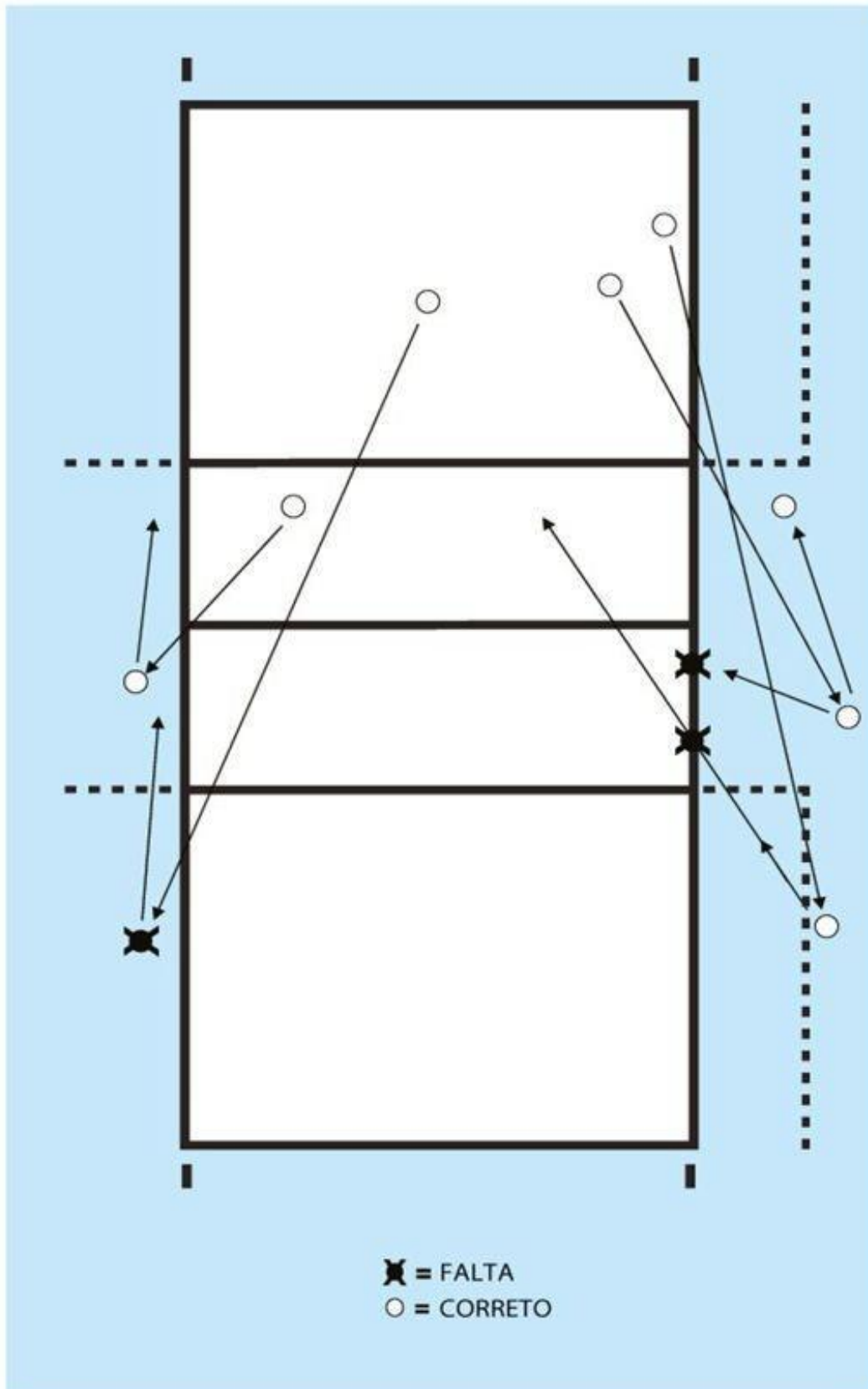


DIAGRAMA 6: BARREIRA COLETIVA

Regras relevantes: 12.5, 12.5.2, 23.3.2.3a

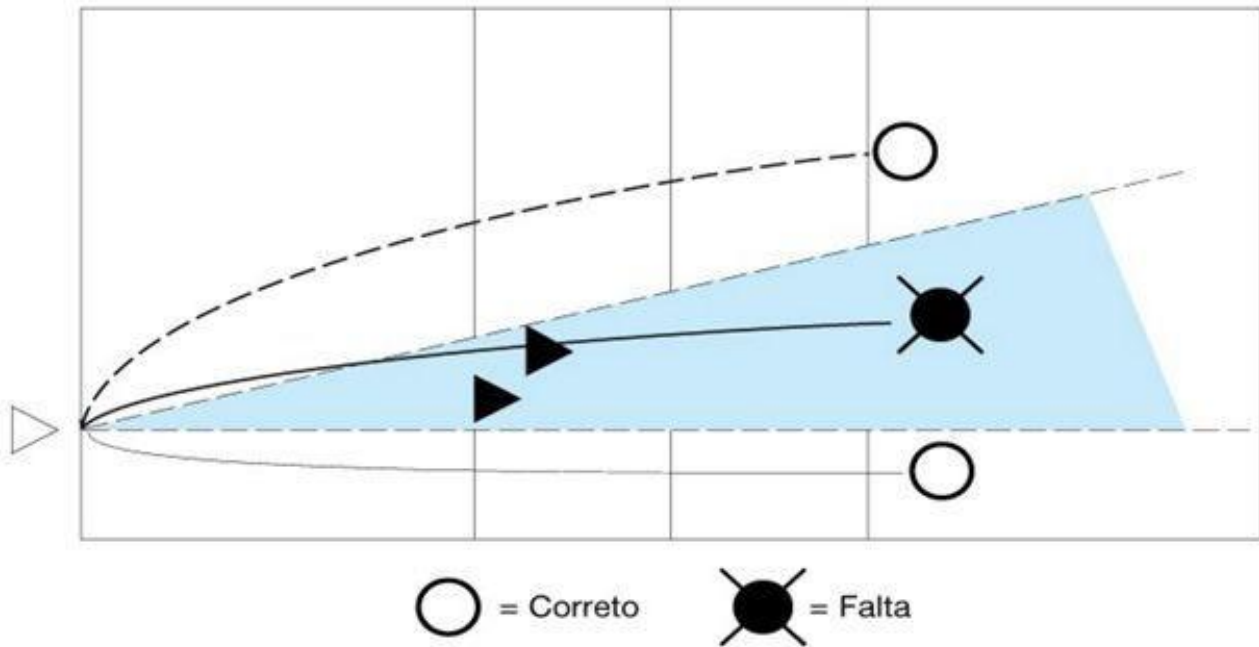


DIAGRAMA 7: BLOQUEIO COMPLETO

Regras relevantes: 14.1.3

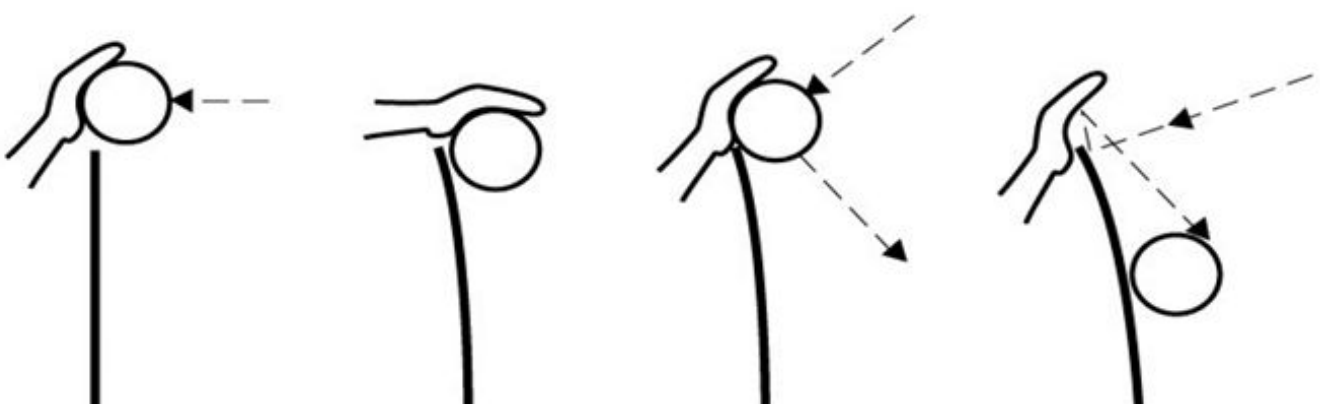


DIAGRAMA 8: ATAQUE EXECUTADO POR JOGADOR DA LINHA DE TRÁS

Regras relevantes: 13.2.2, 13.2.3, 23.3.2.3d, 24.3.2.4

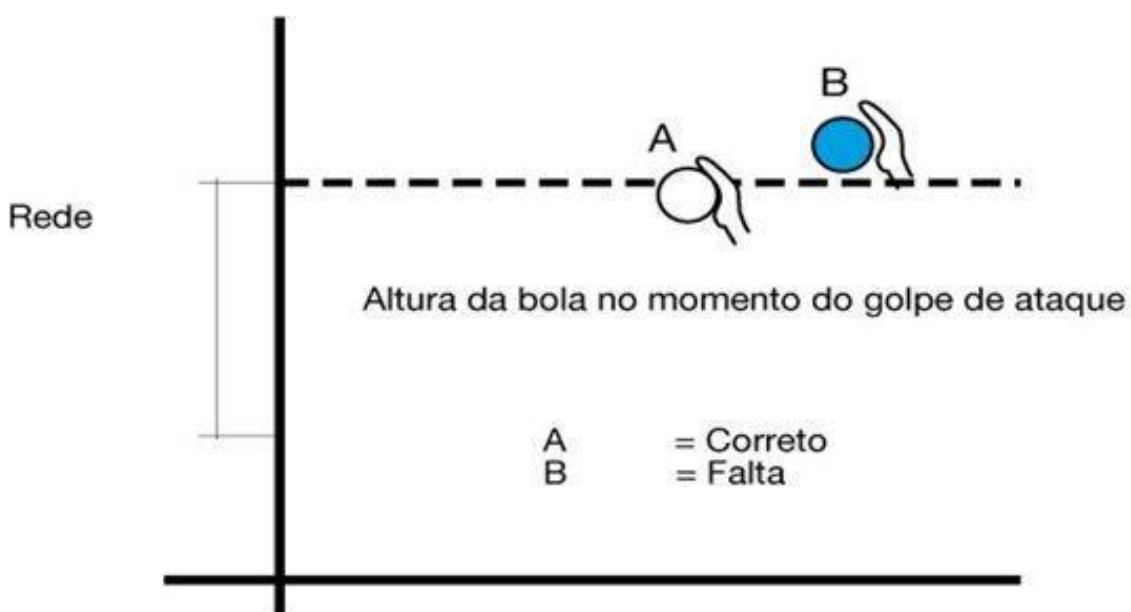
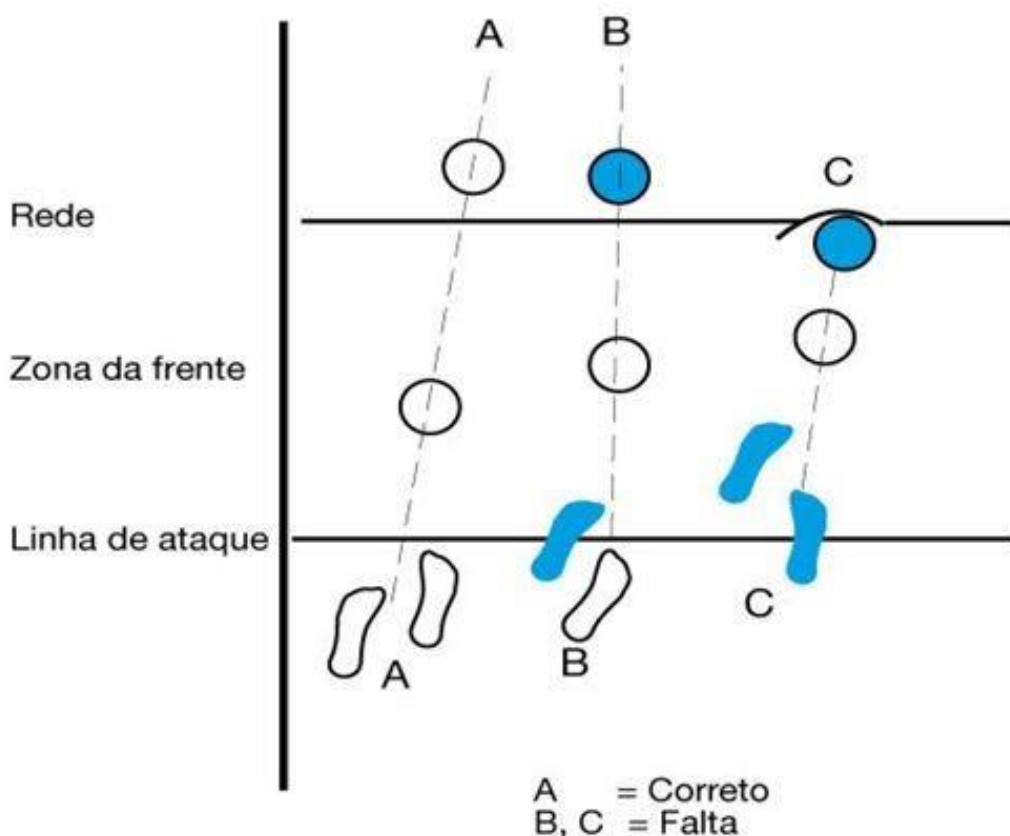


DIAGRAMA 9: ADVERTÊNCIAS E ESCALA DE SANÇÕES E SUAS CONSEQUÊNCIAS

Regras relevantes: 16.2, 21.3, 21.4.2

9a: ADVERTÊNCIAS POR CONDUTAS IMPRÓPRIAS E SANÇÕES

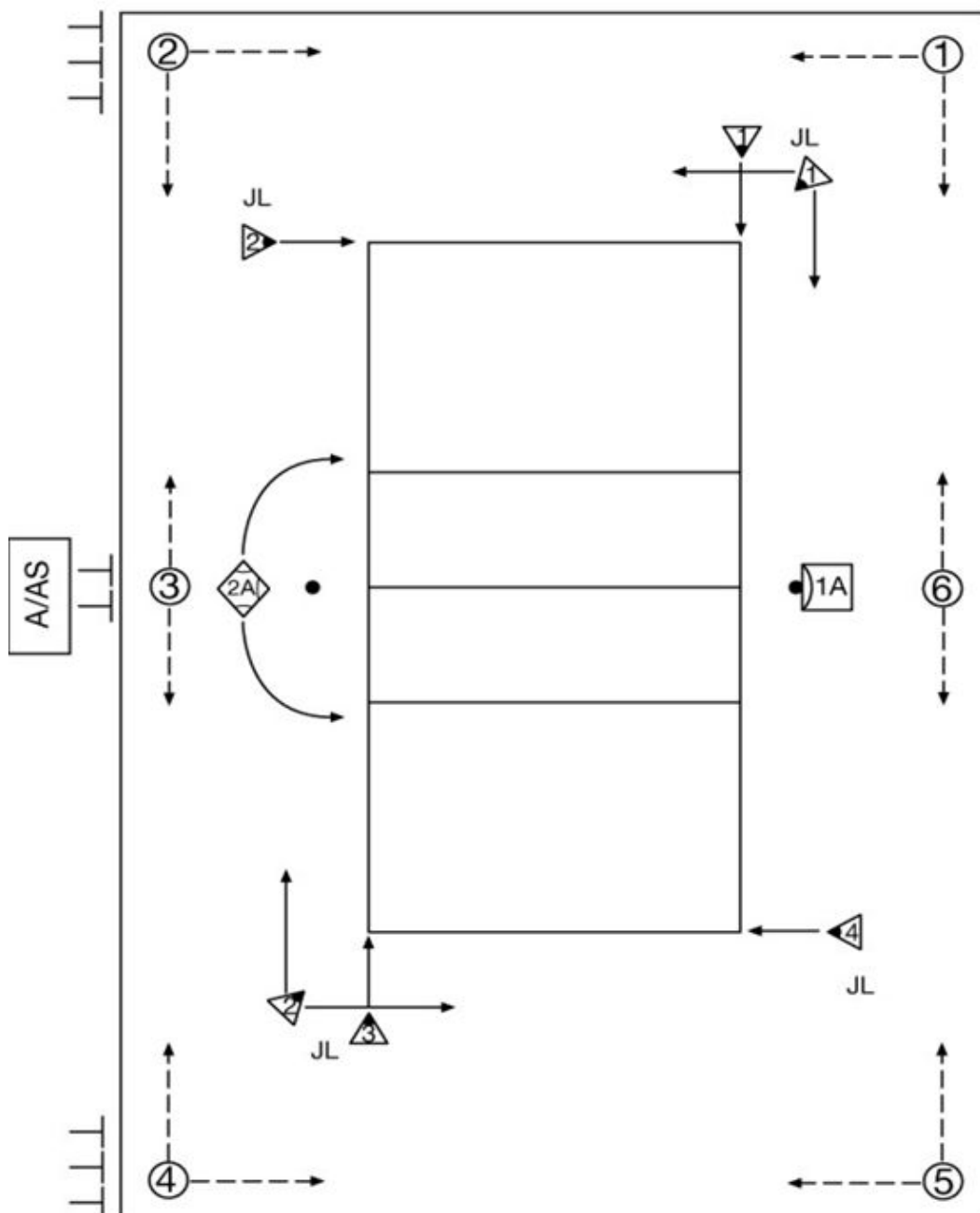
CATEGORIAS	OCORRÊNCIA	OFENSOR	SANÇÃO	CARTÕES	CONSEQUÊNCIAS
CONDUTA IMPRÓPRIA MENOR	Estágio 1	Qualquer membro	Não é considerada como sanção	Nenhum	Somente preventivo
	Estágio 2			Amarelo	
	Repetição a qualquer momento		Penalidade	Conforme abaixo	Conforme abaixo
CONDUTA RUDE	Primeira	Qualquer membro	Penalidade	Vermelho	Ponto e direito ao próximo saque para o adversário
	Segunda	Mesmo membro	Expulsão	Vermelho e amarelo juntos	Jogador deixa a área de jogo e permanece na área de penalidade pelo resto do set
	Terceira	Mesmo membro	Desqualificação	Vermelho e amarelo separados	Jogador deixa a área de competição/controle pelo resto da partida
CONDUTA OFENSIVA	Primeira	Qualquer membro	Expulsão	Vermelho e amarelo juntos	Jogador deixa a área de jogo e permanece na área de penalidade pelo resto do set
	Segunda	Mesmo membro	Desqualificação	Vermelho e amarelo separados	Jogador deixa a área de competição/controle pelo resto da partida
AGRESSÃO	Primeira	Qualquer membro	Desqualificação	Vermelho e amarelo separados	Jogador deixa a área de competição/controle pelo resto da partida

9b: ADVERTÊNCIA POR RETARDAMENTO E SANÇÕES

CATEGORIAS	OCORRÊNCIA	OFENSOR	SANÇÃO	CARTÕES	CONSEQUÊNCIAS
RETARDAMENTO	Primeira	Qualquer membro da equipe	Advertência por Retardamento	Sinal manual nº 25 com cartão amarelo	Prevenção – sem penalidade
	Segunda e as subsequentes	Qualquer membro da equipe	Penalidade por Retardamento	Sinal manual nº 25 com cartão vermelho	Ponto e direito ao próximo saque para o adversário

DIAGRAMA 10: LOCALIZAÇÃO DA EQUIPE DE ARBITRAGEM E SEUS ASSISTENTES

Regras relevantes: 3.3, 23.1, 24.1, 25.1, 26.1, 27.1



- 1A = Primeiro árbitro
- ◆ 2A = Segundo árbitro
- A/AS = Apontador/Apontador assistente
- ▶ JL = Juizes de Linha (números 1-4 ou 1-2)
- ④ = Boleiros (números 1-6)
- = Enxuadores

DIAGRAMA 11: SINAIS MANUAIS OFICIAIS PARA ÁRBITROS

Legenda:

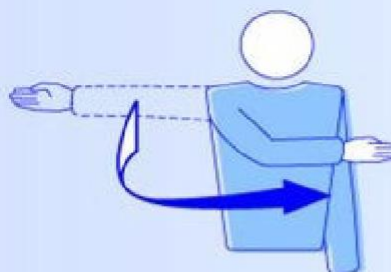


Árbitro(s) que deve(m) mostrar a sinalização de acordo com as suas responsabilidades regulares
Árbitro(s) que mostra(m) a sinalização em situações especiais

1 AUTORIZAÇÃO DO SAQUE

Regras Relevantes: 12.3, 22.2.1.1

Mover a mão indicando a direção do saque



P

2 EQUIPE QUE IRÁ SACAR

Regras Relevantes: 22.2.3.1, 22.2.3.2, 22.2.3.4

Estender o braço do lado da equipe que irá sacar



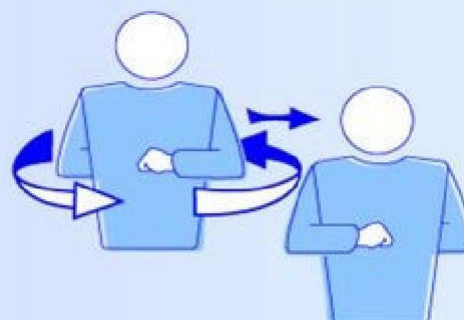
P

S

3 MUDANÇA DE QUADRA

Regra Relevante: 18.2

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

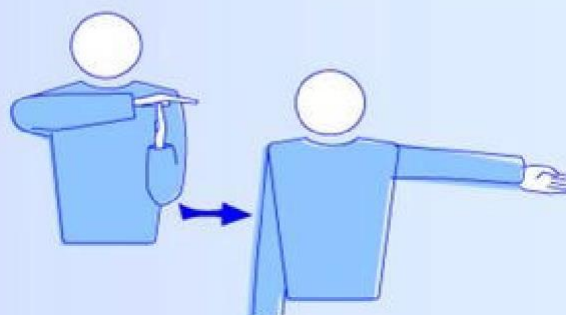


P

4 TEMPO DE DESCANSO

Regra Relevante: 15.4.1

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



P

S

5 SUBSTITUIÇÃO

Regras Relevantes: 15.5.1, 15.5.2, 15.8

Movimento circular dos antebraços, um ao redor do outro.



6a ADVERTÊNCIA POR CONDUTA IMPRÓPRIA

Regra Relevante: 21.1, 21.6

Mostrar o cartão amarelo como advertência



6b PENALIDADE POR CONDUTA IMPRÓPRIA

Regras Relevantes: 21.3.1, 21.6, 23.3.2.2

Mostrar o cartão vermelho como penalidade



7 EXPULSÃO

Regras Relevantes: 21.3.2, 21.6, 23.3.2.2

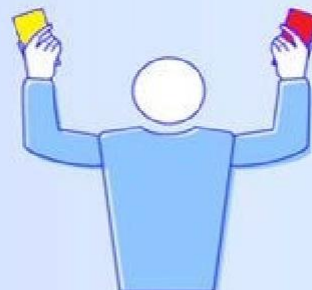
Mostrar os dois cartões juntos



8 DESQUALIFICAÇÃO

Regras Relevantes: 21.3.3, 21.6, 23.3.2.2

Mostrar cartões vermelho e amarelo separados para desqualificação



9 FINAL DE SET (OU DA PARTIDA)

Regras Relevantes: 6.2, 6.3

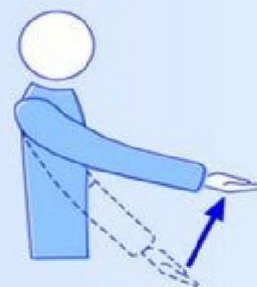
Cruzar os antebraços em frente ao peito, com as mãos abertas



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

Regra Relevante: 12.4.1

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



11 RETARDO NO SAQUE

Regra Relevante: 12.4.4

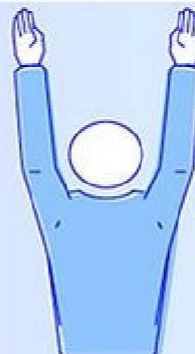
Erguer oito dedos, levemente separados



12 FALTA DE BLOQUEIO OU BARREIRA

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

Levantar ambos os braços verticalmente com palmas voltadas para frente



13 FALTA DE POSIÇÃO OU DE ROTAÇÃO

Regras Relevantes: 7.5, 7.7, 23.3.2.3a, 24.3.2.2

Fazer um movimento circular com dedo indicador.



14 BOLA "DENTRO"

Regra Relevante: 8.3

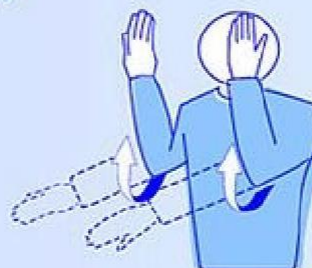
Apontar o braço e os dedos para o chão.



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

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



16 CONDUÇÃO

Regras Relevantes: 9.2.2, 9.3.3, 23.3.2.3b

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

P



17 DOIS TOQUES

Regras Relevantes: 9.3.4, 23.3.2.3b

Erguer dois dedos, levemente separados.

P



18 QUATRO TOQUES

Regras Relevantes: 9.3.1, 23.3.2.3b

Erguer quatro dedos, levemente separados.

P



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

Regras Relevantes: 11.4.4, 12.6.2.1

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

P

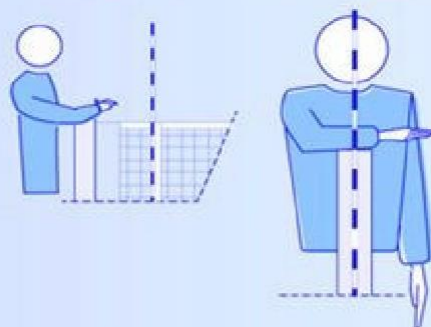
S



20 INVASÃO SOBRE A REDE

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

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



P

21 FALTA DO GOLPE DE ATAQUE

Regras Relevantes:

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

Fazer um movimento para baixo com o antebraço, mão aberta.

P

S



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

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

Apontar a linha central ou a linha em questão.

P

S



23 FALTA DUPLA E REPETIÇÃO DO RALLY

Regras Relevantes: 6.1.2.2, 17.2, 22.2.3.4

Erguer os dois polegares verticalmente.



P

24 BOLA TOCADA PARA FORA

Regras Relevantes: 23.3.2.3b, 24.2.2

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

P



25 ADVERTÊNCIA POR RETARDAMENTO E PENALIDADE POR RETARDAMENTO

Regras Relevantes: 15.11.3, 16.2.2, 16.2.3, 23.3.2.2

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

P



1 BOLA "DENTRO"

Regras Relevantes: 8.3, 27.2.1.1

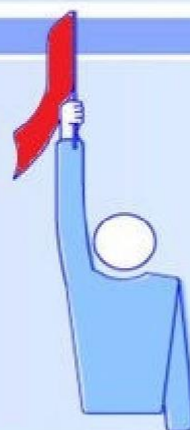
Apontar a bandeira para baixo.



2 BOLA "FORA"

Regras Relevantes: 8.4.1, 27.2.1.1

Erguer a bandeira verticalmente.



3 BOLA TOCADA PARA FORA

Regra Relevante: 27.2.1.2

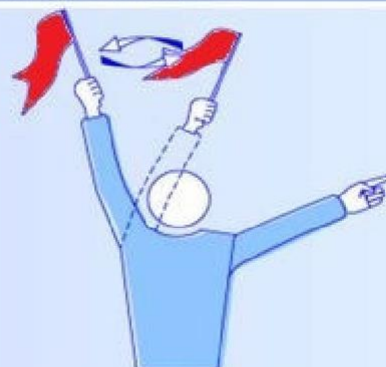
Erguer a bandeira e tocá-la no topo com a palma da mão que está livre.



4 FALTAS NO ESPAÇO DE CRUZAMENTO, BOLA QUE TOCA OBJETO FORA DA ÁREA DE JOGO, OU Falta com pé cometida por qualquer jogador durante o saque

Regras Relevantes: 8.4.2, 8.4.3, 8.4.4, 12.4.3, 27.2.1.3, 27.2.1.4, 27.2.1.6, 27.2.1.7

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



5 JULGAMENTO IMPOSSÍVEL

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



Parte 3

DEFINIÇÕES

ÁREA DA COMPETIÇÃO / CONTROLE

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

ZONAS

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

ÁREAS

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

ESPAÇO INFERIOR

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

ESPAÇO DE CRUZAMENTO

O espaço de cruzamento é definido pela:

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

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

ESPAÇO EXTERNO

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

ZONA DE SUBSTITUIÇÃO

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

A MENOS QUE SEJA APROVADO PELA FIVB

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

PADRÕES FIVB

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

ÁREA DE PENALIDADE

Em cada metade da área da competição/controle existe uma Área de Penalidade localizada atrás do prolongamento das linhas de fundo, fora da zona livre, a qual deve ser disposta, no mínimo, a 1,5m atrás do bordo exterior do banco.

FALTA

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

DRIBLE

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

TEMPO TÉCNICO

Este é um tempo especial e obrigatório, além dos tempos de descanso, que permitem a promoção do Voleibol, análise do jogo e proporcionar oportunidades comerciais adicionais. Os Tempos Técnicos são obrigatórios nas Competições Mundiais e Oficiais da FIVB.

BOLEIROS E ENXUGADORES

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

Enxugadores: São pessoas cujo trabalho é manter o piso limpo e seco. Eles(as) limpam/secam a quadra antes da partida, entre os sets e, se necessário, depois de cada rally.

PONTO RALLY

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

INTERVALO

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

REDESIGNAÇÃO

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

TROCA

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

INTERFERÊNCIA

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

0-2 bis

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

OBJETO FORA DE JOGO

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

SUBSTITUIÇÃO

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