



## REGRAS OFICIAIS DE VOLEIBOL DE PRAIA 2006

### ÍNDICE

#### CARACTERÍSTICAS DO JOGO

#### SEÇÃO I – O JOGO

##### **Capítulo Um**

##### INSTALAÇÕES E EQUIPAMENTOS.

1.     ÁREA DE JOGO ( Diagrama 1 )
  - 1.1 DIMENSÕES
  - 1.2 SUPERFÍCIE DE JOGO
  - 1.3 LINHAS DA QUADRA
  - 1.4 ZONA DE SAQUE
  - 1.5 TEMPERATURA
  - 1.6 ILUMINAÇÃO
  
2.     REDE E POSTES ( Diagrama 2 )
  - 2.1 REDE
  - 2.2 FAIXAS LATERAIS
  - 2.3 ANTENAS
  - 2.4 ALTURA DA REDE
  - 2.5 POSTES
  - 2.6 EQUIPAMENTOS ADICIONAIS
  
3.     BOLA
  - 3.1 CARACTERÍSTICAS
  - 3.2 UNIFORMIDADE DAS BOLAS
  - 3.3 SISTEMA DE TRÊS BOLAS

##### **Capítulo Dois**

##### PARTICIPANTES.

4.     EQUIPES
  - 4.1 COMPOSIÇÃO E REGISTRO
  - 4.2 CAPITÃO
  
5.     UNIFORME DOS JOGADORES
  - 5.1 UNIFORME
  - 5.2 TROCAS AUTORIZADAS
  - 5.3 OBJETOS E UNIFORMES PROIBIDOS
  
6.     DIREITOS E RESPONSABILIDADES DOS PARTICIPANTES

- 6.1 AMBOS OS JOGADORES
- 6.2 CAPITÃO
- 6.3 LOCALIZAÇÃO DOS PARTICIPANTES

### **Capítulo Três**

PONTO, SET e VENCEDOR DO JOGO.

- 7. SISTEMA DE MARCAÇÃO DE PONTO
  - 7.1 PARA VENCER UMA PARTIDA
  - 7.2 PARA VENCER UM SET
  - 7.3 PARA VENCER UM RALLY
  - 7.4 DESISTÊNCIA E EQUIPE INCOMPLETA

### **Capítulo Quatro**

PREPARAÇÃO DA PARTIDA – ESTRUTURA DO JOGO.

- 8. PREPARAÇÃO DA PARTIDA
  - 8.1 SORTEIO
  - 8.2 AQUECIMENTO
- 9. FORMAÇÃO DAS EQUIPES
  - 9.1 PRESENÇA DOS COMPONENTES
  - 9.2 SUBSTITUIÇÃO
- 10. POSICIONAMENTO DOS JOGADORES
  - 10.1 POSIÇÕES
  - 10.2 ORDEM DE SAQUE
  - 10.3 FALTA NA ORDEM DE SAQUE

### **Capítulo Cinco**

AÇÕES DE JOGO.

- 11. SITUAÇÕES DE JOGO
  - 11.1 BOLA “EM JOGO”
  - 11.2 BOLA “FORA DE JOGO”
  - 11.3 BOLA “DENTRO”
  - 11.4 BOLA “FORA”
- 12. FALTAS DE JOGO
  - 12.1 DEFINIÇÃO
  - 12.2 CONSEQUÊNCIAS DE UMA FALTA
- 13. TOQUES DE BOLA
  - 13.1 TOQUES DAS EQUIPES
  - 13.2 CONTATOS SIMULTÂNEOS
  - 13.3 TOQUE APOIADO
  - 13.4 CARACTERÍSTICAS DO TOQUE
  - 13.5 FALTAS NO TOQUE DE BOLA

14. BOLA NA REDE
  - 14.1 BOLA PASSANDO SOBRE A REDE
  - 14.2 BOLA TOCANDO A REDE
  - 14.3 BOLA NA REDE
  
15. JOGADOR NA REDE
  - 15.1 INVASÃO POR CIMA DA REDE
  - 15.2 INVASÃO NO ESPAÇO DE JOGO, QUADRA E/OU ZONA LIVRE DO ADVERSÁRIO
  - 15.3 CONTATO COM A REDE
  - 15.4 FALTAS DO JOGADOR NA REDE
  
16. SAQUE
  - 16.1 DEFINIÇÃO
  - 16.2 PRIMEIRO SAQUE DE UM SET
  - 16.3 ORDEM DE SAQUE
  - 16.4 AUTORIZAÇÃO PARA O SAQUE
  - 16.5 EXECUÇÃO DO SAQUE
  - 16.6 BARREIRA
  - 16.7 FALTAS DO SAQUE
  - 16.8 FALTAS DE SAQUE APÓS GOLPEAR A BOLA
  
17. GOLPE DE ATAQUE
  - 17.1 DEFINIÇÃO
  - 17.2 FALTAS NO GOLPE DE ATAQUE
  
18. BLOQUEIO
  - 18.1 DEFINIÇÃO
  - 18.2 TOQUES DO BLOQUEADOR
  - 18.3 BLOQUEIO DENTRO DO ESPAÇO ADVERSÁRIO
  - 18.4 CONTATO NO BLOQUEIO
  - 18.5 FALTAS DE BLOQUEIO

## **Capítulo Seis**

### TEMPOS PARA DESCANSO E RETARDAMENTO

19. TEMPO PARA DESCANSO
  - 19.1 DEFINIÇÃO
  - 19.2 NÚMERO DE TEMPOS PARA DESCANSO
  - 19.3 PEDIDO DE TEMPO PARA DESCANSO
  - 19.4 SOLICITAÇÕES INDEVIDAS
  
20. RETARDAMENTOS DE JOGO
  - 20.1 TIPOS DE RETARDAMENTO
  - 20.2 SANÇÕES POR RETARDAMENTO
  
21. INTERRUPÇÕES EXCEPCIONAIS DO JOGO
  - 21.1 CONTUSÃO
  - 21.2 INTERFERÊNCIA EXTERNA
  - 21.3 INTERRUPÇÕES PROLONGADAS

- 22. TROCA DE QUADRA E INTERVALOS
  - 22.1 TROCA DE QUADRA
  - 22.2 INTERVALOS

### **Capítulo Sete**

#### FALTAS DE CONDUTA

- 23. CONDUTA INDEVIDA
  - 23.1 CATEGORIAS
  - 23.2 SANÇÕES
  - 23.3 ESCALA DE SANÇÕES ( Diagrama 7 )
  - 23.4 CONDUTA INDEVIDA, ANTES E ENTRE OS SETS

#### SEÇÃO II – OS ÁRBITROS, SUAS RESPONSABILIDADES E SINAIS OFICIAIS

### **Capítulo Oito**

- 24. EQUIPE DE ARBITRAGEM E PROCEDIMENTOS
  - 24.1 COMPOSIÇÃO
  - 24.2 PROCEDIMENTOS
  
- 25. PRIMEIRO ÁRBITRO
  - 25.1 LOCALIZAÇÃO
  - 25.2 AUTORIDADE
  - 25.3 RESPONSABILIDADES
  
- 26. SEGUNDO ÁRBITRO
  - 26.1 LOCALIZAÇÃO
  - 26.2 AUTORIDADE
  - 26.3 RESPONSABILIDADES
  
- 27. APONTADOR
  - 27.1 LOCALIZAÇÃO
  - 27.2 RESPONSABILIDADES
  
- 28. JUÍZES DE LINHA
  - 28.1 LOCALIZAÇÃO
  - 28.2 RESPONSABILIDADES
  
- 29. SINAIS OFICIAIS
  - 29.1 SINAIS MANUAIS DOS ÁRBITROS ( Diagrama 8 )
  - 29.2 SINAIS OFICIAIS DOS JUÍZES DE LINHA ( Diagrama 9 )

#### ANEXOS

#### DIAGRAMAS :

- 1 – ÁREA DE JOGO
- 2- DESENHO DA REDE
- 3- BOLA CRUZANDO O PLANO VERTICAL DA REDE

- 4- BARREIRA
- 5- EXECUÇÃO DO BLOQUEIO
- 6- POSICIONAMENTO DA EQUIPE DE ARBITRAGEM E AUXILIARES
- 7- ESCALA DE SANÇÕES
- 8- SINALIZAÇÃO MANUAL OFICIAL DA ARBITRAGEM
- 9- SINAIS OFICIAIS DOS FISCALIS DE LINHA COM A BANDEIRA

## **CARACTERÍSTICAS DO JOGO**

O voleibol de praia é um esporte praticado por duas equipes de dois jogadores cada, disputado em uma quadra de areia dividida em dois campos por uma rede. É um jogo de características específicas que oferece sua versatilidade a todos.

O jogo tem por objetivo para cada equipe enviar a bola por cima da rede para que toque o solo do campo adversário, evitando que a mesma toque o solo do próprio campo.

Uma equipe tem o direito de golpear a bola três vezes para enviá-la de volta ao campo adversário (incluindo o toque de bloqueio).

A bola é colocada em jogo pelo sacador. Este executa o saque golpeando a bola com uma das mãos ou braço, por sobre a rede em direção ao campo oponente. A jogada continua até que a bola toque o solo, caia fora e / ou uma equipe cometa uma infração não devolvendo a bola corretamente para o campo adversário.

No Voleibol de Praia a equipe que vence um rally marca um ponto ( Sistema de Contagem Contínua ), ou seja quando a equipe receptora vence um rally ganha um ponto e o direito de sacar. Os jogadores da equipe sacadora devem alternar-se no saque.

# SEÇÃO I – O JOGO

## Capítulo Um

### INSTALAÇÕES E EQUIPAMENTOS

#### 1 *ÁREA DE JOGO*

A área de jogo inclui a quadra de jogo e a zona livre.

##### 1.1 DIMENSÕES

1.1.1 A quadra de jogo é retangular, medindo 16m x 8m e é circundada por uma zona livre de no mínimo 3 metros de largura, com um espaço livre de qualquer tipo de obstáculo até uma altura mínima de 7 metros do solo.

1.1.2 **Para competições mundiais da FIVB, a quadra de jogo é retangular medindo 16m x 8m e é circundada por uma zona livre distando no mínimo 5m e no máximo 6m das linhas de fundo e das linhas laterais com um espaço livre de qualquer obstáculo até uma altura mínima de 12,5 metros do solo.**

##### 1.2 SUPERFÍCIE DE JOGO

1.2.1 O terreno deve ser de areia, nivelado, o mais plano e uniforme possível, livre de pedras, conchas e qualquer outro objeto que possa representar risco de cortes ou ferimentos aos jogadores.

1.2.2 **Para competições mundiais da FIVB a areia deve ser constituída de grãos finos e soltos, não compactados tendo uma profundidade de no mínimo 40cm.**

1.2.3 A superfície de jogo não pode apresentar qualquer perigo de contusão aos jogadores.

1.2.4 **Para competições mundiais da FIVB a areia deve também ser peneirada até tornar-se aceitável e não áspera, livre de pedras e partículas perigosas. Ela não deve ser excessivamente fina a ponto de causar poeira ou aderir à pele.**

1.2.5 **Para competições mundiais da FIVB é recomendada uma lona impermeável para cobrir o piso da quadra central no caso de chuva.**

##### 1.3 LINHAS DA QUADRA

1.3.1 Duas linhas laterais e duas linhas de fundo delimitam a quadra de jogo. Ambas estão situadas dentro das dimensões da quadra.

1.3.2 Não existe linha central

1.3.3 Todas as linhas têm de 5cm a 8cm de largura.

1.3.4 As linhas devem ser de cores bem contrastantes com a cor da areia.

1.3.5 As linhas da quadra devem ser marcadas com fitas, feitas de material resistente e qualquer objeto para fixá-las que fique exposto, deve ser de material suave e flexível.

##### 1.4 ZONA DE SAQUE

A zona de saque é a área situada atrás da linha de fundo, entre o prolongamento das linhas laterais. Em profundidade, a zona de saque se estende até o final da zona livre.

## 1.5 TEMPERATURA

A temperatura não deve representar nenhum perigo de lesão aos jogadores.

## 1.6 ILUMINAÇÃO

**Para competições internacionais oficiais realizadas à noite, a iluminação deve ser de 1.000 a 1.500 lux, medida a uma distância de um metro de altura do piso.**

**Para competições mundiais da FIVB, o supervisor técnico, o supervisor de arbitragem e o diretor do torneio decidem se as condições acima mencionadas representam algum perigo de lesão para os jogadores.**

## 2 REDE E POSTES (Diagrama 2)

### 2.1 REDE

A rede mede 8,5m de comprimento por 1 m de largura, com uma variação de (+/- 3cm) quando tensionada, estendida verticalmente sobre o eixo central da quadra.

É feita de malhas quadradas de 10cm. Sua margem superior e inferior são delimitadas por faixas horizontais de 7cm a 10cm de largura, feitas de lona dupla, de preferência em azul-escuro ou cores brilhantes, costuradas ao longo de todo o comprimento da rede. Em cada ponta das faixas existe uma abertura, que permite a fixação da rede aos postes, por meio de cordas, mantendo esticada a margem superior.

Correndo por entre as faixas encontramos um cabo flexível na parte superior e uma corda na faixa inferior, que são amarrados nos postes de modo a manter toda a rede bem esticada. É permitida a propaganda nas faixas horizontais da rede.

**Para as Competições Mundiais da FIVB podemos utilizar uma rede que mede 8.0 de comprimento, feita com malhas quadradas bem menores e marcas registradas colocadas entre as extremidades da rede e dos postes, desde que a visibilidade dos jogadores e árbitros não seja prejudicada. É permitido o uso de publicidade nos espaços acima mencionados de acordo com a regulamentação da FIVB.**

### 2.2 FAIXAS LATERAIS

Duas faixas laterais de 5cm a 8cm de largura ( Devem ser da mesma largura das linhas da quadra) e 1 m de comprimento, são fixadas na rede, em sentido vertical, sobre cada linha lateral. São consideradas partes integrantes da rede. É permitida a propaganda nas faixas laterais da rede.

### 2.3 ANTENAS

As antenas são varas flexíveis com 1,80m de altura e 10mm de diâmetro. São feitas de fibra de vidro ou material similar. Duas antenas são colocadas tangenciando a parte externa de cada faixa lateral, em lados opostos da rede.

Os 80cm da parte superior das antenas estendem-se além do bordo superior da rede. São pintados com faixas coloridas de 10cm de largura, em cores contrastantes, de preferência vermelho e branco.

As antenas são consideradas parte da rede e delimitam lateralmente o espaço de jogo sobre a mesma.

#### 2.4 ALTURA DA REDE

A altura da rede para competições masculinas é de 2,43m, e de 2,24m para competições femininas.

Sua altura é medida no centro da quadra, por meio de uma régua. Os dois extremos da rede (acima das faixas laterais) devem distar de uma mesma altura da superfície da quadra, não excedendo em mais de 2cm a altura oficial da rede.

#### 2.5 POSTES

Os postes de fixação da rede devem ser lisos, com uma altura de 2,55m, de preferência ajustáveis. Devem ser fixados ao solo à uma distância de 0,70m a 1,0m de cada linha lateral da quadra. Sua fixação por meio de cabos está proibida e todo e qualquer equipamento que possa obstruir ou ferir os jogadores deve ser eliminado. Os postes devem ser acolchoados.

#### 2.6 EQUIPAMENTOS ADICIONAIS

Todo e qualquer equipamento adicional será determinado pelo Regulamento da FIVB.

### 3 **BOLA**

#### 3.1 CARACTERÍSTICAS

A bola deve ser esférica, feita de material flexível (couro, couro sintético ou similar) e que não absorva água, apropriada para uso ao ar livre uma vez que os jogos podem ser realizados mesmo com chuva. A bola possui em seu interior uma câmara de borracha ou material similar. A aprovação do material de couro sintético é determinada pelo regulamento da FIVB.

*Cor – cores brilhantes (laranja, amarelo, rosa, branco, etc.)*

*Circunferência – 66cm a 68cm para competições internacionais da FIVB*

*Peso – 260g a 280g*

*Pressão interna – 171mbar a 221mbar ou hPa (0.175 a 0.225kg/cm<sup>2</sup>)*

#### 3.2 UNIFORMIDADE DAS BOLAS

As bolas de um mesmo jogo têm que ter necessariamente as mesmas características de cor, circunferência, peso, pressão interna, tipo, etc.

**Competições internacionais oficiais devem ser disputadas com bolas aprovadas pela FIVB.**

#### 3.3 SISTEMA DE TRÊS BOLAS

**Para competições mundiais da FIVB devem ser utilizadas três bolas. Neste caso, seis boleiros ficam assim posicionados: um em cada canto da zona livre e um atrás de cada árbitro.**

# PARTICIPANTES

## 4 *EQUIPES*

### 4.1 COMPOSIÇÃO E REGISTRO

4.1.1 Uma equipe é formada exclusivamente por dois jogadores.

4.1.2 Somente os dois jogadores inscritos na súmula podem participar do jogo.

**4.1.3 Nas competições mundiais da FIVB não é permitida a participação de treinadores durante o jogo.**

### 4.2 CAPITÃO

O capitão da equipe deve estar indicado na súmula.

## 5 *UNIFORME DOS JOGADORES*

### 5.1 UNIFORME

5.1.1 O uniforme dos jogadores consiste em short ou calção de banho. Uma camisa de malha ou camiseta é opcional exceto quando especificado no Regulamento do Torneio. Os jogadores podem usar bonés.

**5.1.2 Para competições mundiais da FIVB, jogadores de um mesmo time devem usar uniformes do mesmo feitio e cor de acordo com o Regulamento do Torneio.**

5.1.3 As camisas e shorts devem estar limpos.

5.1.4 Os jogadores devem jogar descalços, exceto quando autorizados pelo árbitro.

5.1.5 As camisas dos jogadores (ou shorts quando autorizados a jogar sem camisa) devem ser numeradas 1 e 2. O número deve ser afixado na altura do peito (ou na frente do short).

5.1.6 A numeração deve ser de cor contrastante com a da camisa e de no mínimo 10 cm de altura. A faixa que forma os números deve ter no mínimo 1,5cm de largura.

### 5.2 TROCAS AUTORIZADAS

5.2.1 Se ambas as equipes se apresentam com a mesma cor de camisa, deve ser feito um sorteio para determinar qual equipe deverá trocar de camisa.

5.2.2 O primeiro árbitro pode autorizar um ou mais jogadores a:

a) Jogar de meias e/ou tênis;

b) Trocar as camisas molhadas no intervalo dos sets, desde que sejam substituídas por outras que obedeçam ao Regulamento do torneio e da FIVB (Regras 5.1.5 e 5.1.6).

5.2.3 A uma solicitação do jogador, o primeiro árbitro pode autorizar o uso de camisas de baixo e agasalhos de treinamento.

### 5.3 OBJETOS E UNIFORMES PROIBIDOS

5.3.1 É proibido o uso de qualquer objeto que possa machucar o jogador, tais como: alfinetes, braceletes, moldes de gesso, etc.

5.3.2 Os jogadores podem jogar de óculos, sob sua própria responsabilidade.

5.3.3 É proibido usar uniformes que não apresentem o número oficial (Regras 5.1.5 e 5.1.6).

## 6 *DIREITOS E RESPONSABILIDADES DOS PARTICIPANTES*

## 6.1 AMBOS OS JOGADORES

- 6.1.1 Todos os jogadores devem conhecer e obedecer as Regras Oficiais de Voleibol de Praia.
- 6.1.2 Os participantes devem acatar as decisões da equipe de arbitragem com conduta respeitosa, sem discuti-las. No caso de alguma dúvida, pode ser solicitada uma explicação.
- 6.1.3 Os participantes devem se comportar com respeito e cortesia no espírito do *fair-play*, não apenas em relação aos árbitros, mas também aos demais dirigentes, a equipe adversária, companheiro de equipe e espectadores.
- 6.1.4 Os participantes devem evitar ações ou atitudes que possam influenciar a decisão dos árbitros ou encobrir faltas cometidas por sua equipe.
- 6.1.5 Os participantes devem evitar ações que provoquem retardamento da partida.
- 6.1.6 É permitida a comunicação entre os jogadores de uma equipe durante a partida.
- 6.1.7 Durante o jogo, ambos os jogadores estão AUTORIZADOS a falar com os árbitros, desde que a bola não esteja em jogo (Regra 6.1.2), nos 3 casos abaixo:
- Pedir uma explicação sobre a aplicação ou interpretação das regras. Caso a explicação não satisfaça aos jogadores, um deles deve comunicar imediatamente ao árbitro que se reserva o direito de registrar oficialmente seu protesto na súmula do jogo, ao término da partida.
  - Solicitar autorização:
    - Para trocar de uniformes ou equipamentos;
    - Verificar o número do sacador;
    - Checar a rede, bola, piso etc.;
    - Endireitar as linhas da quadra.
  - Solicitar “tempo para descanso” (Regra 19.3).  
Obs: Os jogadores devem ser autorizados pelos árbitros para deixarem a área de jogo.
- 6.1.8 No final do jogo:
- Ambos os jogadores agradecem aos árbitros e aos adversários.
  - Caso algum jogador da equipe tenha expressado seu protesto junto ao primeiro árbitro, pode então registrá-lo na súmula (Regra 6.1.7 a).

## 6.2 CAPITÃO

- 6.2.1 Antes do jogo, o capitão da equipe:
- Assina a súmula do jogo;
  - Representa a sua equipe no sorteio.
- 6.2.2 No final do jogo, o capitão da equipe verifica o resultado, assinando a súmula.

## 6.3 LOCALIZAÇÃO DOS PARTICIPANTES ( Diagrama 1 )

As cadeiras dos jogadores devem estar a 5m de distância da linha lateral e separadas por um mínimo de 3m de distância da mesa do apontador.

# PONTO, SET E VENCEDOR DO JOGO

## 7 *SISTEMA DE MARCAÇÃO DE PONTO*

### 7.1 PARA VENCER UMA PARTIDA

7.1.1 A partida é vencida pela equipe que vencer dois sets.

7.1.2 No caso de empate em 1 a 1, o set decisivo (o 3º) é jogado em 15 pontos com a necessidade de, no mínimo, dois pontos de vantagem.

### 7.2 PARA VENCER UM SET

7.2.1 Um set (exceto o decisivo 3º set) é vencido pela equipe que marcar primeiro 21 pontos com uma vantagem de, no mínimo, dois pontos. No caso de empate em 20 a 20, o set continua até que uma das equipes alcance a vantagem mínima de dois pontos (22 a 20, 23 a 21, etc).

7.2.2 O set decisivo é jogado de acordo com a Regra 7.1.2 acima.

### 7.3 PARA VENCER UM RALLY

Sempre que uma equipe comete erros no saque ou na devolução da bola ao campo adversário ou comete qualquer outra falta, a equipe oponente vence o rally, com uma das seguintes conseqüências:

7.3.1 Caso a equipe oponente tenha sacado, marca um ponto e continua a sacar.

7.3.2 Caso a equipe adversária tenha recepcionado o saque, além de marcar um ponto ganha o direito de sacar.

### 7.4 DESISTÊNCIA E EQUIPE INCOMPLETA

7.4.1 Se uma equipe se recusar a jogar depois de solicitada a fazê-lo, é declarada desistente e perde a partida com o resultado de 0 – 2 na partida e 0 - 21, 0 - 21 nos sets.

7.4.2 Uma equipe que não se apresentar na hora marcada para a partida é declarada ausente, com os mesmos resultados da Regra 7.4.1 acima.

7.4.3 Uma equipe declarada INCOMPLETA em um set, ou partida, perde o set ou a partida (Regra 9.1). A equipe adversária recebe os pontos e os sets necessários para vencer o set ou a partida. A equipe incompleta mantém os pontos e sets.

# PREPARAÇÃO DA PARTIDA – ESTRUTURA DO JOGO

## **8 PREPARAÇÃO DA PARTIDA**

### 8.1 SORTEIO

Antes do aquecimento, o primeiro árbitro realiza um sorteio na presença dos dois capitães das equipes. O vencedor do sorteio ganha o direito de escolher entre:

- a) Sacar ou recepcionar o primeiro saque, ou
- b) Escolher o lado da quadra.

O perdedor fica com a alternativa restante.

No 2º set o perdedor do sorteio no 1º set tem o direito de escolher entre “a” ou “b”

Um novo sorteio será efetuado para o set decisivo.

### 8.2 AQUECIMENTO

Antes da partida, caso as equipes tenham à sua disposição outra quadra para aquecimento, têm direito a um período de 3 minutos na rede; caso contrário, dispõem de 5 minutos.

## **9 FORMAÇÃO DAS EQUIPES**

### 9.1 JOGADORES

Dois jogadores de cada equipe (Regras 4.1.1.) devem estar sempre em jogo.

### 9.2 SUBSTITUIÇÕES

Não existem substituições de jogadores.

## **10 POSICIONAMENTO DOS JOGADORES**

### 10.1 POSIÇÕES

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

10.1.2 Os jogadores estão livres para se posicionarem na quadra não havendo posições determinadas.

10.1.3 NÃO existem faltas de posição.

### 10.2 ORDEM DE SAQUE

A ordem de saque deve ser mantida por todo o set (de acordo com o determinado pelo capitão da equipe imediatamente após o sorteio).

### 10.3 FALTA NA ORDEM DE SAQUE

10.3.1 Comete-se falta na ordem de saque quando este não é efetuado de acordo com a ordem de saque.

10.3.2 O apontador deve indicar corretamente a ordem de saque e corrigir qualquer jogador incorreto.

10.3.3 Uma falta na ordem de saque é punida com a perda do rally (Regra 12.2.1).

## **11 SITUAÇÕES DE JOGO**

### **11.1 BOLA “EM JOGO”**

O rally começa com o apito do árbitro. Entretanto, a bola é considerada “em jogo” a partir do golpe do saque.

### **11.2 BOLA “FORA DE JOGO”**

O rally termina com o apito do árbitro. Entretanto, se o árbitro apitar uma falta cometida com a bola em jogo, esta é considerada “fora de jogo”, a partir do momento em que a falta foi cometida (Regra 12.2.2).

### **11.3 BOLA “DENTRO”**

A bola é considerada “dentro” quando toca o solo da quadra de jogo, inclusive as linhas limites (Regra 1.3).

### **11.4 BOLA “FORA”**

A bola é considerada “fora” quando:

- a) Atinge o solo completamente fora dos limites da quadra de jogo (sem tocar as linhas limites).
- b) Toca um objeto situado fora da quadra, o teto ou uma pessoa fora do jogo;
- c) Toca as antenas, cordas, postes ou a própria rede, fora do limite das faixas laterais ou das antenas.
- d) cruza completamente o plano vertical da rede, total ou parcialmente por fora do espaço de cruzamento durante o saque ( Regras 14.1.2, 14.1.3, Diagrama 3 ) ou quando ao terceiro toque da equipe.

## **12 FALTAS DE JOGO**

### **12.1 DEFINIÇÃO**

12.1.1 Qualquer ação contrária às Regras é considerada “falta” de jogo.

12.1.2 Os árbitros julgam as faltas e determinam as penalidades, de acordo com estas Regras.

### **12.2 CONSEQUÊNCIAS DE UMA FALTA**

12.2.1 Toda falta sofre uma penalidade; a equipe contrária àquela que cometeu a falta vence o rally, conforme a Regra 7.3.

12.2.2 Se duas ou mais faltas forem cometidas sucessivamente, somente a primeira é considerada.

12.2.3 No caso de duas ou mais faltas cometidas simultaneamente por dois adversários, considera-se FALTA DUPLA e o rally é então repetido.

## **13 TOQUES DE BOLA**

### **13.1 TOQUES DAS EQUIPES**

13.1.1 Cada equipe tem direito de tocar a bola, no máximo, três vezes para retorná-la por cima da rede ao campo adversário.

13.1.2 Estes toques incluem não apenas os toques intencionais dos jogadores, mas também qualquer contato involuntário com a bola.

13.1.3 Não é permitido ao jogador tocar a bola duas vezes consecutivas (exceto no bloqueio, Regra 18.2 e Regra 13.4.3).

## 13.2. CONTATOS SIMULTÂNEOS

13.2.1 Dois jogadores podem tocar a bola simultaneamente.

13.2.2 Quando dois companheiros de equipe tocam a bola simultaneamente, considera-se como dois toques efetuados pela equipe (exceto quando no bloqueio, regra 18.4.2). Quando dois companheiros de equipe tentam tocar a bola, mas apenas um realiza o toque, considera-se um toque efetuado. No caso de colisão de jogadores nenhuma falta é cometida.

13.2.3 Quando há o contato simultâneo de dois jogadores adversários por cima da rede, e a bola permanece em jogo, a equipe que estiver recebendo a bola tem direito a mais três toques. No caso desta bola cair fora a falta é da equipe colocada no lado oposto. O contato simultâneo entre dois adversários por cima da rede resultando uma “bola presa”, não constitui falta.

## 13.3 TOQUE APOIADO

Dentro da área de jogo não é permitido ao jogador apoiar-se no companheiro ou em qualquer outra estrutura/objeto para atingir a bola.

Entretanto, o jogador que estiver por cometer uma falta (tocar a rede ou interferir na jogada da equipe adversária, etc.) pode ser impedido ou contido pelo companheiro de equipe.

## 13.4 CARACTERÍSTICAS DO TOQUE

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

13.4.2 A bola deve ser tocada, não podendo ser retida ou conduzida. Pode ser devolvida para qualquer direção.

Exceções:

a) Na defesa de uma cortada violenta. Neste caso, a bola pode ser segurada momentaneamente com os dedos voltados para cima.

b) No caso do contato simultâneo de dois jogadores adversários, acima da rede, resultar uma “bola presa”.

13.4.3 A bola pode tocar várias partes do corpo, desde que o faça simultaneamente.

Exceções:

a) No bloqueio, podem acontecer contatos consecutivos (Regra 18.4.2) de um ou mais bloqueadores, desde que os contatos ocorram dentro de uma mesma ação.

b) Ao primeiro toque de uma equipe, desde que a bola não seja tocada com a ponta dos dedos (exceção regra 13.4.2a) a bola pode tocar várias partes do corpo consecutivamente, sempre que os contatos aconteçam durante uma mesma ação.

## 13.5 FALTAS NO TOQUE DE BOLA

13.5.1 QUATRO TOQUES – uma equipe toca a bola quatro vezes antes de devolvê-la ao campo adversário (Regra 13.1.1).

13.5.2 TOQUE APOIADO – o jogador, dentro da área de jogo, apoia-se no companheiro ou em qualquer outra estrutura/objeto para alcançar a bola (Regras 13.3.).

13.5.3 BOLA PRESA – O jogador não toca a bola nitidamente (Regra 13.4.2), exceto quando na defesa de uma cortada violenta (Regra 13.4.2 a), ou no caso de contato simultâneo, por cima da rede, entre jogadores adversários, provocando momentaneamente uma “bola presa” (Regra 13.4.2b).

13.5.4 DOIS TOQUES – Quando o jogador toca a bola duas vezes sucessivamente ou é tocado sucessivamente pela bola em várias partes do corpo (Regras 13.1.3 e 13.4.3).

## 14 **BOLA NA REDE**

### 14.1 BOLA PASSANDO SOBRE A REDE

14.1.1 A bola enviada ao campo do adversário deve passar por cima da rede, dentro do espaço de cruzamento( Diagrama 3). O espaço de cruzamento é parte do plano vertical da rede assim delimitado:

- a) Abaixo, pelo bordo superior da rede;
- b) Lateralmente, pelas antenas e seu prolongamento imaginário;
- c) Acima, pelo teto ou estrutura (caso existente).

**14.1.2 Uma bola dirigindo-se ao campo adversário, passando total ou parcialmente por fora do espaço de cruzamento pode ser recuperada, desde que a bola retorne por fora da antena, pelo mesmo lado do campo, dentro dos toques regulamentares.**

**A equipe adversária não pode interferir nesta ação.**

14.1.3 A bola é considerada “fora” quando cruza completamente o espaço abaixo da rede ( Diagrama 3).

14.1.4 O jogador sempre pode entrar no campo adversário para tocar a bola antes que ela ultrapasse completamente o plano vertical por baixo da rede, ou por fora do espaço de cruzamento. ( Regra 15.2)

## 14.2 BOLA TOCANDO A REDE

Ao ultrapassar a rede (Regra 14.1.1), a bola pode tocá-la.

## 14.3 BOLA NA REDE

14.3.1 Uma bola jogada de encontro à rede pode ser recuperada dentro dos limites permitidos de três toques por equipe.

14.3.2 Se a bola rasga as malhas da rede ou a derruba, o rally é cancelado e repetido.

## 15 **JOGADOR NA REDE**

Cada equipe deve jogar dentro de sua própria quadra e área de jogo. No entanto, a bola pode ser recuperada além da zona livre.

### 15.1 INVASÃO POR CIMA DA REDE

15.1.1 No bloqueio, um jogador pode tocar a bola além da rede, desde que não interfira na jogada do oponente, antes ou durante o golpe de ataque do adversário (Regra 18.3).

15.1.2 É permitido ao jogador ultrapassar a rede com as mãos após atacar a bola, contanto que o golpe tenha sido efetuado nos limites de sua área de jogo.

### 15.2 INVASÃO NO ESPAÇO DE JOGO, QUADRA E/OU ZONA LIVRE DO ADVERSÁRIO.

Um jogador pode invadir o espaço de jogo, quadra e/ou zona livre do adversário, desde que sua ação não interfira na jogada do adversário.

### 15.3 CONTATO COM A REDE

15.3.1 É proibido tocar qualquer parte da rede ou das antenas (exceção Regra 15.3.4).

15.3.2 Após golpear a bola, o jogador pode tocar os postes, cordas ou qualquer outro objeto que não a rede em toda a sua extensão, contanto que isto não interfira na jogada.

15.3.3 Quando a bola é jogada de encontro a rede e toca o adversário, não é considerada falta.

15.3.4 O contato acidental dos cabelos com a rede não é falta.

### 15.4 FALTAS DO JOGADOR NA REDE

- 15.4.1 O jogador toca a bola ou o adversário no espaço de jogo contrário, antes ou durante o golpe de ataque do adversário (Regra 15.1.1).
- 15.4.2 O jogador penetra o espaço de jogo, quadra e/ou zona livre do adversário, interferindo no jogo do adversário (Regra 15.2).
- 15.4.3 Um jogador toca a rede (Regra 15.3.1).

## **16 SAQUE**

### **16.1 DEFINIÇÃO**

O saque é a ação efetuada por um jogador, que coloca a bola em jogo posicionado na zona de saque, golpeando-a com uma das mãos ou braço.

### **16.2 PRIMEIRO SAQUE DE UM SET**

A equipe que efetua o primeiro saque de um set é determinada pelo sorteio (Regra 8.1)

### **16.3 ORDEM DE SAQUE**

Após o primeiro saque de um set, o seguinte critério é observado para determinar o sacador:

- a) Quando a equipe que sacou vence o rally, o jogador que sacou permanece sacando.
- b) Quando a equipe receptora vence o rally, marca um ponto ganha o direito de saque e o sacador é o jogador que não tiver efetuado o último saque da equipe.

### **16.4 AUTORIZAÇÃO PARA O SAQUE**

O primeiro árbitro autoriza o saque após certificar-se de que o sacador tem a bola atrás da linha de fundo e as equipes estão prontas para jogar.( Diagrama 8, fig.1).

### **16.5 EXECUÇÃO DO SAQUE**

16.5.1 O sacador pode movimentar-se livremente dentro da zona de saque. No momento em que golpear a bola, ou saltar para efetuar o saque, não pode tocar a quadra (linha de fundo inclusive) nem o solo fora dos limites da zona de saque. Seus pés não podem estar embaixo da linha. Após o golpe, pode pisar ou tocar o solo fora dos limites da zona de saque ou dentro da quadra.

16.5.2 Caso a linha se mova em virtude da areia deslocada pelo sacador, NÃO é considerada uma falta.

16.5.3 O sacador deve golpear a bola até 5 segundos após o apito do primeiro árbitro autorizando o saque.

16.5.4 Um saque efetuado antes da autorização do primeiro árbitro é cancelado e repetido.

16.5.5 A bola deve ser golpeada com uma das mãos ou qualquer parte do braço, após ter sido solta ou lançada e antes de tocar o terreno de jogo.

16.5.6 Se a bola tocar o chão depois de ter sido lançada, solta pelo sacador, ou segurada pelo sacador, considera-se saque.

16.5.7 Não é permitida outra tentativa de saque.

### **16.6 BARREIRA**

O companheiro do sacador não pode impedir a visão do adversário, escondendo o sacador ou a trajetória da bola, através de barreira. A uma solicitação do adversário ele deve mover-se no sentido lateral.( Diagrama 4 ).

### **16.7 FALTAS DO SAQUE**

As seguintes faltas provocam uma troca de saque. O sacador:

- a) Infringe a ordem de saque (Regra 16.3);

b) Não executa devidamente o saque (Regra 16.5).

#### 16.8 FALTAS DE SAQUE APÓS GOLPEAR A BOLA

Após a bola ter sido corretamente golpeada, o saque se transforma em falta se a bola:

- a) Toca um jogador da equipe sacadora ou não ultrapassa o plano vertical da rede;
- b) Cai “fora” (Regra 11.4).

### 17 **GOLPE DE ATAQUE**

#### 17.1 DEFINIÇÃO

17.1.1 Todas as ações objetivando dirigir a bola a quadra adversária, exceto o saque e o bloqueio, são consideradas golpes de ataque.

17.1.2 Um golpe de ataque é completado no momento em que a bola ultrapassa completamente o plano vertical da rede ou é tocada por um bloqueador.

17.1.3 Os jogadores podem atacar a bola em qualquer altura, desde que o golpe tenha sido realizado nos limites do seu espaço de jogo (exceto Regra 17.2.4).

#### 17.2 FALTAS NO GOLPE DE ATAQUE

17.2.1 Um jogador golpeia a bola dentro do espaço de jogo da equipe adversária (Regra 15.1.2).

17.2.2 Um jogador golpeia a bola para “fora” (Regra 11.4).

17.2.3 Um jogador finaliza o ataque com uma “largada com a mão aberta”, direcionando a bola com os dedos.

17.2.4 Um jogador ataca a bola sacada pelo adversário estando a mesma inteiramente acima do bordo superior da rede.

17.2.5 Um jogador finaliza um ataque tocando a bola com ambas as mãos acima da linha do ombro, imprimindo uma trajetória não perpendicular à mesma, exceto quando efetua um levantamento para o seu companheiro.

### 18 **BLOQUEIO**

#### 18.1 DEFINIÇÃO

Bloquear é a ação do(s) jogador (es) junto à rede para interceptar a bola enviada pelo adversário, acima do bordo superior da rede.

#### 18.2 TOQUES DO BLOQUEADOR

O primeiro toque após um bloqueio pode ser efetuado por qualquer um dos jogadores, inclusive por aquele que tenha tocado a bola durante o bloqueio.

#### 18.3 BLOQUEIO DENTRO DO ESPAÇO ADVERSÁRIO

No bloqueio, o jogador pode colocar os braços e mãos além da rede, uma vez que sua ação não interfira com o golpe do adversário. Assim, só é permitido tocar a bola além da rede após o adversário ter finalizado seu golpe de ataque.

#### 18.4 CONTATO NO BLOQUEIO

- 18.4.1 Um contato no bloqueio é considerado como um toque da equipe. A equipe bloqueadora tem apenas direito a mais dois toques.
- 18.4.2 Contatos consecutivos (rápidos e contínuos) podem ocorrer com um ou mais jogadores contanto que sejam realizados durante uma mesma ação. São contados como somente um toque da equipe (Regra 18.4.1).
- 18.4.3 Estes contatos podem ocorrer com qualquer parte do corpo.

## 18.5 FALTAS DE BLOQUEIO

- 18.5.1 O bloqueador toca a bola dentro do espaço contrário antes ou simultaneamente ao golpe de ataque do adversário (Regra 18.3).
- 18.5.2 O jogador bloqueia a bola no espaço de jogo do adversário por fora dos limites das antenas.
- 18.5.3 O jogador bloqueia o saque do adversário.
- 18.5.4 A bola é enviada para “fora” pelo bloqueio.

## Capítulo Seis

# TEMPOS PARA DESCANSO E RETARDAMENTO

## 19 *TEMPO PARA DESCANSO*

### 19.1 DEFINIÇÃO

TEMPO para descanso é uma interrupção regulamentar do jogo. Este tempo tem a duração de 30 segundos.

**Nas competições internacionais da FIVB, no primeiro e segundo sets, um Tempo Técnico adicional de 30 segundos é concedido automaticamente quando o somatório dos pontos das duas equipes atinge os 21 pontos.**

### 19.2 NÚMERO DE TEMPOS PARA DESCANSO

Cada equipe tem direito a, no máximo, um tempo de descanso em cada set.

### 19.3 PEDIDO DE TEMPO PARA DESCANSO

Os jogadores podem solicitar tempo somente quando a bola estiver fora de jogo e antes do apito do árbitro autorizando o saque, acompanhado do sinal manual correspondente (Diagrama 8 fig.4). Os pedidos de tempo podem ser consecutivos, sem que haja a necessidade de a partida ser reiniciada.

Os jogadores devem ter a autorização dos árbitros para deixar a área de jogo.

### 19.4 SOLICITAÇÕES INDEVIDAS

Entre outras, é improcedente solicitar um tempo para descanso:

- a) Durante um rally, no momento, ou após o apito do árbitro autorizando o saque (Regra 19.3);
  - b) Após ter sido completado o número regulamentar de tempos para descanso (Regra 19.2).
- Qualquer solicitação indevida que não afete ou retarde o jogo deve ser desconsiderada, sem qualquer sanção, a não ser quando repetida em um mesmo set (Regra 20.1b).

## 20 *RETARDAMENTOS DE JOGO*

## 20.1 TIPOS DE RETARDAMENTO

A ação indevida de uma equipe que impeça o restabelecimento do jogo é considerada como retardamento. Entre outras, incluem-se:

- a) Estender a duração do tempo para descanso, após ter sido instruído para reiniciar o jogo;
- b) Repetir uma solicitação indevida no mesmo set (Regra 19.4);
- c) Retardar o jogo (12 segundos deve ser o tempo máximo entre o fim de um rally e o apito do árbitro autorizando o próximo saque em condições normais de jogo).

## 20.2 SANÇÕES POR RETARDAMENTO

20.2.1 O primeiro retardamento provocado por uma equipe em um set é sancionado com uma **ADVERTÊNCIA DE RETARDAMENTO**.

20.2.2 O segundo e os seguintes retardamentos de qualquer espécie, cometidos pela mesma equipe em um mesmo set, constituem falta e são sancionados com uma **PENALIDADE POR RETARDAMENTO**: perda do rally.

## 21 **INTERRUPÇÕES EXCEPCIONAIS DO JOGO**

### 21.1 CONTUSÃO

21.1.1 No caso de acidente sério estando a bola em jogo, o árbitro deve paralisar a partida imediatamente. O rally é então repetido.

21.1.2 A um jogador lesionado é concedido, no máximo, 5 minutos para recuperação no jogo. O árbitro autoriza o médico, devidamente credenciado, a entrar na quadra de jogo para atender o jogador. Somente o árbitro pode autorizar o jogador a deixar a área de jogo sem penalidade. Ao término dos 5 minutos do tempo de recuperação, o árbitro apita para reiniciar a partida e neste momento, o jogador determina por si mesmo se está apto a continuar jogando. Se o jogador não se recupera ou não regressa à área de jogo ao concluir o tempo para recuperação, sua equipe será declarada incompleta (Regras 7.4.3/9.1). Em casos extremos, o médico do torneio e o Supervisor Técnico da FIVB podem ser contrários ao retorno do jogador lesionado.

NOTA: O tempo de recuperação começa no momento em que o médico oficial do torneio chega à quadra de jogo para atender ao jogador. Não havendo um médico disponível, o tempo de recuperação começa a partir do momento em que o árbitro autoriza.

### 21.2 INTERFERÊNCIA EXTERNA

No caso de interferência externa durante o jogo, a partida deve ser interrompida e o rally repetido.

### 21.3 INTERRUPÇÕES PROLONGADAS

No caso de circunstâncias imprevisíveis interromperem a partida, o primeiro árbitro, o organizador e o Comitê de Controle, se houver, devem decidir sobre as medidas necessárias para o restabelecimento das condições normais.

21.3.1 No caso de ocorrer uma ou várias interrupções, não excedendo um total de 4 horas, o jogo se reinicia na mesma quadra, ou em outra quadra, com o mesmo placar. Para os sets já realizados será mantido o mesmo placar.

21.3.2 Na ocorrência de uma ou várias interrupções, excedendo o limite total de 4 horas, toda a partida é repetida.

## 22 **TROCAS DE QUADRA E INTERVALOS**

- 22.1 **TROCAS DE QUADRA**  
As equipes trocam de quadra a cada 7 pontos jogados (sets 1 e 2) e a cada 5 pontos jogados (set 3).
- 22.2 **INTERVALOS**
- 22.2.1 O intervalo entre cada set dura 1 minuto.  
Durante o intervalo antes do set decisivo, o primeiro árbitro realiza o sorteio de acordo com a Regra 8.1.
- 22.2.2 Durante a troca de quadra (Regra 22.1) as equipes trocam de quadra imediatamente sem demora.
- 22.2.3 Se a troca de quadra não se realizar no momento regulamentado, deve ser efetuada tão logo o erro seja constatado. A pontuação alcançada até o momento da troca de quadra, permanece a mesma.

## Capítulo Sete

### **FALTAS DE CONDUTA**

#### **23 CONDOTA INDEVIDA**

As condutas indevidas de jogadores em relação a árbitros, adversários, companheiros de equipe ou espectadores são classificadas em 4 categorias, conforme sua gravidade.

##### 23.1 CATEGORIAS

- 23.1.1 Conduta antidesportiva: discussão, intimidação, etc.
- 23.1.2 Conduta grosseira: ações contrárias aos princípios morais e de boa educação, demonstrando falta de respeito.
- 23.1.3 Conduta ofensiva: palavras ou gestos insultantes ou difamatórios.
- 23.1.4 Agressão: ataque físico ou intenção de agressão.

##### 23.2 SANÇÕES

Dependendo da gravidade da conduta indevida, conforme interpretação do primeiro árbitro, as sanções aplicáveis, que devem ser devidamente registradas na súmula do jogo, são:

- 23.2.1 **ADVERTÊNCIA POR CONDUTA INDEVIDA:** para condutas antidesportivas. Não se aplicam sanções, mas o jogador é alertado a não repeti-las no mesmo set.
- 23.2.2 **PENALIDADE POR CONDUTA INDEVIDA:** para conduta grosseira ou repetida conduta antidesportiva. A equipe é penalizada com a perda do rally.
- 23.2.3 **EXPULSÃO:** para conduta ofensiva ou repetida conduta grosseira é penalizada com a expulsão. O jogador expulso deve deixar a área de jogo e sua equipe é declarada incompleta para o set (Regras 7.4.3 e 9.1).
- 23.2.4 **DESQUALIFICAÇÃO:** em caso de agressão. O jogador deve deixar a área de jogo e sua equipe é declarada incompleta para o jogo (Regras 7.43 e 9.1).

##### 23.3 ESCALA DE SANÇÕES

A repetição de conduta indevida por um mesmo jogador, em um mesmo set, é penalizada progressivamente como demonstrado na Escala de Sanções. ( Diagrama 7 )  
Um jogador pode ser penalizado com mais de um cartão vermelho em um mesmo set.  
A acumulação de sanções só é aplicada dentro de um mesmo set.  
A desqualificação devida à agressão não exige sanção prévia.

##### 23.4 CONDUTA INDEVIDA ANTES E ENTRE OS SETS

Qualquer conduta indevida antes ou no intervalo dos sets, será penalizada no set seguinte conforme a Escala de Sanções.( Diagrama 7 )

## **SEÇÃO II - OS ÁRBITROS – SUAS RESPONSABILIDADES E SINAIS OFICIAIS**

### Capítulo Oito

## **EQUIPE DE ARBITRAGEM E PROCEDIMENTOS**

### **24 EQUIPE DE ARBITRAGEM E PROCEDIMENTOS**

#### 24.1 COMPOSIÇÃO

A equipe de arbitragem de um jogo é composta dos seguintes oficiais:

- o primeiro árbitro
- o segundo árbitro
- o apontador
- 4 ou(2) juizes de linha

A localização dos árbitros e juizes de linha está no Diagrama 6.

#### 24.2 PROCEDIMENTOS

24.2.1 Somente o primeiro e o segundo árbitros têm o direito de apitar durante o jogo:

- a) O primeiro árbitro autoriza o saque que inicia o rally.
- b) O primeiro e o segundo árbitros apitam e sinalizam o final do rally, certos de que uma falta foi cometida, identificando-a quando necessário.

24.2.2. Eles podem apitar durante uma interrupção do jogo para indicar que autorizam ou rejeitam a solicitação de uma equipe.

24.2.3. Imediatamente após o apito sinalizando o fim de um rally, o 1º árbitro indica, através da sinalização manual (Regra 29.1):

- a) A equipe sacadora;
- b) A natureza da falta (caso necessário);
- c) O jogador faltoso (caso necessário).

### **25 PRIMEIRO ÁRBITRO**

#### 25.1 LOCALIZAÇÃO

O primeiro árbitro exerce suas funções sentado ou de pé na cadeira de arbitragem, localizada num dos extremos da rede. Sua visão deve estar aproximadamente 50 cm acima do bordo superior da rede.

#### 25.2 AUTORIDADE

25.2.1 O primeiro árbitro dirige a partida do início ao fim. Tem autoridade sobre toda a equipe de arbitragem e jogadores. Durante o jogo, suas decisões são definitivas. Está autorizado a revogar as decisões dos outros membros da equipe de arbitragem, caso perceba um erro, podendo inclusive substituir um membro desta equipe que não esteja cumprindo devidamente suas funções.

25.2.2 É ele quem controla o trabalho dos boleiros.

25.2.3 Está investido do poder de decidir sobre qualquer assunto referente ao jogo, inclusive àqueles que não estejam previstos nestas Regras.

25.2.4 O primeiro árbitro não deve permitir discussões sobre uma decisão tomada. Entretanto, quando solicitado por um jogador, deve justificar sua decisão explicando sobre a

aplicação ou interpretação da Regra, na qual tenha baseado sua decisão. Caso um jogador expresse imediatamente seu desacordo com a explicação dada e queira formalizar um protesto oficial, o árbitro deverá iniciá-lo.

25.2.5 É responsabilidade do primeiro árbitro determinar, antes e durante a partida, se a área de jogo apresenta condições necessárias para jogar.

### 25.3 RESPONSABILIDADES

25.3.1 Antes do jogo, o primeiro árbitro deve:

- a) Inspeccionar as condições da quadra de jogo, bola e outros equipamentos;
- b) Realizar o sorteio com os capitães das equipes;
- c) Controlar o aquecimento das equipes.

25.3.2 Durante o jogo, somente o primeiro árbitro está autorizado a:

- a) Sancionar condutas indevidas e retardamentos.
- b) Decidir sobre:
  - Faltas do sacador;
  - Barreira da equipe sacadora;
  - Faltas no toque de bola;
  - Faltas acima da rede e na parte superior da mesma.

## 26 *SEGUNDO ÁRBITRO*

### 26.1 LOCALIZAÇÃO

O segundo árbitro exerce suas funções de pé, ao lado do poste, fora da quadra, no lado contrário e de frente para o primeiro árbitro. ( Diagrama 6 )

### 26.2 AUTORIDADE

26.2.1 O segundo árbitro é assistente do primeiro árbitro, mas possui também sua própria área de atuação (Regra 26.3). Se o primeiro árbitro estiver incapacitado de continuar exercendo suas funções, o segundo árbitro pode substituí-lo.

26.2.2 Sem apitar, pode também sinalizar faltas que não sejam da sua competência, mas não pode insistir sobre elas junto ao primeiro árbitro.

26.2.3 Controla o trabalho do apontador.

26.2.4 Autoriza e controla a duração dos pedidos de tempo e troca de quadra e rejeita solicitações indevidas.

26.2.5 Controla o número de tempos solicitados pelas equipes e informa ao primeiro árbitro e à respectiva equipe, o segundo pedido de tempo.

26.2.6 No caso da contusão de um jogador ele autoriza o tempo de recuperação (Regra 21.1.2).

26.2.7 Controla, durante o jogo, se a bola mantém ainda as condições regulamentares.

### 26.3 RESPONSABILIDADES

26.3.1 Durante o jogo, o segundo árbitro decide, apita e sinaliza as seguintes faltas:

- a) Contato do jogador com a parte inferior da rede ou com a antena situada no seu lado da rede (Regra 15.3.1.);
- b) Interferência devida à invasão por baixo da rede, da quadra e espaço de jogo do adversário (Regra 15.2.);
- c) A bola que ultrapassa o plano vertical da rede por fora do espaço de cruzamento ou toca a antena do seu lado da quadra (Regra 11.4);
- d) Contato da bola com um objeto fora da quadra (Regra 11.4).

## 27 *APONTADOR*

## 27.1 LOCALIZAÇÃO

O apontador desempenha suas funções sentado à mesa, localizada no lado oposto e de frente para o primeiro árbitro. ( Diagrama 6 )

## 27.2 RESPONSABILIDADES

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

27.2.1 Antes do início do jogo e do set, o apontador registra os dados da partida e das equipes, conforme os procedimentos em vigência e obtém as assinaturas dos capitães na súmula.

27.2.2 Durante o jogo, o apontador:

- a) Registra os pontos marcados e assegura que o placar indique corretamente a contagem de pontos.
- b) Monitora a ordem de serviço quando cada jogador realiza seu saque no set.
- c) Mostra uma placa numerada 1 ou 2 correspondente ao sacador e indica um erro aos árbitros imediatamente.
- d) Registra e controla o número de pedidos de tempo, e informa ao segundo árbitro.
- e) Notifica os árbitros as solicitações improcedentes de tempo para descanso. (Regra 19.4);
- f) Informa aos árbitros os finais de set e trocas de quadra.

27.2.3 O apontador, no final da partida:

- a) Registra o resultado final;
- b) Após assinar a súmula, obtém as assinaturas dos capitães de equipe e dos árbitros;
- c) No caso de protesto (Regra 6.1.7.a), registra ou permite ao jogador registrar na súmula a ocorrência do protesto.

## 28 **JUÍZES DE LINHA**

### 28.1 LOCALIZAÇÃO

28.1.1 É obrigatória a participação de dois juízes de linha em competições internacionais oficiais. Eles se posicionam de pé, nas extremidades opostas de uma diagonal da quadra, a uma distância de 1m a 2m do vértice da mesma.

Cada um deles controla a linha de fundo e a linha lateral próximas.

28.1.2 No caso da utilização de quatro juízes de linha, eles devem posicionar-se de pé na zona livre, cerca de 1m a 3m de distância de cada vértice da quadra, na extensão imaginária da linha sob seu controle.

### 28.2 RESPONSABILIDADES

28.2.1 Os juízes de linha executam suas funções sinalizando com bandeiras de 30cm x 30cm, como mostrado no Diagrama 9 :

- a) Sinalizam bola “dentro” e “fora”, sempre que esta cai próximo à(s) linha(s) sob seu controle.
- b) Sinalizam toque de bola “fora” da equipe receptora
- c) Sinalizam quando a bola ultrapassa a rede fora do espaço de cruzamento toca as antenas, etc. (Regra 14.1.1). O juiz de linha mais próximo da trajetória da bola é o responsável pela sinalização.
- d) A sinalização das infrações de contatos com a linha de fundo cometidas pelos sacadores é de responsabilidade do juiz de linha que controla a respectiva linha de fundo (Regra 16.5.1). A uma solicitação do primeiro árbitro, o juiz de linha deve repetir a sinalização efetuada.

## 29 **SINAIS OFICIAIS**

## 29.1 SINAIS MANUAIS DOS ÁRBITROS ( Diagrama 8 )

Os árbitros devem indicar através de um sinal manual oficial o propósito da interrupção do jogo, da seguinte maneira:

29.1.1 O árbitro sinaliza a próxima equipe a sacar.

29.1.2 O árbitro indica a natureza da falta ou o propósito da interrupção autorizada, se necessário, e se indicada por uma das mãos, esta deve corresponder ao lado da equipe que cometeu a falta ou efetuou a solicitação.

29.1.3 O árbitro indica, se necessário, o jogador que cometeu a falta ou a equipe solicitante.

O segundo árbitro, após apitar uma falta de sua responsabilidade, deve indicar a natureza da mesma para o primeiro árbitro, se necessário, o jogador faltoso e finalmente a próxima equipe a sacar.

## 29.2 SINAIS OFICIAIS DOS JUÍZES DE LINHA. ( Diagrama 9 )

Os juízes de linha devem indicar através do sinal oficial com a bandeira, a natureza da falta marcada, mantendo a sinalização por um momento.

### **QUADRO DE SANÇÕES**

<b>Categorias</b>	<b>Número de Vezes</b>	<b>Sanções</b>	<b>Cartões</b>	<b>Conseqüência</b>
1. Conduta Antidesportiva	Primeira	Advertência	Amarelo	Sem penalidade para prevenir
	Segunda e subsequentes	Penalidade	Vermelho	Perda do rally
2. Conduta Grosseira	Primeira e subsequentes	Penalidade	Vermelho	Perda do rally
3. Conduta Ofensiva <b>(Forma 'A')</b>	Primeira	Desqualificação	Ambos separados	Equipe declarada incompleta para o jogo, perde o jogo.
3. Conduta Ofensiva <b>(Forma 'B')</b>	Primeira	Expulsão	Ambos juntos	Equipe declarada incompleta para o set, perde o set.
4. Agressão	Primeira	Desqualificação	Ambos separados	Equipe incompleta para o jogo, perde o jogo.

## **REGULAMENTAÇÃO DE ARBITRAGEM PARA A PRÁTICA DE VOLEIBOL DE PRAIA 4 x 4**

1. Uma equipe deve constituir-se de, no máximo, 5 jogadores (4 jogadores na quadra e um jogador substituto), e um técnico. Um dos jogadores é o capitão do time, que deve ser indicado na súmula.
2. A quadra de jogo, condições e equipamentos são os mesmos do Voleibol de Praia (Regra 1,2,3,& 5).  
O jogador substituto deve sentar-se ou aquecer próximo à área de sua equipe e o treinador deve sentar-se nas cadeiras da equipe.
3. Não existem posições determinadas na quadra, mas a ordem de saque deve ser mantida durante o jogo.
4. Existe apenas uma substituição permitida durante cada set. Em caso de jogador contundido, o jogador que já participou daquele set pode retornar substituindo o jogador lesionado. Na ocorrência desta substituição excepcional, o jogador contundido não pode voltar a jogar naquele jogo.
5. Apenas um lançamento para saque é permitido. Não é permitida nenhuma outra tentativa de saque.
6. Os jogadores da equipe sacadora não devem impedir, com barreira, o adversário de ver o jogador no saque ou a trajetória da bola. A pedido do adversário eles devem deslocar-se lateralmente.
7. Contatos simultâneos entre adversários por cima da rede, resultando em bola presa, NÃO é considerado falta.
8. Um jogador não pode completar um ataque usando “largada” de mão aberta ou bola colocada, direcionando a bola com os dedos.
9. NÃO há linha de ataque. Os jogadores podem atacar ou bloquear de qualquer parte da área de jogo.
10. NÃO há linha central. Os jogadores podem entrar no espaço do adversário, quadra e/ou zona livre, desde que não interfiram com o jogo do adversário.
11. O primeiro contato (recepção do saque, ataque suave, defesa, etc.) é o mesmo do Voleibol de Praia (Regra 13.4).
12. É proibido tocar em qualquer parte da rede ou da antena, exceto o contato acidental do cabelo.
13. Um jogador pode completar um ataque usando um passe alto sem respeitar a trajetória perpendicular à linha dos ombros.
14. Cada equipe tem direito a 2 tempos de 60 segundos, durante o set.
15. As equipes devem trocar de quadra de acordo com a regra 22 do Voleibol de Praia.  
Exceção: não há intervalo durante a troca de quadras em todas “AS FORMAS”. As equipes devem trocar de quadra sem atrasos.
16. O sistema de pontos da Forma “A” do Voleibol de Praia (Regra 7) é recomendado. A Forma “B” pode ser usada se o tempo de duração da competição permitir. A nova Forma “C” consiste em melhor de três sets, todos os sets usando sistema de ponto por rally, vencido com ponto limite determinado pela TV ou necessidades organizacionais da competição.