

FEDERAÇÃO DE  
VOLLEYBALL  
DO  
RIO JANEIRO



# VÔLEIRIO

## REGRAS OFICIAIS DE VOLEIBOL DE PRAIA 2025-2028

**Aprovadas no 39º Congresso Mundial 2024**

Para serem implementadas em todas as competições a partir de 01 de janeiro de 2025

(Atualizado pelo CA da FPV em JAN25)

# VÔLEIRIO

## INDICE

### CARATERISTICAS DO JOGO

### PARTE 1: FILOSOFIA DAS REGRAS E ARBITRAGEM

### PARTE 2-SECÇÃO 1: O JOGO

### CAPITULO 1: INSTALAÇÕES E EQUIPAMENTO

1.	AREA DE JOGO. ....	12
1.1	DIMENSÕES.....	12
1.2	SUPERFICIE DE JOGO.....	12
1.3	LINHAS DO TERRENO DE JOGO.....	13
1.4	ZONAS E AREAS.....	13
1.5	CONDIÇÕES METEOROLOGICAS.....	13
1.6	ILUMINAÇÃO.....	13
2.	REDE E POSTES.....	13
2.1	ALTURA DA REDE.....	14
2.2	ESTRUTURA.....	14
2.3	BANDAS LATERAIS.....	14
2.4	VARETAS.....	15
2.5	POSTES.....	15
2.6	EQUIPAMENTO COMPLEMENTAR.....	15
3.	BOLAS.....	15
3.1	CARATERISTICAS .....	15
3.2	UNIFORMIDADE DAS BOLAS.....	15
3.3	SISTEMAS DE QUATRO BOLAS.....	15

### CAPITULO 2 : PARTICIPANTES

4.	EQUIPES.....	16
4.1	COMPOSIÇÃO DAS EQUIPES.....	16
4.2	LOCALIZAÇÃO DA EQUIPE .....	16
4.3	EQUIPAMENTO .....	16
4.4	MUDANÇA DE EQUIPAMENTOS.....	16
4.5	OBJETOS PROIBIDOS.....	17
5.	RESPONSÁVEIS DAS EQUIPES .....	17
5.1	CAPITÃO .....	17

# VÔLEIRIO

## CAPITULO 3: FORMATO DE JOGO

19

6.	PARA MARCAR UM PONTO, GANHAR UM SET E O JOGO .....	19
6.1	PARA MARCAR UM PONTO .....	19
6.2	PARA GANHAR UM SET.....	19
6.3	PARA GANHAR UM JOGO.....	20
6.4	AUSENCIA E EQUIPE INCOMPLETA .....	20
7.	ESTRUTURA DO JOGO .....	20
7.1	SORTEIO .....	20
7.2	AQUECIMENTO OFICIAL .....	21
7.3	FORMAÇÃO DAS EQUIPES .....	21
7.4	POSIÇÕES.....	21
7.5	FALTAS DE POSIÇÃO.....	21
7.6	ORDEM DE SERVIÇO (ROTAÇÃO) .....	21
7.7	FALTAS NA ORDEM DE SERVIÇO .....	21

## CAPITULO 4: AÇÕES DE JOGO

22

8.	SITUAÇÕES DE JOGO .....	22
8.1	BOLA EM JOGO .....	22
8.2	BOLA FORA DE JOGO .....	22
8.3	BOLA « DENTRO » .....	22
8.4	BOLA « FORA » .....	22
9.	JOGAR A BOLA .....	23
9.1	TOQUES DA EQUIPE .....	23
9.2	CARACTERISTICAS DO TOQUE DE BOLA .....	24
9.3	FALTAS AO JOGAR A BOLA .....	24
10.	BOLA À REDE .....	24
10.1	PASSAGEM DA BOLA PELA REDE .....	24
10.2	BOLA QUE TOCA A REDE .....	25
10.3	BOLA NA REDE .....	25
11.	JOGADOR À REDE .....	25
11.1	PASSAGEM POR CIMA DA REDE .....	25
11.2	PENETRAÇÃO NO ESPAÇO DE JOGO, CAMPO E OU ZONA LIVRE DA EQUIPE ADVERSÁRIA .....	25
11.3	CONTACTO COM A REDE .....	25
11.4	FALTAS DO JOGADOR À REDE .....	26

# VÔLEIRIO

12.	SERVIÇO .....	26
12.1	PRIMEIRO SERVIÇO DO SET .....	26
12.2	ORDEM DO SERVIÇO .....	26
12.3	AUTORIZAÇÃO PARA O SERVIÇO .....	27
12.4	EXECUÇÃO DO SERVIÇO .....	27
12.5	CORTINA .....	27
12.6	FALTAS REALIZADAS DURANTE O SERVIÇO .....	27
13.	ATAQUE .....	28
13.1	CARACTERÍSTICAS DO ATAQUE .....	28
13.2	FALTAS DO ATAQUE .....	28
14.	BLOCO .....	28
14.1	BLOCAR .....	28
14.2	CONTACTO DO BLOCO .....	29
14.3	BLOCAR NO ESPAÇO ADVERSÁRIO .....	29
14.4	BLOCO E TOQUES DA EQUIPE .....	29
14.5	BLOCAR O SERVIÇO .....	29
14.6	FALTAS DO BLOCO .....	29
<b>CAPITULO 5: INTERRUPTÕES, DEMORAS E INTERVALOS</b>		<b>30</b>
15.	INTERRUPTÕES.....	30
15.1	NUMERO DE INTERRUPTÕES REGULAMENTARES DE JOGO.....	30
15.2	SEQUÊNCIA DAS INTERRUPTÕES REGULAMENTARES DE JOGO .....	30
15.3	PEDIDOS DE INTERRUPTÕES REGULAMENTARES DE JOGO .....	30
15.4	TEMPOS MORTOS E TEMPOS MORTOS TECNICOS .....	30
15.5	PEDIDOS IMPROCEDENTES .....	31
16.	DEMORAS DE JOGO .....	31
16.1	TIPOS DE DEMORAS .....	31
16.2	SANÇÕES POR DEMORA .....	31
17.	INTERRUPTÕES EXCEPCIONAIS DE JOGO .....	31
17.1	LESÕES/DOENÇA .....	31
17.2	INTERFERENCIA EXTERNA .....	32
17.3	INTERRUPTÕES PROLONGADAS .....	32
18.	INTERVALOS E MUDANÇAS DE CAMPO .....	33
18.1	INTERVALOS .....	33
18.2	MUDANÇAS DE CAMPO .....	33

# VÔLEIRIO

## CAPITULO 6 : CONDUTA DOS PARTICIPANTES

34

19.	CONDUTA EXIGIDA .....	34
19.1	CONDUTA DESPORTIVA .....	34
19.2	DESSPORTIVISMO .....	34
20.	CONDUTA INCORRETA E SUAS SANÇÕES .....	34
20.1	CONDUTA INCORRETA MENOR .....	34
20.2	CONDUTA INCORRETA QUE DÁ ORIGEM A SANÇÕES .....	35
20.3	ESCALA DE SANÇÕES .....	35
20.4	CONDUTA INCORRETA ANTES E ENTRE OS SETS .....	35
20.5	RESUMO DAS CONDUTAS INCORRETAS E CARTÕES A USAR .....	36

## PARTE 2 – SECÇÃO 2 : OS ARBITROS, SUAS RESPONSABILIDADES E GESTOS OFICIAIS

37

## CAPITULO 7 : ARBITROS

38

21.	EQUIPE DE ARBITRAGEM E PROCEDIMENTOS .....	38
21.1	COMPOSIÇÃO .....	38
21.2	PROCEDIMENTOS .....	38
22.	PRIMEIRO ARBITRO .....	39
22.1	LOCALIZAÇÃO .....	39
22.2	AUTORIDADE .....	39
22.3	RESPONSABILIDADES .....	42
23.	SEGUNDO ARBITRO .....	42
23.1	LOCALIZAÇÃO .....	42
23.2	AUTORIDADE .....	43
23.3	RESPONSABILIDADES .....	41
24.	VIDEO-ARBITRO .....	42
24.1	LOCALIZAÇÃO .....	42
24.2	RESPONSABILIDADES .....	42
25.	ÁRBITRO RESERVA .....	
25.1	LOCALIZAÇÃO .....	42
25.2	RESPONSABILIDADES .....	42
26.	MARCADOR .....	43
26.1	LOCALIZAÇÃO .....	43
26.2	RESPONSABILIDADES .....	43
27.	MARCADOR ASSISTENTE .....	44

# VÔLEIRIO

27.1	LOCALIZAÇÃO .....	44
27.2	RESPONSABILIDADES .....	44
28.	JUIZES DE LINHA .....	44
28.1	LOCALIZAÇÃO .....	44
28.2	RESPONSABILIDADES .....	45
29.	GESTOS OFICIAIS .....	45
29.1	GESTOS OFICIAIS DOS ARBITROS .....	45
29.2	GESTOS OFICIAIS DOS JUIZES DE LINHA .....	45

## PARTE 2- SECÇÃO 3 : DIAGRAMAS

		<b>45</b>
D1	AREA DE JOGO .....	47
D2	TERRENO DE JOGO .....	48
D3	REDE .....	49
D4a	BOLA QUE ATRAVESSA O PLANO VERTICAL DA REDE PARA O CAMPO ADVERSÁRIO .....	50
D4b	BOLA QUE ATRAVESSA O PLANO VERTICAL DA REDE PARA A ZONA LIVRE DO CAMPO ADVERSÁRIO .....	51
D5	CORTINA .....	52
D6	BLOCO EFETIVO .....	52
D7	MEDIDAS DISSUASORAS E SANÇÕES .....	53
	D7a ESCALA DE SANÇÕES E CONSEQUENCIAS.....	53
	D7b ESCALA DE SANÇÕES POR DEMORAS E CONSEQUÊNCIAS .....	53
D8	COLOCAÇÃO DA EQUIPE DE ARBITRAGEM E AUXILIARES .....	54
D9	GESTOS OFICIAIS DOS ARBITROS .....	55-61
D10	GESTOS OFICIAIS DOS JUIZES DE LINHA .....	62-63

## PARTE 3: DEFINIÇÕES

## INDICE DE PALAVRAS

63

66



O Voleibol de praia é um desporto jogado por duas EQUIPES num campo de areia dividido por uma rede.

Cada EQUIPE tem três toques para devolver a bola (Incluindo o toque do bloco).

No Voleibol de praia, a EQUIPE que ganhar uma jogada marca um ponto (Sistema de Ponto por jogada). Quando a EQUIPE que recebe ganha a jogada, ganha um ponto e o direito a servir. O jogador a servir deverá alternar cada vez que isto acontece.

# VÔLEIRIO

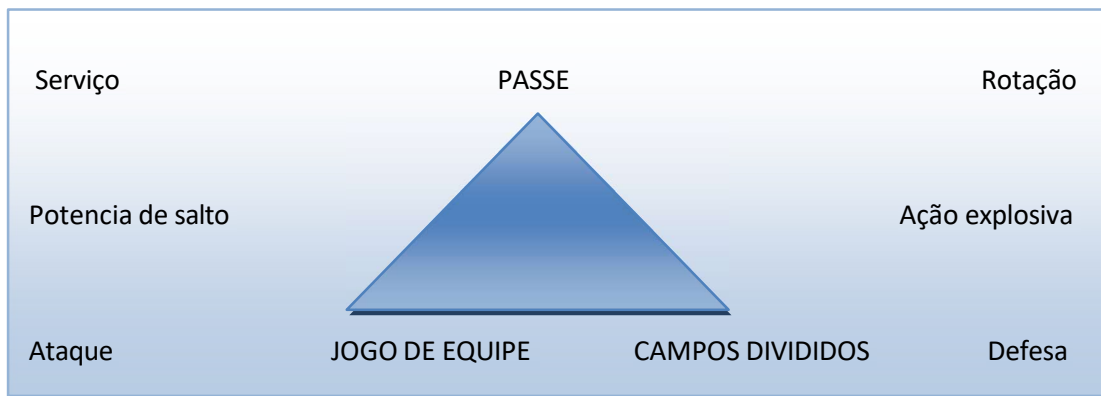
## PARTE 1

### FILOSOFIA DAS REGRAS E DA ARBITRAGEM

#### INTRODUÇÃO

Em todos os aspetos, o Voleibol de Praia é um dos desportos com maior sucesso e popularidade do mundo – tem o maior número de visualização pela TV, maior numero de seguidores nas redes sociais, maior (e crescente) numero de atletas inscritos e recreativos do que qualquer outro desporto, e uma imagem dinâmica, limpa e colorida, combinando, principalmente, ao nível competitivo, uma vasta apresentação sonora e visual, capaz de satisfazer qualquer paladar.

De forma simples, é rápido, é emocionante e de ação explosiva. No entanto, a variante do Voleibol de praia abrange vários elementos cruciais que se encaixam e cujas interações se complementam tornando-o único entre várias competições desportivas e criar um charme especial para diferenciá-lo de outras atividades desportivas.



#### O VOLEIBOL DE PRAIA DA FIVB É UM DESPORTO COMPETITIVO

A competição explora forças latentes. Ele exhibe o melhor da habilidade, espírito, criatividade e estética. As regras são estruturadas para permitir todas essas qualidades. Os primeiros expoentes do jogo nas areias da Califórnia ainda estariam a reconhecê-lo. No entanto, nos últimos anos, a FIVB fez grandes avanços na adaptação do jogo a um público moderno.

Nesse sentido, o voleibol de praia manteve alguns elementos distintivos e essenciais ao longo dos anos. Alguns destes elementos são partilhados com outros desportos de rede/bola/ raquete: - O serviço - A rotação (alternando para servir) - O ataque - A defesa - jogadores podem jogar em qualquer lugar do campo.

Mas o desporto mudou. Hoje é mais explosivo e mais espetacular. É rápido e flui livremente; tem Jogadores mais atléticos a fazer coisas sensacionais dentro de campo em locais lotados. Além disso, o voleibol de praia é único entre os jogos da rede, ao insistir que a bola está constantemente no ar - uma bola que voa - e permitindo a cada EQUIPE um grau de passe interno antes que a bola seja devolvida aos adversários, criando uma espécie de compartilhamento da bola para produzir oportunidades iguais para marcar pontos. Nos últimos anos, a FIVB fez um grande investimento no uso de tecnologia, com seu Sistema de Vídeo proporcionando justiça aos esforços dos atletas, e encorajando filosofias que

# VÔLEIRIO

promovem o jogo fluido para entreter o público, tanto no local quanto na televisão. Os competidores usam essa estrutura para contestar técnicas, táticas e poder. A estrutura também permite aos jogadores a liberdade de expressão para entusiasmar espectadores e telespectadores, e criar um incomparável espetáculo desportivo.

E a imagem do Voleibol de Praia está cada vez mais boa por conta disso.

## O TEXTO DAS REGRAS

Este texto é dirigido a um vasto público ligado ao Voleibol - jogadores, treinadores, árbitros, espetadores, comentadores e outros – porque compreender melhor as regras, permite jogar melhor e satisfação pessoal- os técnicos podem criar uma melhor estrutura e táticas de EQUIPE, permitindo aos jogadores liberdade para mostrar as suas habilidades. Além disso, uma compreensão da relação entre as regras escritas e as ações reais em campo permite que os árbitros tomem melhores decisões

O voleibol de praia é recreativo e competitivo. O desporto recreativo explora o espírito humano e promove a “diversão” e a vida saudável. A competição permite que as pessoas exibam o melhor em habilidade, criatividade, liberdade de expressão e espírito de luta. As regras são projetadas e estruturadas para permitir que todas essas facetas floresçam.

Esta introdução concentrou-se inicialmente no voleibol de praia como um desporto competitivo, antes de começar a identificar as principais qualidades exigidas para uma arbitragem bem-sucedida.

## O ÁRBITRO DENTRO DESTA ESTRUTURA

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

Estar posicionado no meio do terreno de jogo é um símbolo de equilíbrio, encorajando os jogadores a confiar nas ações do árbitro. No entanto, o árbitro deve ser um facilitador ao invés de um controlador, um diretor de orquestra ao invés de um ditador, um promotor eficiente ao invés de um punidor “eficiente”.

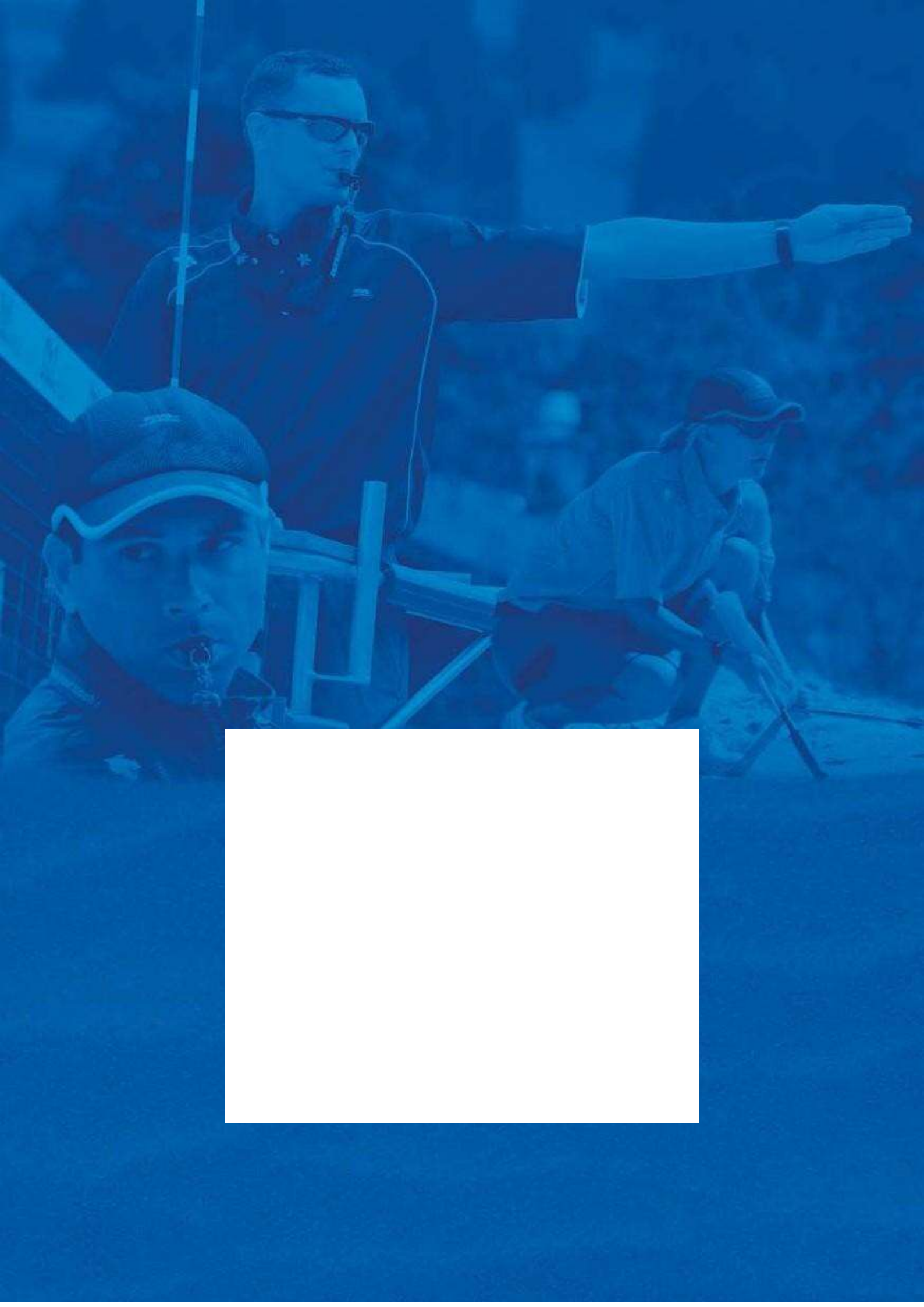
Ao compreender a razão pela qual uma regra foi escrita e ao ser claro sobre seu propósito dentro da estrutura do “show”, o árbitro torna-se uma grande parte de sucesso da produção geral, enquanto permanece em grande parte em segundo plano e intervém apenas quando necessário. Podemos dizer que um bom árbitro usará as regras para tornar a competição uma experiência gratificante para todos os envolvidos.

Para aqueles que leram até aqui, considerem as regras seguintes como o estado atual de desenvolvimento de um grande jogo, mas fixem porque estes poucos parágrafos anteriores podem ser de igual importância para si na posição que ocupa dentro do desporto.

**Participe!**

**Mantem a bola no ar!**

**Entenda o Jogo!**



# VÔLEIRIO

## CAPITULO 1 INSTALAÇÕES E EQUIPAMENTO

		Ver regras
1	<b>AREA DE JOGO</b>	
	A área de jogo compreende o terreno de jogo e a zona livre. Deverá ser retangular e simétrica.	1.1, D1
1.1	<b>DIMENSÕES</b>	
1.1.1	O terreno de jogo é um retângulo de 16 x 8 m, rodeado por uma zona livre com um mínimo de 3 metros de largura em toda a volta.	D2
	O espaço livre de jogo é o espaço acima da área de jogo, o qual deve estar livre de qualquer obstáculo. O espaço livre de jogo deve medir um mínimo de 7 m de altura desde a superfície de jogo.	
1.1.2	<b>Para as competições mundiais e oficiais FIVB, a zona livre deverá medir no mínimo de 5 m e um máximo de 6 m desde as linhas finais /laterias. O espaço livre de jogo deve medir no mínimo de 12,5 m de altura desde a superfície de jogo.</b>	
1.2	<b>O TERRENO DE JOGO</b>	
1.2.1	O terreno deve ser de areia nivelada, o mais plano e uniforme possível, livre de pedras, conchas e qualquer outro objeto que possam representar risco de cortes ou lesões para os jogadores.	
1.2.2	<b>Em competições Mundiais e Oficiais da FIVB a areia deverá ter uma profundidade mínima de 40 cm e ser constituída por grãos finos ligeiramente compactados.</b>	
1.2.3	A superfície de jogo não pode apresentar qualquer perigo de lesão para os jogadores	
1.2.4	<b>Para Competições Mundiais e Oficiais da FIVB a areia deve também ser peneirada até um tamanho aceitável, não muito grossa, livre de pedras e partículas perigosas. Não deve ser demasiado fina de forma a não provocar poeira e não ficar agarrada à pele.</b>	
1.2.5	<b>Para Competições Mundiais e Oficiais da FIVB é recomendado, em caso de chuva, a utilização de uma cobertura em lona para cobrir o campo central.</b>	
1.3	<b>LINHAS DO CAMPO</b>	D2
1.3.1	Todas as linhas têm de 5 cm de largura. As linhas devem ser coloridas de forma a contrastar nitidamente com a cor da areia.	
1.3.2	<b>LINHAS DO TERRENO DE JOGO</b>	
	Duas linhas laterais e duas linhas de fundo delimitam o terreno de jogo. NÃO há linha central. As linhas laterais e finais estão situadas dentro das dimensões do terreno de jogo.	
	As linhas do terreno de jogo devem ser fitas feitas de material resistente, e qualquer material exposto, que sirva para as fixar, deve ser flexível e macio.	

# VÔLEIRIO

## 1.4 ZONAS E ÁREAS

Há apenas o campo, a zona de serviço e a zona livre à volta do campo.

- 1.4.1 A zona de serviço mede 8m de largura situada atrás da linha de fundo e prolonga-se até ao limite da zona livre.

## 1.5 CONDIÇÕES CLIMÁTICAS

As condições CLIMÁTICAS não devem apresentar qualquer perigo de lesão para os jogadores

## 2 REDE E POSTES

### 2.1 ALTURA DA REDE

D3

- 2.1.1 Colocada verticalmente, sobre o eixo central do terreno de jogo há uma rede cujo bordo superior é colocado a 2,43 m para competições masculinas e a 2,24 m para competições femininas.

Nota: A altura da rede pode variar para grupos etários específicos, de acordo com o seguinte:

<u>Idade</u>	<u>Femininos</u>	<u>Masculinos</u>
Até 16 inclusivé	2.24 m	2.24 m
Até 14 inclusivé	2.12 m	2.12 m
Até 12 inclusivé	2.00 m	2.00 m

- 2.1.2 A altura da rede é medida no centro do terreno de jogo, por meio de uma régua. A altura da rede (sobre as linhas laterais) deverá estar exatamente à mesma altura e não poderá exceder a altura oficial em mais de 2 cm.

### 2.2 ESTRURA DA REDE

A rede mede 8,5 m de comprimento e 1 m (+/- 3 cm) de largura quando esticada e colocada, verticalmente, sobre o eixo central do terreno de jogo.

D3

É feita com uma malha quadrada de 10 cm. Nos bordos superior e inferior existem duas bandas horizontais de 7-10 cm, feitas de lona dobrada, de preferência em azul escuro ou cores brilhantes, cosidas ao longo de todo o comprimento da rede. Em cada extremidade da banda superior existe um orifício através do qual passa uma corda que a fixa aos postes mantendo-a esticada e tensa na parte superior da rede.

No interior das bandas há, um cabo flexível na parte superior e uma corda na inferior para fixar a rede aos postes e para a manter esticada no topo e na parte inferior. É permitido haver publicidade nas bandas horizontais da rede.

**Nas Competições Mundiais e Oficiais da FIVB, pode ser usada uma rede de 8 m com quadrados mais pequenos onde pode ser colocada publicidade entre a parte lateral da rede e os postes, desde que a visibilidade quer para os atletas quer para a EQUIPE de arbitragem seja preservada. A publicidade pode ser gravada na rede mas sempre de acordo com os regulamentos da FIVB.**

# VÔLEIRIO

2.3

## **BANDAS LATERAIS**

Duas bandas laterais coloridas de 5 cm de largura (a mesma largura das linhas do terreno de jogo) e 1m de comprimento são fixadas verticalmente à rede sobre cada linha lateral. São consideradas como fazendo parte da rede. 14.1.1, , D3  
É permitida publicidade nas bandas laterais.

2.4

## **VARETAS**

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

As varetas são fixadas na parte exterior de cada banda lateral. As varetas são colocadas em lados opostos da rede.

Os 80 cm de cada vareta que se situam acima do bordo superior da rede são marcados com faixas de 10 cm de largura, de cores contrastantes, de preferência vermelho e branco.

As varetas são consideradas como fazendo parte da rede e delimitam lateralmente o espaço de passagem da bola.

2.5

## **POSTES**

D2, D3

2.5.1

Os postes que suportam a rede são colocados a uma distância de 0,70 -1 m de cada linha lateral do terreno de jogo à sua proteção. Devem ter uma altura de 2,55 m e de preferência ajustável.

**Para as Competições Mundiais e Oficiais da FIVB, os postes que sustentam a rede são colocados a uma distância de 1 m do exterior das linhas laterais.**

2.5.2

Os postes são redondos e lisos, não devem ser fixos ao solo através de cabos. Toda a instalação que represente perigo ou obstáculo deverá ser suprimida. Os postes devem ser protegidos

2.6

## **EQUIPAMENTO ADICIONAL**

Todo o EQUIPAMENTO complementar é determinado pelos Regulamentos da FIVB.

3.

## **BOLAS**

3.1

### **CARATERÍSTICAS**

3.2

A bola deve ser esférica, feita de um material flexível (couro, couro sintético ou similar) e que não absorva humidade, isto é, mais apropriado para condições ao ar livre uma vez que os jogos poderão ser realizados mesmo com chuva. A bola tem no interior uma câmara de ar em borracha ou material similar. A aprovação do uso de material em couro sintético é determinada pelos regulamentos da FIVB.

Cores: cores claras uniforme ou uma combinação de cores.

Circunferencia: 66 a 68 cm

Peso: 260 a 280 g

Pressão interior: 0.175 a 0.225 kg/cm<sup>2</sup> (171 a 221 mbar o hPa )

# VÔLEIRIO

## **3.2 UNIFORMIDADE DAS BOLAS**

Todas as bolas a utilizar num jogo devem ter as mesmas características no que diz respeito a circunferência, peso, pressão, tipo, cor, etc.

**Salvo autorização em contrário, as Competições Mundiais e Oficiais da FIVB devem ser disputadas com bolas homologadas pela FIVB.** 3.1, 28.2.7

## **3.3 SISTEMA DE QUATRO BOLAS**

**Nas Competições Mundiais e Oficiais da FIVB devem ser utilizadas quatro bolas. Neste caso, seis movimentadores de bolas deverão ser colocados um em cada canto da zona livre e um atrás de cada árbitro.** D8

# VÔLEIRIO

## CAPITULO 2

### PARTICIPANTES

#### 4. EQUIPES

##### 4.1 COMPOSIÇÃO DAS EQUIPES

- 4.1.1 Uma EQUIPE é composta exclusivamente por dois jogadores.
- 4.1.2 Apenas os dois jogadores inscritos no boletim de jogo podem participar no encontro.
- 4.1.3 Um dos jogadores é o capitão de EQUIPE que deverá ser indicado no boletim de jogo.
- 4.1.4 **Para as Competições Mundiais e Oficiais da FIVB, não é permitido aos jogadores receber ajuda externa ou instruções dos treinadores durante o jogo (Exceções: consulte regulamentos específicos para competições por idade e para as fases 1 e 2 da Taça Continental).**

##### 4.2 COLOCAÇÃO DA EQUIPE

As áreas destinadas às EQUIPES (que incluem 2 cadeiras cada) devem estar a 5 m da linha lateral, e pelo menos a 3 m da mesa do marcador.

##### 4.3 EQUIPAMENTOS/UNIFORMES

O EQUIPAMENTO dos jogadores consiste em calção ou fato de banho. O uso de 4.1.1  
camisola ou top é opcional, exceto quando especificado no regulamento do Torneio.  
Os jogadores podem usar boné/cobrir a cabeça.

- 4.3.1 **Para as Competições Mundiais e Oficiais da FIVB os jogadores da mesma EQUIPE devem usar EQUIPAMENTOS da mesma cor e estilo, de acordo com os regulamentos do torneio. Os EQUIPAMENTOS dos jogadores devem estar limpos.**
- 4.3.2 Os jogadores devem jogar descalços, exceto quando autorizados pelo 1º árbitro.
- 4.3.3 As CAMISETAS dos jogadores (ou calção, quando autorizados a jogar sem camisola) devem ser numerados com 1 e 2.
  - 4.3.3.1 O número deve ser colocado no peito (ou na frente dos calções).
  - 4.3.3.2 Os números devem ser de cor contrastante com a da camisola e ter no mínimo 10 cm de altura. A tira que forma o número deve ter no mínimo 1,5 cm de largura.

##### 4.4 MUDANÇAS DE EQUIPAMENTO

Se ambas as EQUIPES se apresentarem para um jogo com EQUIPAMENTO/CAMISETAS da mesma cor, o árbitro deverá efetuar um sorteio, para determinar qual a EQUIPE que mudará de EQUIPAMENTO.

O primeiro árbitro poderá autorizar um ou mais jogadores a :

# VÔLEIRIO

- 4.4.1 jogar de meias e/ou sapatilhas,
- 4.4.2 trocar as CAMISETAS suadas/molhadas entre sets, desde que as novas também obedeçam aos regulamentos do torneio e da FIVB . 4.3.3
- 4.4.3 A pedido de um jogador o primeiro árbitro poderá autorizar o uso de camisola interior e de calças de fato de treino.

## 4.5 OBJETOS PROIBIDOS

- 4.5.1 É proibido o uso de qualquer objeto que possa causar lesões ou proporcionar vantagem artificial ao jogador
- 4.5.2 Os jogadores podem usar óculos ou lentes de contacto, sob a sua inteira responsabilidade e risco.
- 4.5.3 Peças acolchoadas de compressão (dispositivos de proteção de lesão acolchoada) podem ser usadas para proteção ou apoio

**Para Competições Mundiais Seniores da FIVB, estes dispositivos deverão ser da mesma cor como fazendo parte do EQUIPAMENTO.**

**Preto, Branco ou cores neutras poderão ser utilizadas desde que todos os atletas usem a mesma cor.**

## 5. RESPONSÁVEIS DAS EQUIPES

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

### 5.1 CAPITÃO

- 5.1.1 Antes do encontro o capitão de EQUIPE:
- a) assina o boletim de jogo;
  - b) representa a sua EQUIPE no sorteio.
- 5.1.2 Durante o jogo, apenas o capitão está autorizado a falar com os árbitros, quando a bola estiver morta, nos seguintes três casos: 8.2
- 5.1.2.1 Para pedir uma explicação sobre a aplicação ou interpretação das Regras; caso a explicação não satisfaça o capitão, este deverá comunicar imediatamente ao 1º árbitro a sua intenção de apresentar Protesto;
- 5.1.2.2 Para pedir autorização:
- a) para mudar de uniforme ou EQUIPAMENTO,
  - b) para verificar o número do jogador a servir
  - c) para verificar a rede, bola, terreno, etc,
  - d) para realinhar uma linha do o terreno de jogo

# VÔLEIRIO

- 5.1.2.3 Para solicitar tempos mortos 15.2.1, 15.4.1  
Nota: Os jogadores devem ter autorização dos árbitros para abandonar o terreno de jogo.
- 5.1.3 NO FINAL DO JOGO:
- 5.1.3.1 Ambos os jogadores cumprimentam os árbitros e os adversários. O Capitão confirma o resultado assinando o boletim de jogo.
- 5.1.3.2 Se o Capitão previamente solicitou um Protocolo de Protesto ao 1º árbitro e este não 5.1.2.1  
foi decidido com êxito no momento em que ocorreu, ele/ela tem o direito de o formalmente confirmar por escrito, registrando-o no boletim de jogo no fim do encontro.



# VÔLEIRIO

## CAPITULO 3 FORMATO DE JOGO

### 6. PARA GANHAR UM PONTO, GANHAR UM SET E O JOGO

#### 6.1 PARA GANHAR UM PONTO

##### 6.1.1 Ponto

Uma EQUIPE marca um ponto:

6.1.1.1 quando a bola toca o terreno de jogo da EQUIPE adversária. D9(14)

6.1.1.2 quando a EQUIPE adversária comete uma falta;

6.1.1.3 quando a EQUIPE adversária recebe uma penalização.

##### 6.1.2 Falta

Uma EQUIPE comete uma falta quando realiza uma ação contrária às regras de jogo (ou as viola de qualquer outra forma). Os árbitros julgam as faltas e determinam as consequências, de acordo com as Regras:

6.1.2.1 Se duas ou mais faltas são cometidas sucessivamente, apenas a primeira é considerada

6.1.2.2 Se duas ou mais faltas são cometidas simultaneamente por adversários, considera-se FALTA DUPLA e a jogada é repetida. D9 (23)

##### 6.1.3 Jogada e jogada completada

Uma **jogada** é a sequência de ações de jogo desde o momento do batimento na bola no serviço pelo servidor até que a bola esteja fora de jogo. Uma **jogada completada** é a sequência de ações de jogo que resultam na atribuição/obtenção de um ponto. Isto inclui

- a atribuição de uma penalização

- perda de serviço, para faltas do serviço fora do tempo limite.

6.1.3.1 Se a EQUIPE que serve ganha a jogada, marca um ponto e continua a servir.

6.1.3.2 Se a EQUIPE que recebe ganha a jogada, marca um ponto e deve servir a seguir.

#### 6.2 PARA GANHAR UM SET

Um set (exceto o 3º e decisivo) é ganho pela EQUIPE que obtiver primeiro 21 pontos com uma vantagem mínima de dois pontos. No caso de um empate aos 20-20, o jogo continua até que seja atingida uma diferença de dois pontos (22-20,23-21, etc.). D9(9)

#### 6.3 PARA GANHAR UM JOGO

6.3.1 O jogo é ganho pela EQUIPE que vencer dois sets. D9(9)

6.3.2 Em caso de empate 1-1, o set decisivo (3º) será jogado até aos 15 pontos com uma diferença mínima de 2 pontos.

# VÔLEIRIO

## 6.4 AUSÊNCIA E EQUIPE INCOMPLETA

- 6.4.1 Se uma EQUIPE se recusar a jogar depois de intimada a fazê-lo, será declarada ausente e perde o jogo com o resultado de 0-2 no jogo e os parciais de 0-21, 0-21 nos sets.
- 6.4.2 Uma EQUIPE que não se apresente à hora do jogo no terreno de jogo é declarada ausente. 6.4.1
- 6.4.3 Uma EQUIPE que é declarada INCOMPLETA para o set ou para o jogo, perde o set ou o jogo. À EQUIPE adversária são atribuídos os pontos, ou os pontos e os sets necessários para vencer o set ou o jogo. A EQUIPE incompleta mantém os pontos e sets. 6.2, 6.3, 7.3.1

**Para as Competições Mundiais e Oficiais da FIVB, sempre que seja utilizado um sistema de competição por grupos, a Regra 6.4 acima pode ser sujeita a alterações conforme determinado nos Regulamentos de Competição Específicos emanados pela FIVB em devido tempo, estabelecendo os procedimentos a seguir em caso de EQUIPES ausentes e EQUIPES incompletas.**

## 7. ESTRUTURA DO JOGO

### 7.1 SORTEIO

Antes do aquecimento oficial, o 1º árbitro realiza um sorteio para decidir qual a EQUIPE que efetua o primeiro serviço e em que lado do campo começam no 1º set

- 7.1.1 O sorteio é realizado na presença dos dois capitães de EQUIPE, no lugar adequado
- 7.1.2 O vencedor do sorteio escolhe:  
ENTRE
- 7.1.2.1 o direito de servir ou de receber o serviço,  
OU
- 7.1.2.2 o lado do campo.  
O que perde fica com a opção restante.
- 7.1.2.3 No segundo set o perdedor do sorteio no primeiro set terá o direito a escolher entre as opções 7.1.2.1 ou 7.1.2.2
- Um novo sorteio será realizado para o set decisivo.

### 7.2 AQUECIMENTO OFICIAL

Antes do início do jogo, caso as EQUIPES tenham tido previamente outro campo à sua disposição, terão direito a um período de 3 minutos de aquecimento oficial à rede; caso contrário, poderão ter de 5 minutos.

# VÔLEIRIO

## **7.3**    **FORMAÇÃO DAS EQUIPES**

- 7.3.1    Ambos os jogadores de cada EQUIPE têm de estar sempre em jogo 4.1.1

## **7.4**    **POSIÇÕES**

No momento em que a bola é batida pelo servidor, cada EQUIPE deve estar colocada no seu próprio campo (exceto o servidor).

- 7.4.1    Os jogadores podem-se posicionar livremente no campo. NÃO existem posições determinadas em campo.

## **7.5**    **FALTA DE POSIÇÃO**

- 7.5.1    NÃO há faltas de posição.

## **7.6**    **ORDEM DO SERVIÇO**

- 7.6.1    A ordem de serviço deve manter-se ao longo do set (como determinado pelo capitão de EQUIPE imediatamente após o sorteio).

- 7.6.2    Quando a EQUIPE que recebe ganha o direito a servir, os seus jogadores “rodam” uma posição.

## **7.7**    **FALTA NA ORDEM DO SERVIÇO**

- 7.7.1    Comete-se uma falta na ordem de serviço quando este não é efetuado de acordo com essa ordem. A EQUIPE é sancionada com um ponto e serviço para o adversário. D9(13)

- 7.7.2    O marcador (es) deve indicar corretamente a ordem de serviço e corrigir algum jogador que esteja incorreto no serviço.

# VÔLEIRIO

## CAPITULO 4 AÇÕES DE JOGO

### 8. SITUAÇÕES DE JOGO

#### 8.1 BOLA EM JOGO

A bola está em jogo a partir do momento do batimento do serviço após autorização do 1º árbitro. 12, 12.3

#### 8.2 BOLA FORA DE JOGO

A bola deixa de estar em jogo no momento em que se comete uma falta assinalada por um dos árbitros; na ausência de uma falta, no momento do apito.

#### 8.3 BOLA "DENTRO"

A bola é “dentro”, no momento de contacto com o terreno de jogo, incluindo as linhas limites D9(14), D10 (1)

#### 8.4 BOLA "FORA"

A bola é “fora” quando:

- 8.4.1 cai no solo completamente fora das linhas que delimitam o terreno de jogo (sem as tocar); 1.3.2, D9(15), D10(2)
- 8.4.2 toca um objeto fora do terreno de jogo, ou pessoa estranha ao jogo D9(15), D10 (4)
- 8.4.3 toca as varetas, cabos, postes ou a própria rede no exterior das bandas laterais. 2.3;D3;D4a, D9(15), D10(4)
- 8.4.4 atravessa completamente o plano vertical da rede, parcial ou totalmente por fora do espaço de passagem durante o serviço ou durante o segundo ou terceiro toque da EQUIPE (exceção: Regra 10.1.2) 2.3,10.1.2, D4a, D9( 15), D10(4)
- 8.4.5 atravessa completamente o espaço inferior por debaixo da rede D4a, D9(22)

### 9. JOGAR A BOLA

Cada EQUIPE deve jogar dentro da sua própria área e espaço de jogo. 10.1.2 (exceto Regra 10.1.2).

No entanto, a bola pode ser recuperada para além da sua própria zona livre e sobre a mesa do marcador e sua extensão.

#### 9.1 TOQUES DE EQUIPE

Um toque é qualquer contacto com a bola dum jogador em jogo

Cada EQUIPE tem direito a um máximo de três toques antes de a reenviar por cima da rede. Se mais toques forem usados, a EQUIPE comete falta de “QUATRO TOQUES”.

Estes toques de EQUIPE incluem não apenas os toques intencionais do jogador, mas também qualquer contacto involuntário com a bola.

# VÔLEIRIO

- 9.1.1 **TOQUES CONSECUTIVOS**  
Não é permitido ao jogador tocar a bola duas vezes consecutivas (exceções, ver Regras: 9.2.2.2, 9.2.3, 14.2 e 14.4.2). 9.2.2.1, 14.2, 14.4.2, D9(17)
- 9.1.2 **TOQUES SIMULTÂNEOS**  
Dois jogadores podem tocar a bola simultaneamente.
- 9.1.2.1 Quando dois colegas de EQUIPE tocam a bola simultaneamente é considerado como dois toques para a EQUIPE (exceto no bloco). 14.2  
  
Se dois colegas de EQUIPE tentam jogar a bola mas apenas um a toca, considera-se apenas um toque.  
  
Se os jogadores colidirem, nenhuma falta é cometida.
- 9.1.2.2 Quando dois adversários tocarem simultaneamente a bola acima da rede e a bola ficar em jogo, a EQUIPE que recebe a bola tem direito a mais três toques. No caso da bola cair “fora”, é considerada falta da EQUIPE colocada no lado oposto.
- 9.1.2.3 Se o contacto simultâneo entre dois adversários por cima da rede originar um contacto mais prolongado com bola, mesmo que este seja completado por cima do campo adversário, a jogada continua. 9.1.2.2
- 9.1.2.4 Se a bola tocar as varetas após toque simultâneo acima da rede, de dois jogadores adversários, a jogada deve ser repetida.
- 9.1.3 **TOQUE ASSISTIDO**  
  
Dentro da área de jogo não é permitido a um jogador apoiar-se num colega ou em qualquer estrutura/objeto a fim de tocar a bola.  
  
No entanto, o jogador que está prestes a cometer uma falta (tocar a rede ou interferir na jogada do adversário, etc.) poderá ser agarrado ou puxado pelo seu colega de EQUIPE.
- 9.2 CARATERISTICAS DO TOQUE DE BOLA**
- 9.2.1 A bola pode tocar qualquer parte do corpo.
- 9.2.2 A bola não pode ser agarrada ou lançada. Pode ressaltar para qualquer direção. 9.3.3
- 9.2.2.1 **Toques Simultâneos**  
A bola pode tocar várias partes do corpo, desde que os contactos ocorram simultaneamente. 9.2.1
- 9.2.2.2 **Contactos Consecutivos** 9.3.4  
  
No primeiro toque da EQUIPE, desde que não seja feita de toque de dedos, contatos consecutivos são permitidos, desde que os contatos ocorram durante uma mesma ação. Durante o primeiro toque da EQUIPE, se for jogado de forma toque alto de dedos, a bola NÃO pode entrar em contato com os dedos / mãos consecutivamente,

# VÔLEIRIO

mesmo que os contactos ocorram durante uma ação.

9.2.2.3 No entanto, no bloco, podem ser realizados contactos consecutivos por um ou mais bloqueadores, desde que esses contactos tenham lugar durante a mesma ação; 14.2

9.2.2.4 Contactos prolongados

Na ação de defesa a um ataque forte, o contacto com a bola poderá ser momentaneamente prolongado, mesmo em toque alto de dedos;

## 9.3 FALTAS AO JOGAR A BOLA

9.3.1 QUATRO TOQUES - uma EQUIPE toca a bola quatro vezes antes de a reenviar. 9.1, D9(18)

9.3.2 TOQUE ASSISTIDO - um jogador apoia-se no companheiro ou em qualquer estrutura/objeto para alcançar a bola dentro da área de jogo . 9.1.3

9.3.3 BOLA RETIDA - a bola é agarrada e/ou lançada; não ressalta após o toque (Exceções 9.2.2.1, 9.2.2.2) 9.2.2, D9 (16)

9.3.4 DOIS TOQUES - o jogador toca a bola duas vezes sucessivamente, ou a bola toca sucessivamente várias partes do seu corpo. 9.1.1, 9.2.2.2 D9(17)

## 10 BOLA À REDE

### 10.1 PASSAGEM DA BOLA PELA REDE

10.1.1 A bola enviada para campo do adversário deverá passar por cima da rede por dentro do espaço de passagem. O espaço de passagem é a parte do plano vertical da rede que é delimitado da seguinte forma:

10.1.1.1 Em baixo , pelo bordo superior da rede;

10.1.1.2 Dos lados, pelas varetas e o seu prolongamento imaginário;

10.1.1.3 Em cima, pelo teto ou outra estrutura (caso exista).

10.1.2 A bola, vinda dum primeiro contacto da EQUIPE, que tenha passado o plano da rede para a zona livre contrária total ou parcialmente através do espaço exterior, pode ser recuperada, dentro do limite de toques da EQUIPE desde que: 9.1, D4b

10.1.2.1 a bola quando recuperada, atravesse novamente o plano da rede, total ou parcialmente pelo espaço exterior do mesmo lado do campo – caso contrário é bola fora. A EQUIPE adversária não pode impedir esta ação. 11.4.3, D4b

10.1.2.2 A bola, enviada para a zona livre contrária total ou parcialmente através do espaço exterior, resultado do segundo ou terceiro toque da EQUIPE, não poderá ser jogada de volta e será julgada como bola FORA no momento que passa o plano da rede D4b D4a

10.1.3 A bola que se dirige para o campo adversário através do espaço inferior da rede, está em jogo até ao momento que passe completamente o plano vertical da rede

# VÔLEIRIO

- 10.1.4 No entanto, um jogador pode entrar no terreno adversário a fim de jogar a bola antes que esta passe completamente o espaço inferior ou passe por fora do espaço de passagem. 10.1.3, 11.2.1
- 10.2 BOLA QUE TOCA A REDE**
- Ao passar a rede, a bola pode tocá-la. 10.1.1
- 10.3 BOLA À REDE**
- 10.3.1 Uma bola enviada para a rede pode ser recuperada dentro do limite dos três toques da EQUIPE. 9.1
- 10.3.2 Se a bola rompe as malhas da rede ou a derruba, a jogada é anulada e repetida.
- 11 JOGADOR À REDE**
- 11.1 PASSAGEM POR CIMA DA REDE**
- 11.1.1 No bloco, um jogador pode tocar a bola do outro lado da rede, desde que não interfira na jogada do adversário, antes do seu ataque. 14.1, 14.3
- 11.1.2 Durante um ataque, é permitido ao jogador passar para o outro lado da rede com as mãos, desde que o contacto inicial tenha sido efetuado no seu próprio espaço de jogo e a bola não seja retida ou acompanhada
- 11.2 PENETRAÇÃO NO ESPAÇO, CAMPO E/OU ZONA LIVRE DO ADVERSÁRIO**
- 11.2.1 Um jogador poderá penetrar no espaço, campo e/ou zona livre do adversário desde que a sua ação não interfira com a jogada do adversário. 10.1.4
- 11.3 CONTACTO COM A REDE**
- 11.3.1 O contacto de um jogador com a rede entre as varetas, durante a ação de jogar a bola, é falta. 11.4.3  
22.3.2.3.c
- A ação de jogar a bola inclui (entre outras) impulsão, batimento (ou tentativa) e receção ao solo, pronto para nova ação. 23.3.2.2  
D3
- 11.3.2 Os jogadores podem tocar os postes, cabos ou qualquer outro objeto fora das varetas, incluindo a própria rede, desde que essa ação não interfira com a jogada (exceto R.9.1.3).
- 11.3.3 Quando a bola é enviada à rede, provocando o contacto desta com o adversário, nenhuma falta é cometida.
- 11.4 FALTAS DOS JOGADORES À REDE**
- 11.4.1 O jogador toca a bola ou o adversário no espaço de jogo contrário, antes do ataque do adversário D9(20)
- 11.4.2 O jogador penetra no espaço de jogo do adversário por baixo da rede, interferindo com a jogada do adversário.

# VÔLEIRIO

- 11.4.3 Um jogador interfere com a jogada (entre outras): 11.3.1, D3
- Tocando a rede entre as varetas ou a própria vareta durante a sua ação de jogar a bola,
  - Usando a rede entre as varetas como ajuda de suporte ou estabilização,
  - Cria uma vantagem sobre o adversário tocando a rede,
  - Realiza ações que impeçam o adversário de legitimamente tentar jogar a bola,
  - Agarrando-se à rede
- Os jogadores perto da bola enquanto é jogada, ou que estão a tentar jogá-la, são considerados na ação de jogar a bola, mesmo que nenhum contato seja feito com a bola.
- No entanto, tocar a rede fora da vareta não é para ser considerada como falta (exceto para Regra 9.1.3.)

## 12 SERVIÇO

O serviço é o ato de colocar a bola em jogo, pelo servidor correto, colocado na zona de serviço

### 12.1 PRIMEIRO SERVIÇO DO SET

- 12.1.1 O primeiro serviço do set é efetuado pela EQUIPE determinada pelo sorteio. 6.3.2, 7.1

### 12.2 ORDEM DO SERVIÇO

12.2.1 Os jogadores devem seguir a ordem de serviço registada no boletim de jogo

12.2.2 Após o primeiro serviço do set, o jogador a servir é determinado da seguinte forma:

12.2.2.1 quando a EQUIPE que serve ganha a jogada, o jogador que efetuou o serviço anterior, volta a servir;

12.2.2.2 quando a EQUIPE que recebe ganha a jogada, ganha o direito de servir e o jogador que não tiver efetuado o último serviço da EQUIPE irá servir.

### 12.3 AUTORIZAÇÃO PARA O SERVIÇO

O 1º árbitro autoriza o serviço, depois de verificar que as EQUIPES estão prontas para jogar e o servidor se encontra na posse da bola. D9 (1)

### 12.4 EXECUÇÃO DO SERVIÇO

12.4.1 A bola deve ser batida com uma mão ou qualquer parte do braço, após ter sido lançada ao ar ou largada da(s) mão(s). D9 (10)

12.4.2 Só é permitido largar ou lançar a bola uma vez. É permitido passar a bola de uma mão para a outra.

12.4.3 O servidor pode movimentar-se livremente dentro da zona de serviço. No momento do batimento da bola no serviço ou da impulsão para um serviço em suspensão, o servidor não deve tocar o terreno de jogo (linha de fundo incluída) nem o solo fora da zona de serviço. O seu pé não pode ser colocado por baixo da linha. 1.4.2, D9(22), D10(4)

# VÔLEIRIO

Após o batimento o jogador pode pisar ou cair fora da zona de serviço ou dentro do terreno de jogo. Se a linha se mover devido areia deslocada pelo servidor, não é considerada falta.

- 12.4.4 O servidor deve bater a bola nos 5 segundos seguintes ao apito do primeiro árbitro, autorizando o serviço. D9 (11)
- 12.4.5 Um serviço efetuado antes do apito do primeiro árbitro é anulado e repetido. D9 (23)
- 12.4.6 Se a bola, após ter sido lançada ao ar ou largada pelo servidor, cair sem este lhe tocar ou agarrar, é considerado como um serviço.
- 12.4.7 Não é permitida outra tentativa de serviço.
- 12.5 CORTINA** D9 (12)
- 12.5.1 O jogador da EQUIPE que serve não deve, por meio de uma cortina individual, impedir o adversário de ver o batimento do serviço e a trajetória da bola. D5
- 12.5.2 O jogador da EQUIPE que serve realiza uma cortina agitando os braços, saltando ou movendo-se lateralmente durante a execução do serviço para que tanto o batimento de serviço quanto a trajetória da bola fiquem invisíveis até que a bola atinja o plano vertical da rede. Se for visível para a EQUIPE recetora, não há cortina. D5
- 12.5.3 Durante o serviço é proibido a qualquer jogador da EQUIPE que serve o levantar das mãos acima da cabeça, até que a bola tenha passado para lá da rede 12.4, 12.5.2  
Ao 1º Arbitro é-lhe permitido chamar a atenção a EQUIPE através do capitão, se ele/ela entender que o jogador fez cortina deliberadamente D5, D9 (12)
- 12.6 FALTAS COMETIDAS DURANTE O SERVIÇO**
- 12.6.1 Faltas no serviço  
As seguintes faltas originam a uma mudança de serviço. Se o servidor:
- 12.6.1.1 viola a ordem de serviço, 12.2, D9 (13)
- 12.6.1.2 não efetua o serviço corretamente. 12.4
- 12.6.2 Faltas de serviço após o batimento da bola  
Depois do batimento correto da bola, o serviço é considerado em falta se a bola:
- 12.6.2.1 toca um jogador da EQUIPE que serve ou não passa completamente o plano vertical da rede pelo espaço de passagem; D9 (19)
- 12.6.2.2 cai “fora” 8.4, D9 (15)
- 12.6.2.3 passa por cima duma cortina D5

# VÔLEIRIO

13

## ATAQUE

13.1

### CARATERISTICAS DO ATAQUE

- 13.1.1 Considera-se ataque toda a ação de enviar a bola para o campo contrário, com exceção do serviço e do bloco.
- 13.1.2 Um ataque é considerado efetivo no momento em que a bola passa completamente o plano vertical da rede ou é tocada por um adversário.
- 13.1.3 Qualquer jogador pode atacar a bola a qualquer altura, desde que o contato com a bola tenha sido realizado no seu próprio espaço de jogo (exceto Regra 13.2.4, 13.2.5 em baixo). 13.2.4, 13.2.5

13.2

### FALTAS NO ATAQUE

- 13.2.1 Um jogador ataca a bola dentro do espaço de jogo da EQUIPE adversária 13.1.2,D9(20)
- 13.2.2 Um jogador envia a bola para “fora” 8.4, D9 (15)
- 13.2.3 Um jogador completa um ataque, usando os dedos com a mão aberta ou se utiliza as pontas dos dedos, não estando estes rígidos e juntos. D9 (21)
- 13.2.4 Um jogador completa um ataque a um serviço adversário, quando a bola está completamente acima do bordo superior da rede. D9 (21)
- 13.2.5 Um jogador completa um ataque, usando o passe em toque alto de dedos, que tenha uma trajetória não perpendicular à linha dos ombros. A exceção é quando jogador tenta passar a bola ao seu companheiro de EQUIPE. D9 (21)

14

## BLOCO

14.1

### AÇÃO DE BLOCAR

- 14.1.1 O bloco é a ação dos jogadores junto à rede para intercetar uma bola procedente do campo adversário ultrapassando nessa ação o bordo superior da rede, independentemente da altura a que se dá o contacto com bola. No momento do contacto com a bola, uma parte do corpo deverá estar acima do bordo superior da rede.
- 14.1.2 Tentativa de bloco  
Uma tentativa de bloco é a ação de bloquear sem tocar a bola.
- 14.1.3 Bloco efetivo  
Um bloco é efetivo sempre que a bola é tocada por um bloqueador. D 6
- 14.1.4 Bloco coletivo  
O bloco coletivo é realizado por dois jogadores próximos um do outro, sendo efetivo quando um deles toca a bola.

# VÔLEIRIO

14.2

## **CONTACTO DO BLOCO**

Contactos consecutivos (rápidos e contínuos) podem ocorrer por um ou mais bloqueadores desde que tal aconteça no decorrer da mesma ação. Este(s) contato(s) são contabilizados como apenas um único toque da EQUIPE. Estes contactos podem ocorrer com qualquer parte do corpo. 9.1.1; 9.2.3

14.3

## **BLOCAR NO ESPAÇO CONTRÁRIO**

Ao bloquear, o/a jogador/a pode passar as mãos e os braços por cima da rede, para o lado contrário, desde que não interfira com a jogada do adversário. Assim, não é permitido tocar a bola por cima da rede, no espaço contrário, antes que o adversário tenha efetuado um ataque. 13.1.1

14.4

## **BLOCO E TOQUES DE EQUIPE**

14.4.1

Um contacto da bola no bloco é considerado como um toque da EQUIPE. Assim, a EQUIPE que bloquear terá apenas direito a mais dois toques após o contacto do bloco.

14.4.2

O primeiro contacto após o bloco pode ser executado por qualquer jogador, incluindo o que tocou a bola durante o bloco.

14.5

## **BLOCAR O SERVIÇO**

D9(12)

Não é permitido bloquear o serviço adversário.

14.6

## **FALTAS DO BLOCO**

14.6.1

O bloqueador toca a bola no espaço contrário antes da ação de ataque do adversário. 14.3, D9(20)

14.6.2

Blocar a bola no espaço contrário pelo exterior das varetas.

14.6.3

O jogador bloca o serviço do adversário. D9 (12)

14.6.4

A bola é enviada para “fora” pelo bloco D9(24)

# VÔLEIRIO



## CAPITULO 5

### INTERRUPÇÕES, DEMORAS E INTERVALOS

#### 15 **INTERRUPÇÕES**

Uma Interrupção é o tempo compreendido entre uma jogada completada e o apito do 1º arbitro para o próximo serviço.

As únicas interrupções de **jogo regulamentares** são os TEMPOS-MORTOS

D9(4)

#### 15.1 **NUMERO DE INTERRUPÇÕES REGULAMENTARES**

Cada EQUIPE tem direito no máximo a um tempo morto por set.

#### 15.2 **SEQUÊNCIA DAS INTERRUPÇÕES REGULAMENTARES DE JOGO**

15.2.1 Os pedidos de tempo morto por ambas as EQUIPEs podem ser consecutivos, dentro da mesma interrupção de jogo

# VÔLEIRIO

15.2.2 Não há substituições.

15.2.3 Não é permitido solicitar, qualquer interrupção regulamentar de jogo após um pedido ter sido rejeitado e sancionado por uma advertência por demora, durante a mesma interrupção (ou seja, antes do final da próxima jogada completada).

## 15.3 PEDIDOS DE INTERRUPTÕES REGULAMENTARES DE JOGO

Os pedidos para interrupções regulamentares de jogo podem ser solicitados apenas pelo capitão.

## 15.4 TEMPOS MORTOS E TEMPOS TECNICOS

15.4.1 Os pedidos de tempo morto devem ser acompanhados do gesto oficial correspondente, quando a bola não está em jogo e antes do apito do árbitro a autorizar o serviço. Todos os tempos mortos solicitados têm a duração de 30 segundos. D9(4)

15.4.2 **Para Competições Mundiais e Oficiais da FIVB, no 1º e 2º sets, um TMT (tempo morto técnico) com a duração de 30 segundos será automaticamente concedido quando a soma de pontos das EQUIPES é igual a 21. A duração dos Tempos Mortos e Tempos Técnicos poderá ser ajustada se a FIVB aprovar tal solicitação do Organizador.**

15.4.3 No set decisivo (3º), não há “Tempos-Técnicos” apenas um tempo-morto com a duração de 30 segundos poderá ser solicitado por cada EQUIPE.

15.4.4 Durante todas as interrupções regulamentares de jogo e intervalos entre os sets, os jogadores devem dirigir-se às suas respectivas áreas. 15.5, 16.1

## 15.5 PEDIDOS IMPROCEDENTES

Entre outros, é improcedente solicitar um tempo morto:

15.5.1 No decorrer de uma jogada, no momento ou após o apito autorizando o serviço, 6.1.3

15.5.2 Por um membro da EQUIPE não autorizado,

15.5.3 Após esgotados os tempos mortos permitidos. 15.1

15.5.4 O primeiro pedido improcedente, solicitado por uma EQUIPE que não afete ou retarde o jogo deverá ser rejeitado, contudo deverá ser registado no boletim de jogo, sem outras consequências 16.1.2, 26.2.2.4  
26.2.2.6

15.5.5 Qualquer posterior pedido improcedente no mesmo jogo solicitado pela mesma EQUIPE constitui uma demora de jogo. D9(25)

# VÔLEIRIO

16

## DEMORAS DE JOGO

16.1

### TIPOS DE DEMORA

Uma ação irregular duma EQUIPE que retarde o recomeço do jogo é considerada uma demora e inclui, entre outras:

- 16.1.1 Prolongar a duração dos tempos mortos, depois de ter sido intimada a recomeçar o jogo;
- 16.1.2 repetir um pedido improcedente; 15.5
- 16.1.3 Retardar o jogo (dentro de condições normais de jogo, 12 segundos deverá ser o tempo máximo permitido desde o fim de uma jogada até ao apito para o serviço);
- 16.1.4 Retardar o jogo por um membro da EQUIPE.

16.2

### SANÇÕES POR DEMORA

- 16.2.1 “Advertência por demora” e “Penalização por demora” são sanções coletivas (EQUIPE)
- 16.2.1.1 As sanções por demora têm efeito para todo o jogo.
- 16.2.1.2 Todas as sanções por demora são registadas no boletim de jogo.
- 16.2.2 A primeira demora de jogo ocasionada por qualquer elemento da EQUIPE é sancionada com uma “ADVERTÊNCIA POR DEMORA”. D9(25) D7b
- 16.2.3 A segunda demora de jogo e as seguintes, de qualquer tipo, provocadas por qualquer elemento da mesma EQUIPE no mesmo jogo são consideradas falta e sancionadas com uma “PENALIZAÇÃO POR DEMORA”: um ponto e o serviço para o adversário. D9(25) D7b
- 16.2.4 As sanções por demora impostas antes ou entre os sets são aplicadas no set seguinte.

17

## INTERRUPÇÕES EXCECIONAIS DE JOGO

17.1

### LESÃO/DOENÇA

- 17.1.1 Se ocorrer algum acidente grave enquanto a bola está em jogo, o árbitro deve interromper a jogada imediatamente e autorizar a assistência/EQUIPE médica a entrar no campo.  
A jogada será repetida.
- 17.1.2 A um jogador lesionado/adoentado é concedido um máximo de 5 minutos para recuperação. O árbitro deve autorizar a EQUIPE médica apropriada devidamente acreditada a entrar no terreno do jogo para assistir o jogador. Só o 1º árbitro pode autorizar o jogador a abandonar a área de jogo sem penalização. Logo que o tratamento tenha terminado ou se não for possível prestar tratamento, o jogo deve recomeçar. O 1º árbitro apitará e pedirá ao jogador para continuar. Neste momento, apenas o/a jogador/a pode avaliar se está ou não apto para jogar.

Se o jogador não recuperar ou não regressar ao terreno do jogo após terminado o tempo de recuperação, a sua EQUIPE é declarada incompleta. 6.4.3, 7.3.1

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

# VÔLEIRIO

Nota: o tempo de recuperação começará no momento em que o(s)apropriado(s) elemento(s) da EQUIPE médica acreditada para a competição chegar ao terreno de jogo para assistir o jogador. Nos eventos em que não haja EQUIPE médica acreditada disponível ou nos casos em que o jogador preferir ser tratado pelo seu próprio corpo médico, o tempo para recuperação começará a contar desde o momento em que o árbitro o autorizou.

## 17.2 INTERFERENCIA EXTERNA

Se ocorrer alguma interferência externa durante o jogo, a jogada deve ser interrompida e repetida.

## 17.3 INTERRUPÇÕES PROLONGADAS

17.3.1 Quando circunstâncias imprevistas obrigam à interrupção do jogo, o 1º árbitro, os organizadores e o Comité de Controlo, se existir, decidirão sobre as medidas necessárias para que a normalidade seja restabelecida.

17.3.2 Caso ocorra uma ou várias interrupções cuja duração não excedam 4 horas no total, o jogo recomeça com a mesma pontuação, independentemente de ser no mesmo ou noutra terreno de jogo.

17.3.3 Caso ocorra uma ou várias interrupções que excedam 4 horas no total, todo o jogo será repetido.

## 18 INTERVALOS E MUDANÇAS DE CAMPO

### 18.1 INTERVALOS

18.1.1 Um intervalo é o tempo entre sets. Todos os intervalos têm a duração de 1 minuto.

Durante este período de tempo, a troca de campo (se solicitada) e a ordem de serviço das EQUIPES devem ser registados no boletim de jogo. D9(3)

Durante o intervalo antes do set decisivo, os árbitros realizam um sorteio de acordo com a Regra 7.1

### 18.2 TROCAS DE CAMPO

18.2.1 As EQUIPES trocam de campo a cada 7 pontos (sets 1º e 2º) e a cada 5 pontos (3º set) jogados. D9 (3)

18.2.2 Durante as trocas de campo as EQUIPES devem mudar de campo imediatamente sem demora.

Se a troca de campo não se realiza no momento correto, deverá efetuar-se logo que o erro seja detetado.

A pontuação que se verificar no momento da troca de campo deve ser mantida.

# VÔLEIRIO



## CAPITULO 6 CONDUTA DOS PARTICIPANTES

19

### CONDUTA EXIGIDA

19.1

### CONDUTA DESPORTIVA

19.1.1

Os participantes devem conhecer as “Regras Oficiais do Voleibol de Praia” e cumprilas.

19.1.2

Os participantes devem aceitar as decisões da EQUIPE de arbitragem com desportivismo, sem as discutir.

No caso de alguma dúvida, apenas o capitão poderá solicitar esclarecimentos.

5.1.2.1

19.1.3

Os participantes devem abster-se de ter ações ou atitudes que visem influenciar a decisão dos árbitros ou encobrir faltas cometidas pela sua EQUIPE.

19.2

### DESPORTIVISMO

19.2.1

Os participantes devem comportar-se de forma respeitosa e cortês dentro do espírito de “DESPORTIVISMO/FAIR-PLAY”, não apenas em relação aos árbitros mas também em relação a outros oficiais, adversários, colegas de EQUIPE e espetadores.

19.2.2

É permitida a comunicação entre os membros da EQUIPE durante o jogo.

# VÔLEIRIO

20

## CONDUTA INCORRETA E SUAS SANÇÕES

20.1

### CONDUTA INCORRETA MENOR

Os comportamentos incorretos de menor importância não são objeto de sanção. 5.1.2, 21.3  
É função do 1º árbitro evitar que as EQUIPES cheguem à escala de sanções.

Isto é feito em dois níveis:

Primeiro: atribuindo uma advertência verbal, através do capitão

Segundo: usando o CARTÃO AMARELO a um membro da EQUIPE. Esta advertência formal não é por si só uma sanção mas simboliza que o elemento da EQUIPE ( e extensivamente a EQUIPE) atingiu o nível sancionatório para o jogo. É registrada no boletim de jogo mas não tem consequências imediatas. D9(5),

20.2

### CONDUTAS INCORRETAS QUE DÃO ORIGEM A SANÇÕES

A conduta incorreta de qualquer elemento da EQUIPE, para com os árbitros e seus auxiliares, adversários, colegas de EQUIPE ou público é classificada em três categorias, de acordo com a gravidade dos atos. 4.1.1

20.2.1

Conduta rude/grosseira: ação contrária às boas maneiras ou a princípios morais

20.2.2

Conduta ofensiva: gestos ou palavras insultantes ou difamatórias incluindo qualquer ação manifestando menosprezo.

20.2.3

Agressão: ataque físico efetivo ou comportamento agressivo ou ameaçador

20.3

### ESCALA DAS SANÇÕES

De acordo com o julgamento do 1º árbitro e dependendo da gravidade da ofensa, as sanções a ser aplicadas e a registrar no boletim de jogo são: **Penalização, Expulsão ou Desqualificação.** D7a

20.3.1

Penalização

Para uma conduta rude ou repetição de uma conduta rude no mesmo set pelo mesmo jogador. Em cada uma destas duas primeiras ocasiões, a EQUIPE é sancionada com um ponto e o serviço para o adversário. A terceira conduta rude por um jogador no mesmo set é sancionada com expulsão. As sanções por conduta rude podem, porém, ser dadas ao mesmo jogador nos sets seguintes. D9(6)

20.3.2

Expulsão

A primeira conduta ofensiva é sancionada com expulsão. O jogador que é sancionado com expulsão tem de abandonar o terreno de jogo e a sua EQUIPE é considerada incompleta para esse set. 6.4.3, 7.3.1  
D9 (7)

20.3.3

Desqualificação

O primeiro ataque físico ou tentativa ou ameaça de agressão é sancionado com desqualificação. O jogador tem de abandonar a área de jogo e a sua EQUIPE é considerada incompleta para o jogo. 6.4.3, 7.3.1  
D9 (8)

Condutas incorretas são sancionadas conforme se pode ver na escala das sanções D7a

# VÔLEIRIO

20.4

## **CONDUTA INCORRETA ANTES E ENTRE OS SETS**

Toda a conduta incorreta que ocorra antes e entre os sets é sancionada de acordo com a escala de sanções e essa sanção aplicada no set seguinte.

D7a

20.5

## **RESUMO DAS CONDUTAS INCORRETAS E CARTÕES A USAR**

D.9 (5, 6, 7, 8)

Advertência: Não há sanção – primeira fase: Advertência verbal

20.1

segunda fase: Cartão Amarelo

Penalização : Sanção – Cartão Vermelho

20.3.1, D7a

Expulsão: Sanção – Cartões Vermelho + Amarelo juntos

20.3.2, D7a

Desqualificação: Sanção – Cartões Vermelho + Amarelo separados

20.3.3, D7a

## PARTE 2

### SECÇÃO 2:

# OS ÁRBITROS,

## SUAS RESPONSABILIDADES

## E GESTOS OFICIAIS

### CAPITULO 7

#### ÁRBITROS

<b>21</b>	<b>EQUIPE DE ARBITRAGEM E PROCEDIMENTOS</b>	
<b>21.1</b>	<b>COMPOSIÇÃO</b>	
	A EQUIPE de arbitragem para um jogo é composta dos seguintes elementos:	
	- Primeiro árbitro;	22
	- Segundo árbitro;	23
	- Video-Árbitro (se aplicável)	24
	- Árbitro Reserva (se aplicável)	25
	- Marcador;	26
	- Quatro (dois) juízes de linha.	28
	 A sua colocação está indicada no Diagrama 8.	
	<b>Para as Competições Mundiais e Oficiais da FIVB um marcador assistente é obrigatório.</b>	27
<b>21.2</b>	<b>PROCEDIMENTOS</b>	
21.2.1	Apenas o 1º e 2º árbitros podem usar o apito durante o jogo:	
21.2.1.1	o 1º árbitro dá indicação para o serviço que inicia a jogada.	D9(1)
21.2.1.2	o 1º ou 2º árbitros assinalam o fim de uma jogada, desde que estejam seguros de que uma falta foi cometida e tenham identificado a sua natureza.	

# VÔLEIRIO

- 21.2.2 Podem apitar durante uma pausa de jogo para indicar que autorizam ou rejeitam algum pedido de uma EQUIPE.
- 21.2.3 Imediatamente após o árbitro ter apitado para **terminar** uma jogada, os árbitros devem indicar por meio do gesto oficial: 21.2.1.2, 29.1
- 21.2.3.1 Se a falta é assinalada pelo 1º árbitro, ele/ela indicará pela seguinte ordem:  
a) a EQUIPE que a servir,  
b) a natureza da falta, D.9(2)  
c) o(s) jogador(es) faltosos (se necessário).
- 21.2.3.2. Se a falta é apitada pelo 2º árbitro, ele/ela deverá indicar:  
a) a natureza da falta,  
b) o jogador faltoso (se necessário).  
c) a EQUIPE que a servir, repetindo o gesto do primeiro árbitro. D9(2)  
Nesta situação, o 1º árbitro não indica **nem da natureza da falta nem do jogador faltoso, mas apenas a EQUIPE a servir.**
- 21.2.3.3 Em caso de falta dupla, ambos os árbitros indicam pela seguinte ordem: D9 (23)  
a) Natureza da falta,  
b) os jogadores faltosos (se necessário),  
c) A EQUIPE a servir indicada pelo primeiro árbitro. D9(2)

## 22

### PRIMEIRO ARBITRO

#### 22.1

#### COLOCAÇÃO

O 1º árbitro desempenha as suas funções de pé sobre uma plataforma colocada numa das extremidades da rede no lado oposto ao marcador. A sua visão deve situar-se aproximadamente 50 cm acima do bordo superior da rede. D.1, D.8

#### 22.2

#### AUTORIDADE

##### 22.2.1

O 1º árbitro dirige o jogo do início ao fim. Tem autoridade sobre todos os elementos da EQUIPE de arbitragem e membros das EQUIPES.

Durante o jogo as suas decisões são soberanas. Ele/ela tem autoridade para alterar as decisões dos outros membros da EQUIPE de arbitragem, se considerar que estes se enganaram.

Ele/ela pode mesmo, substituir qualquer outro elemento da EQUIPE de arbitragem que não esteja a desempenhar corretamente as suas funções.

##### 22.2.2

Ele/ela controla igualmente o trabalho dos movimentadores de bola e niveladores da areia.

##### 22.2.3

Ele/ela tem poder de decidir sobre qualquer assunto referente ao jogo, inclusive sobre aqueles que não estejam previstos nas Regras.

##### 22.2.4

Ele/ela não deve permitir qualquer discussão sobre as suas decisões

# VÔLEIRIO

Ainda assim, quando a pedido do capitão, dará uma explicação sobre a aplicação ou interpretação das regras nas quais tenha baseado a sua decisão.

Se o capitão discordar com a explicação dada e protestar formalmente, o 1º árbitro deve autorizar o início do Protocolo de Protesto.

22.2.5 O 1º árbitro tem a responsabilidade de decidir, antes e durante o encontro, se a área de jogo e as demais condições são apropriadas para se jogar.

22.2.6 Dependendo das circunstâncias que levaram a uma eventual lesão / doença de um jogador, o 1º árbitro autoriza a assistência médica e inicia o tempo de recuperação. 17.1.2

## 22.3 RESPONSABILIDADES

22.3.1 Antes do jogo, o 1º árbitro:

22.3.1.1 inspeciona as condições da área de jogo, as bolas e outro EQUIPAMENTO,

22.3.1.2 realiza o sorteio com os capitães das EQUIPES,

22.3.1.3 controla o aquecimento das EQUIPES.

22.3.2 Durante o jogo, está autorizado a:

22.3.2.1 Advertir as EQUIPES;

22.3.2.2 Sancionar condutas incorretas e demoras de jogo;

22.3.2.3 a decidir sobre:

a) as faltas do jogador que serve e a cortina da EQUIPE que efetua o serviço; D5

b) faltas nos contatos com a bola;

c) as faltas acima do bordo superior da rede, e o contato faltoso do jogador na rede, primeiramente (mas não exclusivamente) no lado do atacante.

d) a bola que cruza completamente o espaço de passagem por baixo da rede D9(22)

e) a bola vinda do serviço e o segundo toque que passa por cima e por fora do espaço de passagem do seu lado.

22.3.3 No final do jogo, ele/ela verifica e assina o boletim de jogo.

## 23 SEGUNDO ARBITRO

### 23.1 COLOCAÇÃO

O 2º árbitro desempenha as suas funções de pé, junto ao poste, fora do terreno de jogo, do lado contrário e de frente para o primeiro árbitro. D1, D8

### 23.2 AUTORIDADE

23.2.1 O 2º árbitro é o assistente do 1º árbitro, tendo também a sua área de competência 23.3

Pode substituir o 1º árbitro, se este se vir incapacitado de desempenhar as suas funções.

23.2.2 Ele/ela pode também, sem apitar, assinalar faltas que ultrapassem a sua área de competência, não devendo contudo insistir caso o 1º árbitro não o aceite.

# VÔLEIRIO

- 23.2.3 Ele/ela controla o trabalho do(s) marcador(es).
- 23.2.4 Ele/ela informa o 1º árbitro sobre qualquer conduta incorreta
- 23.2.5 Ele/ela autoriza os tempos mortos e as trocas de campo, controla a sua duração e rejeita os pedidos improcedentes. D9(3,4)
- 23.2.6 Ele/ela controla o número de tempos mortos utilizados por cada EQUIPE e informa o 1º Árbitro e os respetivos jogadores dos tempos mortos utilizados.
- 23.2.7 No caso de o 1º árbitro autorizar a assistência médica a um jogador, ele auxilia no processo, inclusive gerindo o tempo de recuperação. 17.1.2
- 23.2.8 Ele/ela verifica durante o jogo se as bolas se mantêm nas condições regulamentares
- 23.2.9 Ele/ela realiza o sorteio entre o 2º e o 3º sets, se aplicável. Ele/ela deve então fornecer ao marcador toda a informação relevante e necessária.
- 23.3 RESPONSABILIDADES**
- 23.3.1 No início de cada set, e sempre que necessário, o 2º árbitro controla o trabalho do marcador e confirma que o servidor correto está na posse da bola.
- 23.3.2 Durante o jogo o 2º árbitro decide, apita e assinala:
- 23.3.2.1 Interferência, devida a penetração por baixo da rede, no terreno e espaço de jogo do adversário 11.2 D9(22)
- 23.3.2.2 o contacto faltoso do jogador com a rede, primeiramente (mas não exclusivamente) do lado do jogador no bloco e com a vareta situada do seu lado. 11.3.1
- 23.3.2.3 o contacto da bola com um objeto exterior 8.4.2,8.4.3, D9(15),D10(4)
- 23.3.2.4 a bola que cruza total ou parcialmente, a rede por fora do espaço de passagem, para o campo adversário, ou toca a vareta no seu lado do campo, incluindo durante o serviço. 8.4.3,8.4.4 D3,D4a, D9(15)
- 23.3.2.5 O contacto da bola com o solo quando o primeiro árbitro não está em posição de ver o contato.
- 23.3.2.6 a bola recuperada completamente no lado contrário por baixo da rede. D9 (22)
- 23.3.2.7 a bola do serviço bem como o segundo toque da EQUIPE que passa por cima ou por fora da vareta do seu lado.
- 23.3.3 No final do jogo, ele/ela verifica e assina o boletim de jogo.

# VÔLEIRIO

24

## O VIDEO ÁRBITRO

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

24.1

### COLOCAÇÃO

O Video-Árbitro desempenha as suas funções numa cabine destinada a si, situada em lugar determinada pelo Delegado Técnico da FIVB.

24.2

### RESPONSABILIDADES

24.2.1

Ele / ela supervisiona o processo de Video-Arbitragem e garante, que prossiga de acordo com o regulamento do Video-Árbitro em vigor.

24.2.2

O Video-Árbitro deve usar EQUIPAMENTO oficial de árbitro durante o desempenho de suas funções.

24.2.3

Após a execução do procedimento de Video-Árbitro, ele informa o 1º árbitro sobre a natureza da falta. 21.2.31, D9 (2)

24.2.4

No final do jogo, ele / ela assina o Boletim de Jogo

25

## ÁRBITRO RESERVA

Para FIVB, competições mundiais e oficiais, um árbitro reserva é obrigatório para todas as partidas de TV e sempre que o Video Challenge System (VCS) estiver em uso.

25.1

### COLOCAÇÃO

O árbitro reserva desempenha as suas funções num local determinado pelo layout da FIVB.

25.2

### RESPONSABILIDADES

25.2.1

O Árbitro Reserva está obrigado a:

25.2.2

Usar o EQUIPAMENTO oficial de árbitro durante o desempenho das suas funções.

25.2.3

Substituir o 2º árbitro em caso de ausência ou no caso de ele/ela não puder continuar o seu trabalho ou no caso do 2º árbitro passar a ser o 1º árbitro. 23.2.1

25.2.4

Auxiliar o 2º árbitro a manter a zona livre. D9

25.2.5

Trazer ao 2º árbitro as quatro bolas de jogo, imediatamente após a apresentação dos jogadores. 3.3

25.2.6

Dar ao 2º árbitro uma bola de jogo após ele/ela ter terminado de verificar o jogador a servir.

25.2.7

Auxiliar o 1º árbitro na orientação do trabalho dos niveladores da areia. 22.2.2

Caso o Sistema de Vídeo Challenge (VCS) esteja em uso, ele supervisiona o Marcador no preenchimento do processo do registo do Challenge no boletim eletrónico. 24

# VÔLEIRIO

26

## MARCADOR

26.1

### COLOCAÇÃO

O marcador desempenha as suas funções sentado na mesa de marcação no lado contrário do campo e de frente para o 1º árbitro. D1, D8

26.2

### RESPONSABILIDADES

O marcador preenche o boletim de jogo de acordo com as Regras, em colaboração com o 2º árbitro.

Ele/ela utiliza uma buzina ou outro aparelho sonoro para assinalar irregularidades ou chamar a atenção dos árbitros naquilo que estiver dentro das suas funções.

26.2.1

Antes do encontro e dos sets, o marcador:

26.2.1.1

Regista os dados referentes ao jogo e às EQUIPES, de acordo com os procedimentos em vigor e obtém as assinaturas dos capitães;

26.2.1.2

Regista a ordem de serviço de cada EQUIPE.

26.2.2

Durante o encontro, o marcador:

26.2.2.1

regista os pontos marcados;

26.2.2.2

controla a ordem de serviço de cada EQUIPE, e indica, antes da execução do serviço, qualquer erro verificado;

26.2.2.3

regista e controla o número de pedidos de tempos mortos, e informa o 2º árbitro;

26.2.2.4

Informa aos árbitros o pedido de tempo morto considerado improcedente; 15,5

26.2.2.5

avisa os árbitros das trocas de campo e do final dos sets;

26.2.2.6

Regista quaisquer sanções e pedidos improcedentes;

26.2.2.7

Regista todas as outras ocorrências, instruído pelo 2º árbitro, por exemplo: tempos de recuperação, interrupções prolongadas, interferências externas, etc.

26.2.2.8

Controla o intervalo entre sets.

26.2.3

No fim do encontro, o marcador:

26.2.3.1

Regista o resultado final;

26.2.3.2

Em caso de protesto, com prévia autorização do 1º árbitro, escreve ou permite que o capitão de EQUIPE respetivo escreva no boletim de jogo, a sua declaração sobre os factos contestados; 5.1.2.1, 5.1.3.2

26.2.3.3

Assina o boletim de jogo, antes de obter as assinaturas dos capitães de EQUIPE e a seguir dos árbitros.

# VÔLEIRIO

27

## MARCADOR ASSISTENTE

27.1

### COLOCAÇÃO

D1,D8

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

27.2

### RESPONSABILIDADES

Ele/ela ajuda o marcador nas tarefas administrativas.

Substitui o marcador se este se vir incapacitado de desempenhar as suas funções.

27.2.1

Antes do jogo e set, o marcador assistente;

27.2.1.1

Verifica se a informação apresentada nos quadros de marcação está correta,

27.2.2

Durante o jogo, o marcador assistente;

27.2.2.1

Indica a ordem de serviço de cada EQUIPE por meio de placas numeradas com 1 e 2, conforme o jogador que deve servir e;

27.2.2.2

Indica de imediato, através do uso da buzina, qualquer erro aos árbitros;

27.2.2.3

Opera com o marcador manual na mesa de marcação;

27.2.2.4

Verifica que os quadros de marcação estão corretos;

27.2.2.5

Inicia e termina a duração do Tempos Mortos Técnicos;

27.2.2.6

Se necessário, atualiza a boletim de jogo de reserva e entrega-o ao Marcador

27.2.3

No final do jogo, o marcador assistente:

27.2.3.1

Assina o boletim de jogo.

28

## JUIZES DE LINHA

28.1

Se são utilizados apenas dois juízes de linha, colocam-se em diagonal, à distância de 1 a 2 m dos cantos à direita de cada um dos árbitros. D1,D8

Cada um dos juízes de linha controla a linha de fundo e a linha lateral do seu lado.

**Nas Competições Mundiais e Oficiais da FIVB, quando forem utilizados quatro juízes de linha, eles permanecem de pé na zona livre colocados de 1 a 3 m de cada canto do terreno de jogo, no prolongamento imaginário da linha da sua responsabilidade.**

28.2

### RESPONSABILIDADES

28.2.1

Os juízes de linha exercem a sua função utilizando bandeiras de (40 cm x 40 cm) para assinalar: D10

28.2.1.1

Bola “dentro” e bola “fora” sempre que esta cai perto da(s) sua(s) linha(s); 8.3, 8.4  
(Nota: A responsabilidade da sinalização é prioritariamente do juiz de linha mais próximo da trajetória da bola); D10 (1,2)

28.2.1.2

Assinalam as bolas que, caindo “fora”, são tocadas pela EQUIPE que recebe; 8.4,D.10(3)

28.2.1.3

A bola que toca a vareta, a bola vinda do serviço e do segundo toque da EQUIPE que passam a rede por fora do espaço de passagem, etc. 8.4.3, 8.4.4, 10.1.1,

# VÔLEIRIO

28.2.1.4	Qualquer jogador (exceto o que serve) que esteja fora do seu campo, no momento do batimento no serviço;	D4(a),D10(4) 7.4,12.4.3, D10(4)
28.2.1.5	As faltas efetuadas com o pé pelo jogador que serve,	12.4.3, D10(4)
28.2.1.6	Qualquer contacto com os 80 cm da vareta, acima da rede, do seu lado do campo, por parte de um jogador na ação de jogar a bola, ou quando interfere com a jogada;	11.3.1,11.4.4, D3,D10 (4)
28.2.1.7	A bola que cruza a rede, para o campo contrário, por fora do espaço de passagem, ou toca a vareta do seu lado do campo.	10.1.1, D4a,D10(4)
28.2.1.8	O toque no bloco durante a jogada.	
28.2.2	A pedido do primeiro árbitro, o juiz de linha deve repetir o seu gesto.	

29

## **GESTOS OFICIAIS**

29.1

### **GESTOS OFICIAIS DOS ÁRBITROS**

D9

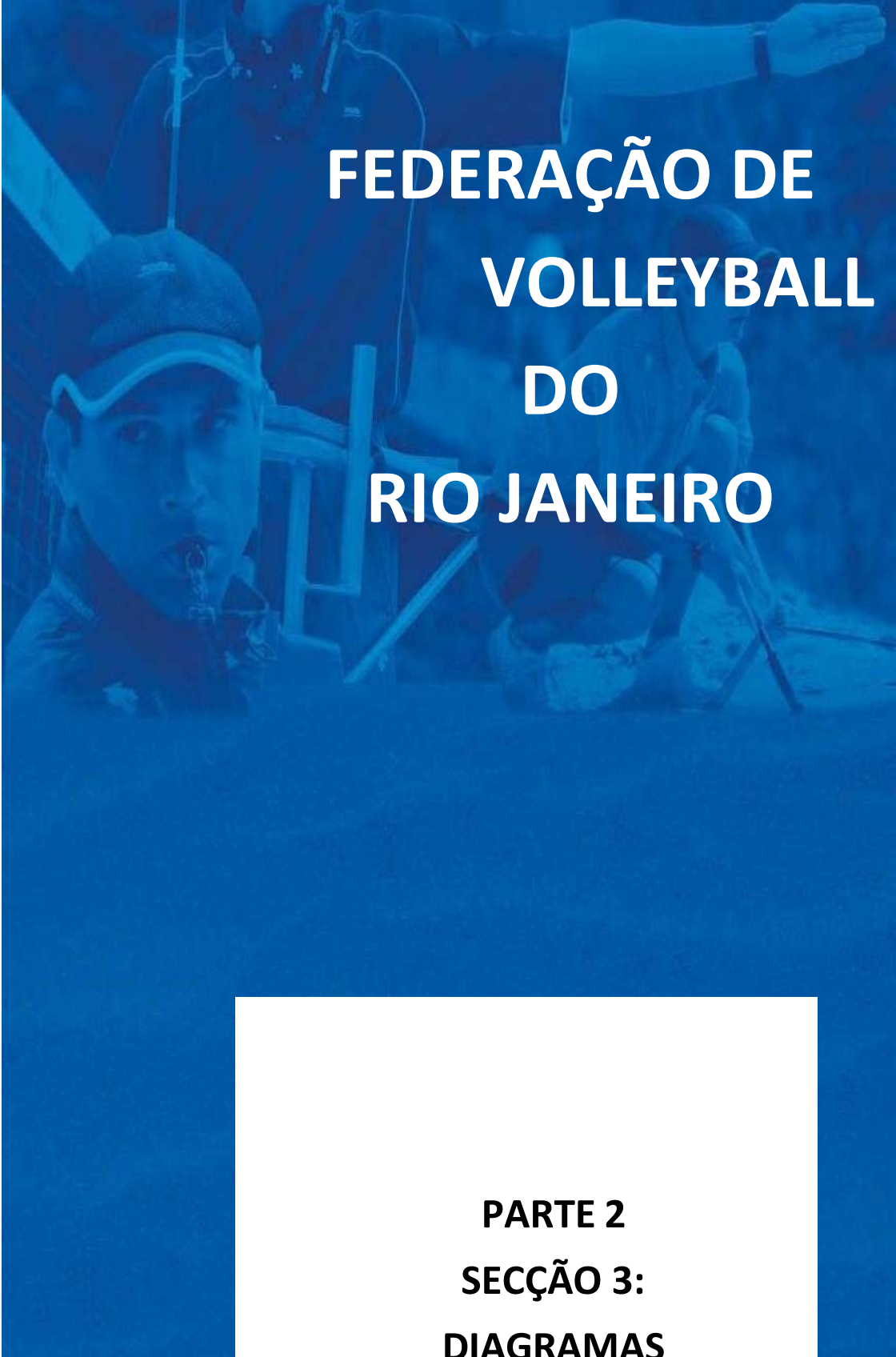
Os árbitros indicarão através de gestos oficiais a razão da falta assinalada (a natureza da falta apitada ou o propósito da interrupção autorizada). O gesto deve ser mantido durante algum tempo e, se efetuado com uma mão, esta deve corresponder ao lado da EQUIPE que cometeu a falta ou fez o pedido.

29.2

### **GESTOS OFICIAIS DOS JUÍZES DE LINHA**

D10

Os juizes de linha deverão indicar a natureza da falta assinalada através do gesto oficial com a bandeira, mantendo o gesto por um momento.



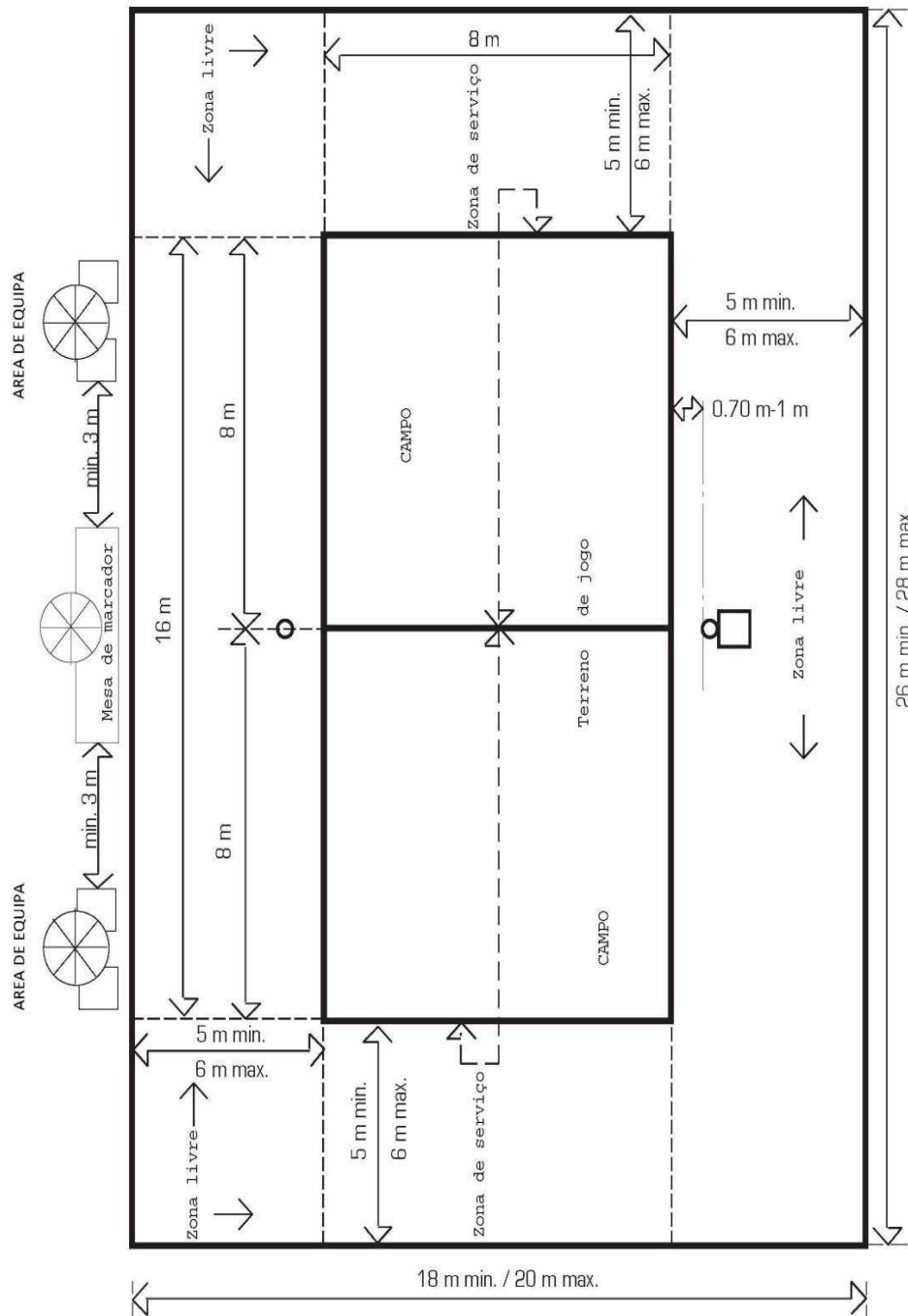
# FEDERAÇÃO DE VOLLEYBALL DO RIO JANEIRO

## PARTE 2 SECÇÃO 3: DIAGRAMAS

# VÔLEIRO

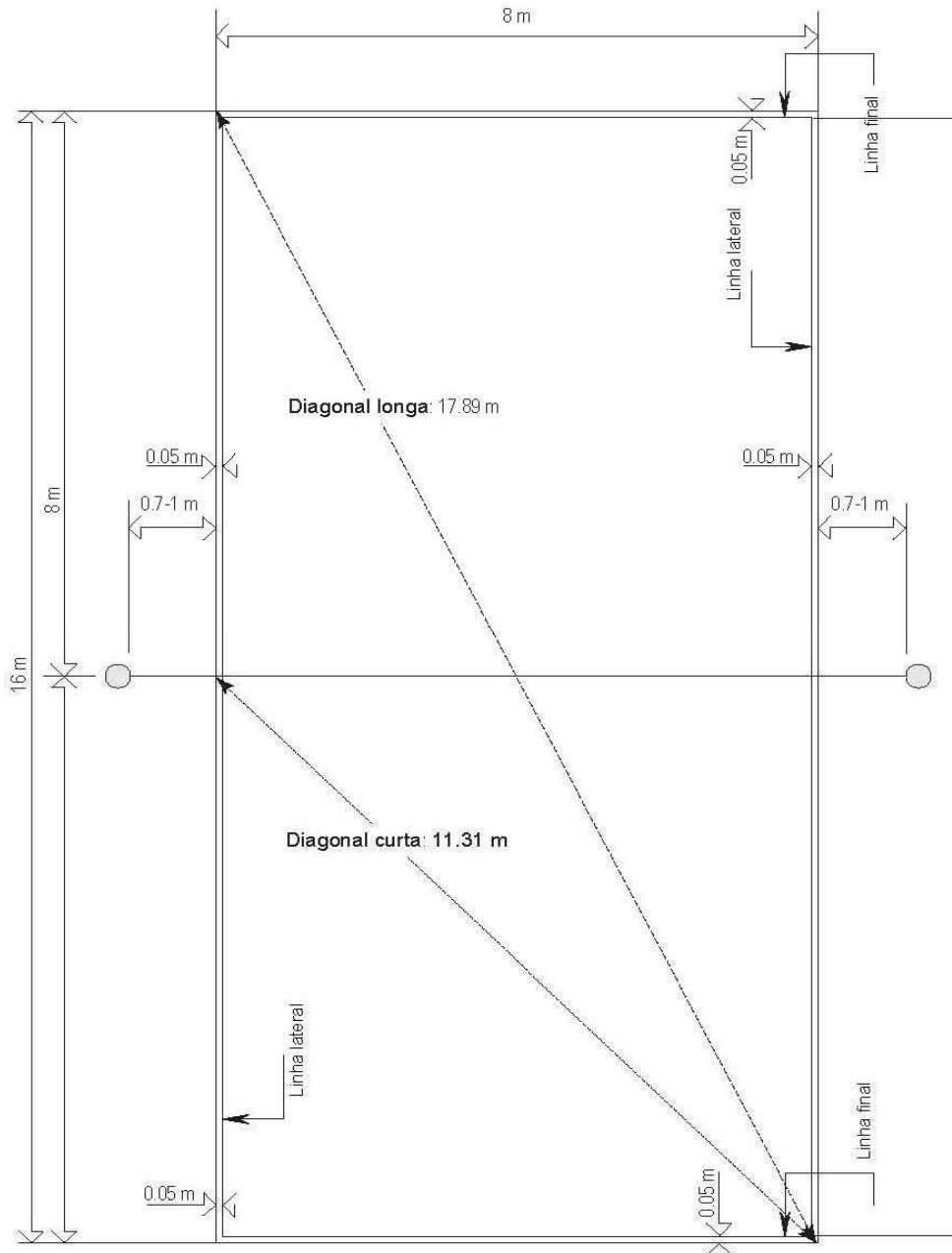
## DIAGRAMA 1: A AREA DE JOGO

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



# VÔLEIRO

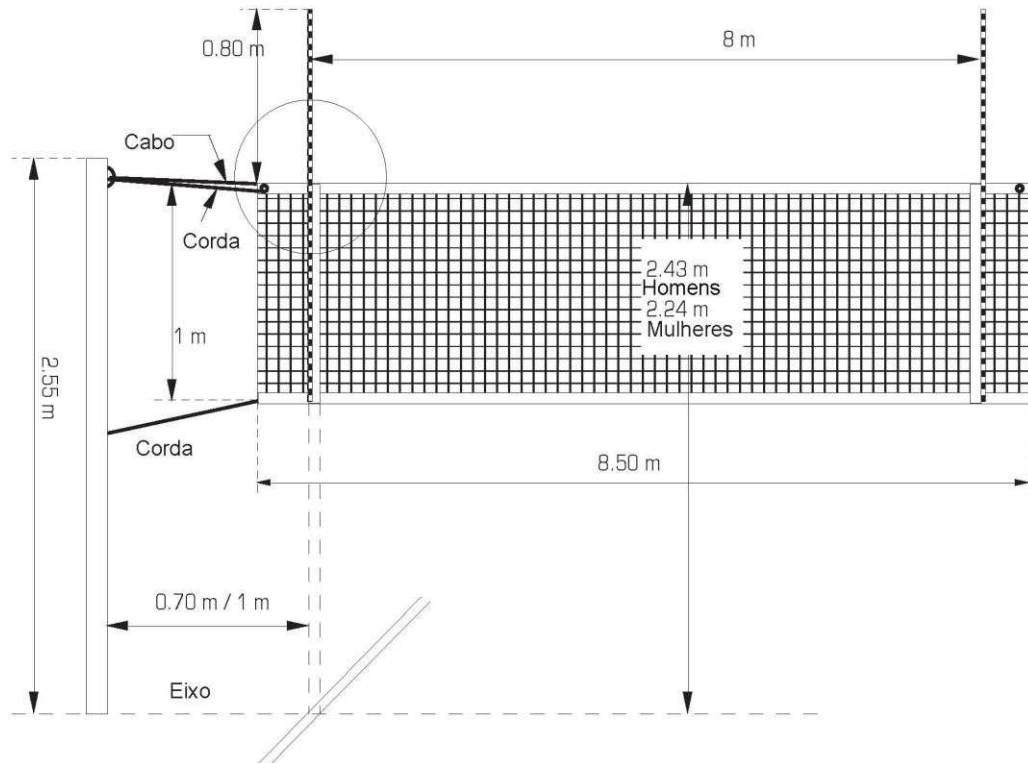
Regras Relacionadas: 1.1, 1.3, 2.5



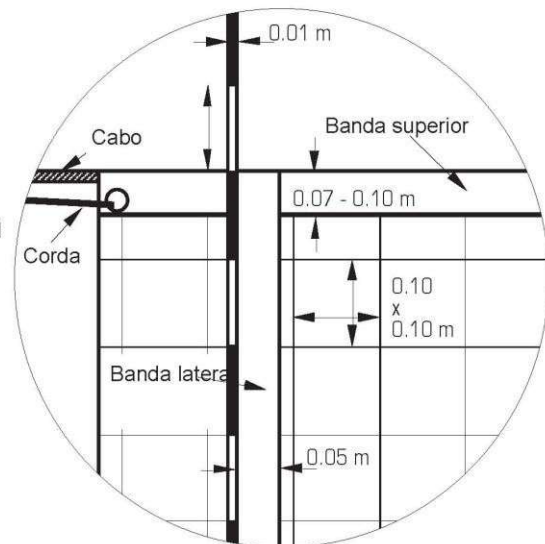
# VÔLEIRO

## DIAGRAMA 3: MEDIDAS/ESTRUTURA DA REDE

Regras Relacionadas: 2, 8.4.3



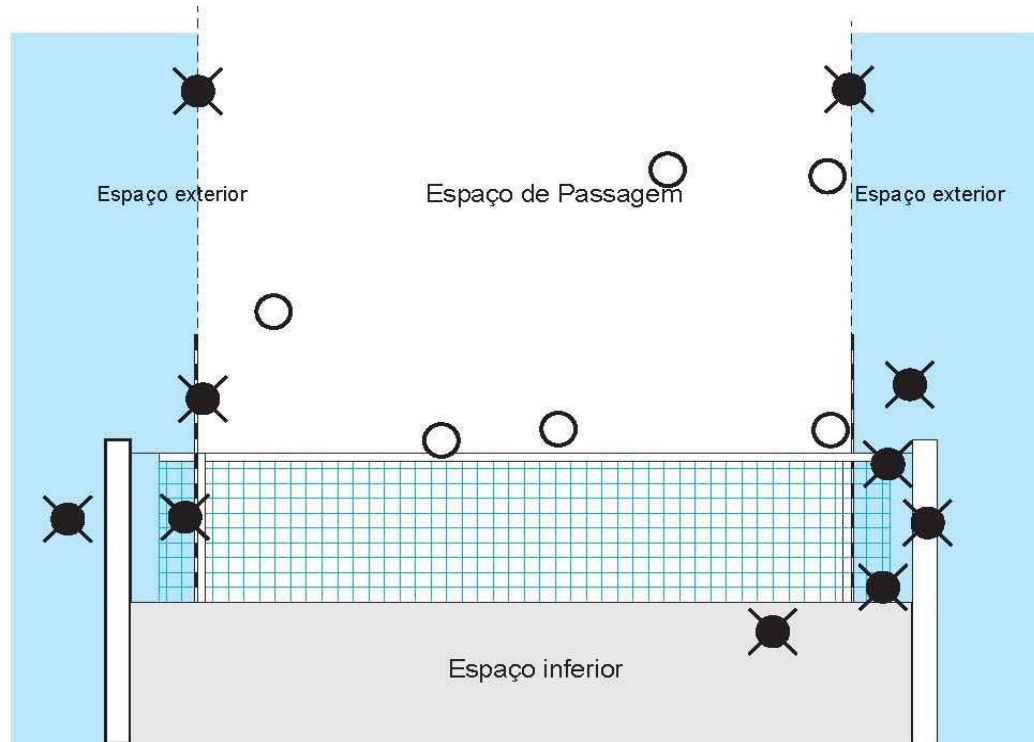
Para competições Mundiais e oficiais da FIVB, a rede pode ser ajustada conforme regra 2.1



# VÔLEIRO

## DIAGRAMA 4a: BOLA QUE CRUZA O PLANO VERTICAL DA REDE PARA O CAMPO CONTRÁRIO

Regras Relacionadas: 8.4.3, 8.4.4, 8.4.5, 10.1.1, 10.1.3, 23.3.2.4, 28.2.1.3, 28.2.1.7

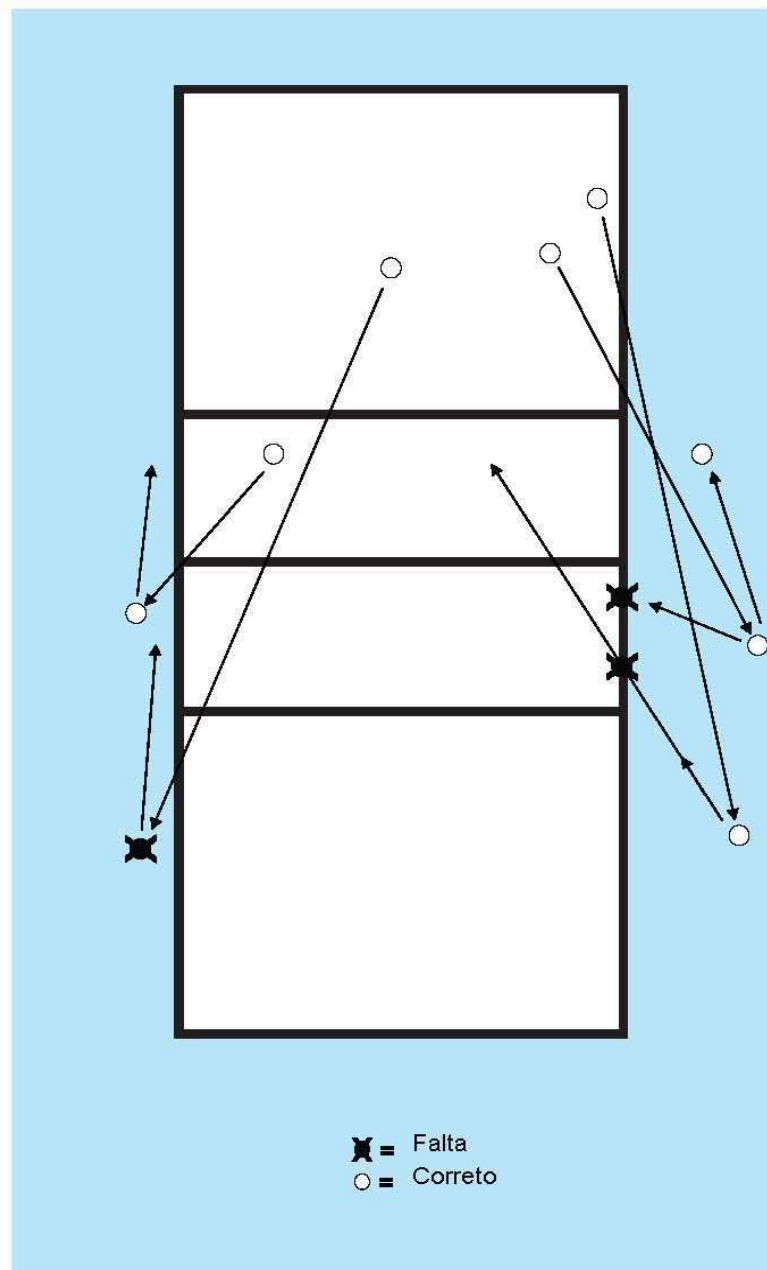


- ⊗ = Falta
- = Passagem correta

# VÔLEIRIO

## DIAGRAMA 4b: BOLA QUE CRUZA O PLANO VERTICAL DA REDE PARA A ZONA LIVRE DO ADVERSÁRIO

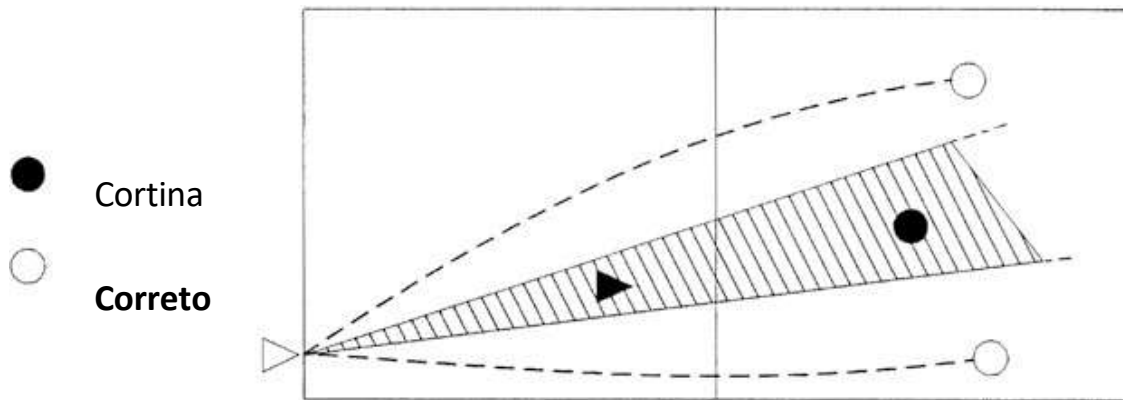
Regras Relacionadas: 10.1.2, 10.1.2.1, 10.1.2.2



# VÔLEIRIO

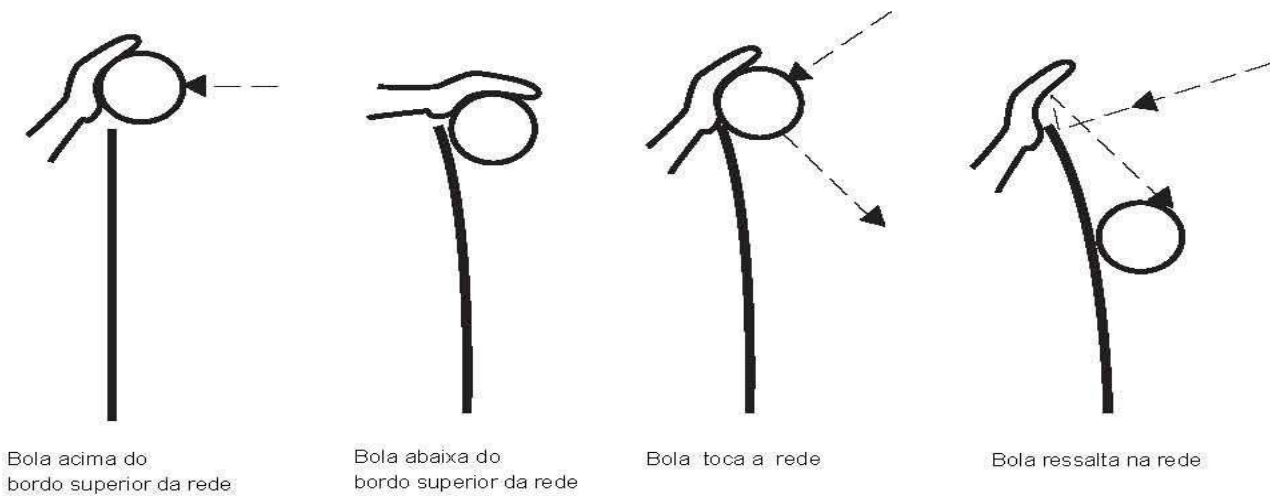
## DIAGRAMA 5: CORTINA

Regras Relacionadas: 12.5.1, 12.5.2, 12.6.2.3, 22.3.2.3



## DIAGRAMA 6: BLOCO EFETIVO

Regras Relacionadas: 14.1.3



# VÔLEIRO

## DIAGRAMA 7: MEDIDAS DISSUASORAS E SANÇÕES

### 7a: ESCALA DE SANÇÕES POR CONDUTA INCORRETA

Regras Relacionadas: 20.3, 20.4, 20.5

CATEGORIAS	FREQUÊNCIA	INFRATOR	SANÇÃO	CARTÃO/CARTÕES	CONSEQUÊNCIA
CONDUTA INCORRETA MENOR	1º Nivel	Qualquer Elemento	Não é considerada sanção	Nada	Apenas Preventivo
	2º Nivel			Amarelo	
	Qualquer Repetição		Considerada como Conduta Grosseira	Como em baixo	Como em baixo
CONDUTA GROSSEIRA/ RUDE (MESMO SET)	Primeira	Qualquer Elemento	Penalização	Vermelho	Um ponto e o serviço para o adversário
	Segunda	Mesmo Elemento	Penalização	Vermelho	Um ponto e o serviço para o adversário
	Terceira	Mesmo Elemento	Expulsão	Vermelho +Amarelo juntos	EQUIPE declarada incompleta para o set
CONDUTA GROSSEIRA/RUDE (NOVO SET)	Primeira	Qualquer Elemento	Penalização	Vermelho	Um ponto e o serviço para o adversário
CONDUTA OFENSIVA	Primeira	Qualquer Elemento	Expulsão	Vermelho +Amarelo juntos	EQUIPE declarada incompleta para o set
	Segunda	Mesmo Elemento	Desqualificação	Vermelho +Amarelo Separados	EQUIPE declarada incompleta para o jogo
AGRESSÃO	Primeira	Qualquer Elemento	Desqualificação	Vermelho +Amarelo Separados	EQUIPE declarada incompleta para o jogo

### 7b: SIMBOLOGIA E SANÇÕES POR DEMORA

Regras Relacionadas: 16.2.2, 16.2.3

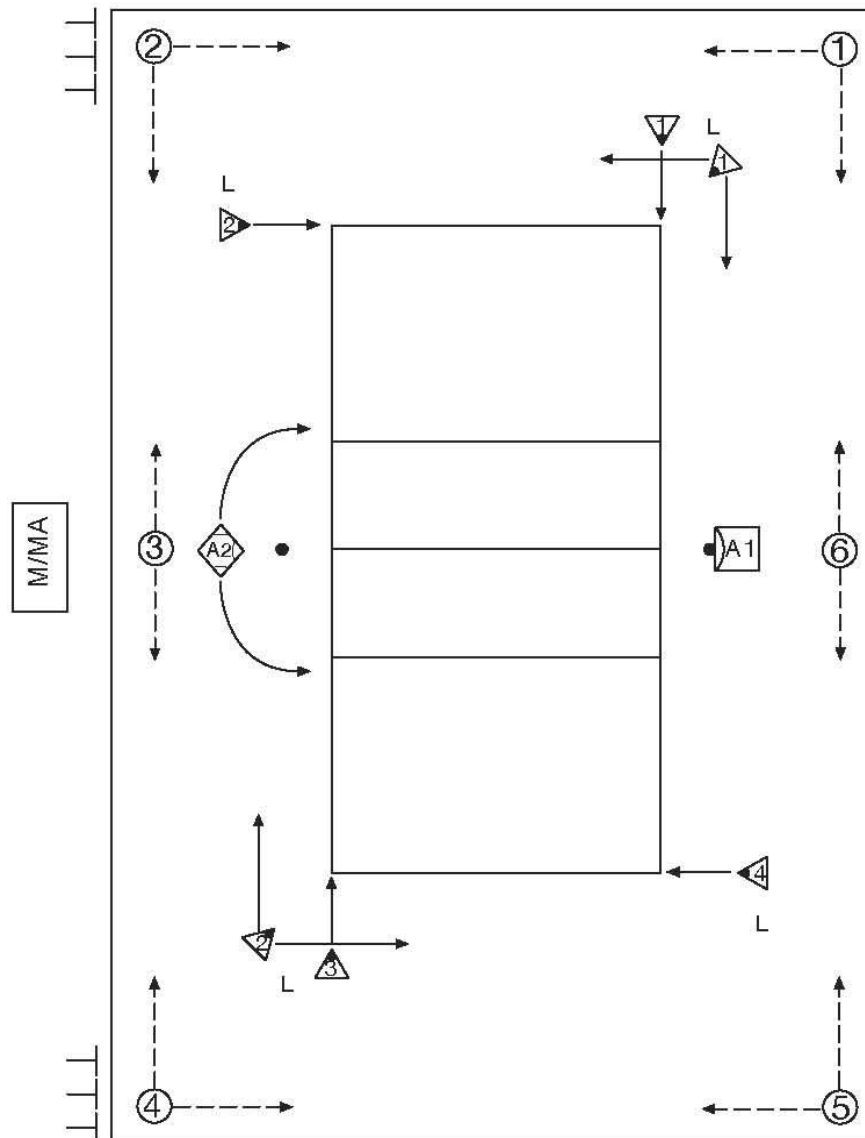
CATEGORIAS	FREQUÊNCIA	INFRATOR	MEDIDA DISSUASORA OU SANÇÃO	CARTÕES	CONSEQUÊNCIA
DEMORA	Primeira	Qualquer elemento da EQUIPE	Advertência por Demora	Gestol Nº 25 Com cartão amarelo	Prevenção – não há penalização
	Segunda e seguintes	Qualquer elemento da EQUIPE	Penalização por Demora	Gesto Nº 25 com cartão vermelho	Um ponto e o serviço para o adversário

# VÔLEIRO

D

## IAGRAMA 8: COLOCAÇÃO DA EQUIPE DE ARBITRAGEM E SEUS AUXILIARES

Regras Relacionadas: 3.3, 21.1, 22.1, 23.1, 26.1, 27.1, 28.1



- ▣ A1 = Primeiro Arbitro
- ◊ A2 = Segundo Arbitro
- M/MA = Marcador/Marcador Assistente
- ▶ = Juizes de Linha ( numeros 1-4 ou 1-2)
- ④ = Movimentadores de bolas (numeros 1-6)
- = Pessoal encarregado de alisar a areia

# VÔLEIRO

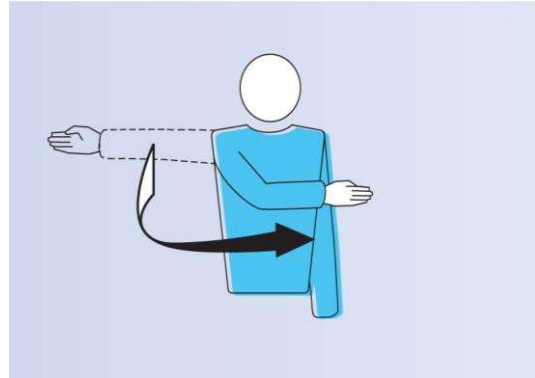
## DIAGRAMA 9: GESTOS OFICIAIS DOS ÁRBITROS

### 1. AUTORIZAÇÃO PARA O SERVIÇO

Regras Relacionadas:: 12.3, 21.2.1.1

Deslocar a mão para indicar a direção do serviço

1º

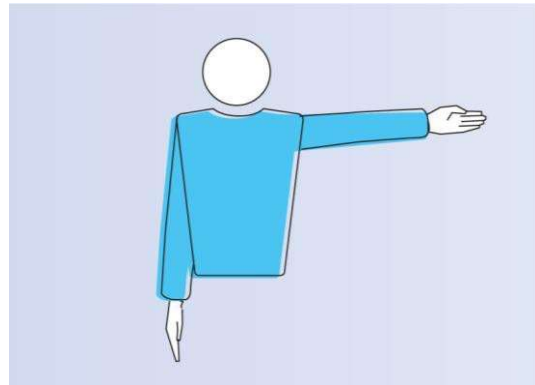


### 2 EQUIPE A SERVIR

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

Estender o braço do lado da EQUIPE que deverá servir

1º e 2º

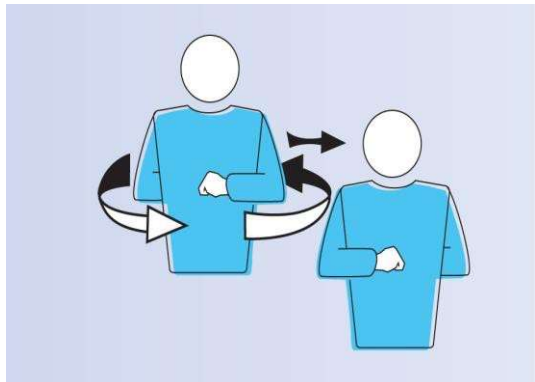


### 3 TROCA DE CAMPO

Regras Relacionadas:: 18.2, 23.2.5

Levantar os antebraços à frente e atrás e rodá-los à volta do corpo

1º e 2º

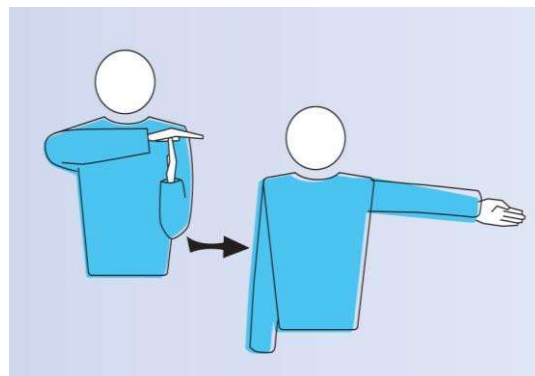


### 4 TEMPO MORTO

Regras Relacionadas:: 15, 23.2.5

Colocar a palma da mão sobre os dedos da outra estendida verticalmente (em forma de T) e indicar a EQUIPE que o solicitou

1º / 2º



# VÔLEIRIO

## 5 ADVERTÊNCIA POR CONDUTA INCORRETA

Regras Relacionadas:: 20.1, 20.5

Exibir o cartão amarelo para a advertência

**1º**



## 6 PENALIZAÇÃO POR CONDUTA INCORRETA

Regras Relacionadas:: 20.3.1, 20.5

Exibir o cartão vermelho para Penalização

**1º**

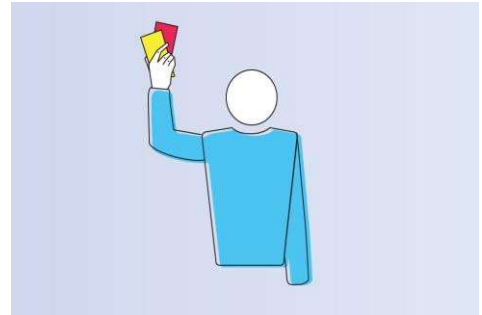


## 7 EXPULSÃO

Regras Relacionadas:: 20.3.2, 20.5

Exibir os cartões amarelo e vermelho juntos para a expulsão

**1º**

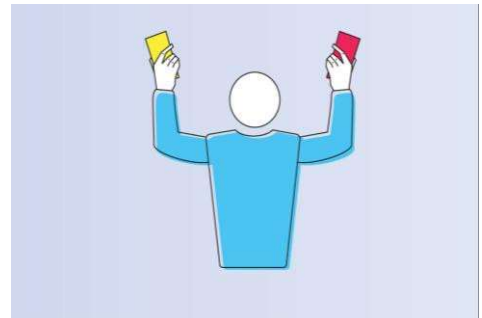


## 8 DESQUALIFICAÇÃO

Regras Relacionadas:: 20.3.3, 20.5

Exibir os cartões amarelo e vermelho separados para a desqualificação

**1º**

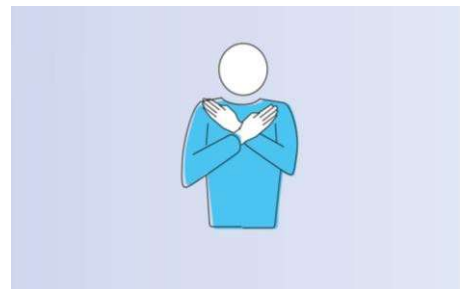


## 9 FIM DE SET (OU JOGO)

Regras Relacionadas:: 6.2, 6.3

Cruzar os antebraços à frente do peito com as mãos abertas

**1º**



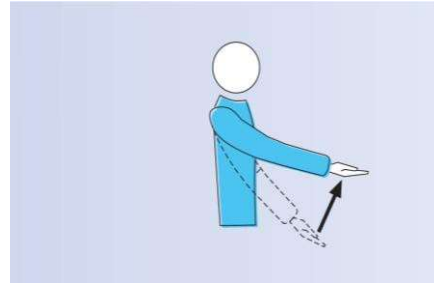
# VÔLEIRIO

## 10 BOLA NÃO LEVANTADA OU LARGADA NA AÇÃO DO SERVIÇO

Regras Relacionadas:: 12.4.1

Levantar o braço estendido com a palma da mão para cima

**1º**



## 11 DEMORA NO SERVIÇO

Regras Relacionadas:: 12.4.4

Levantar cinco dedos separados

**1º**

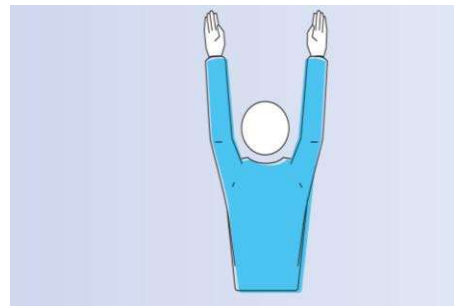


## 12 FALTA NO BLOCO OU CORTINA

Regras Relacionadas:: 12.5, 14.5, 14.6.3

Levantar verticalmente os dois braços com as palmas das mãos para a frente

**1º**

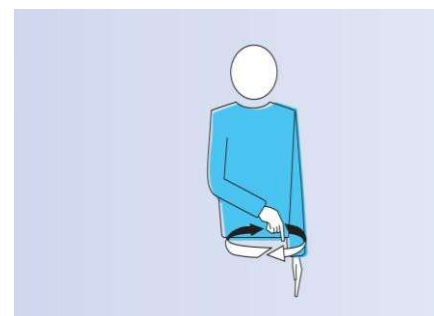


## 13 FALTA DE POSIÇÃO OU ROTAÇÃO

Regras Relacionadas:: 7.7.1, 12.6.1.1

Descrever um círculo com o indicador

**1º e 2º**



## 14 BOLA "DENTRO"

Regras Relacionadas:: 6.1.1.1, 8.3

Estender o braço e os dedos em direção ao chão

**1º / 2º**



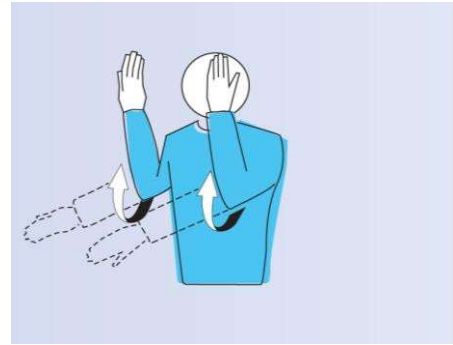
# VÔLEIRO

## 15 BOLA “FORA”

Regras Relacionadas: 8.4.1, 8.4.2, 8.4.3, 8.4.4, 12.6.2.2, 13.2.2

Levantar os antebraços na posição vertical com as mãos abertas e as palmas viradas para o corpo

1º e 2º

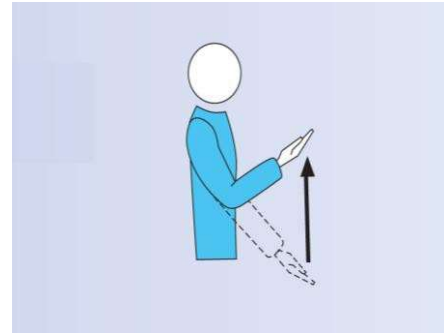


## 16 BOLA RETIDA

Regras Relacionadas: 6.1.2, 9.3.3, 22.3.2.3b

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

1º

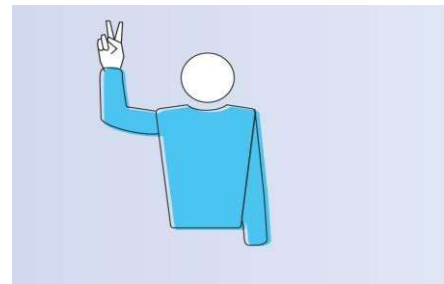


## 17 DOIS TOQUES

Regras Relacionadas: 6.1.2, 9.1.1, 9.3.4, 22.3.2.3b

Levantar dois dedos afastados

1º / 2º

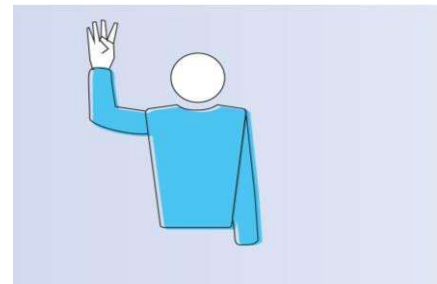


## 18 QUATRO TOQUES

Regras Relacionadas: 9.3.1

Levantar quatro dedos afastados

1º

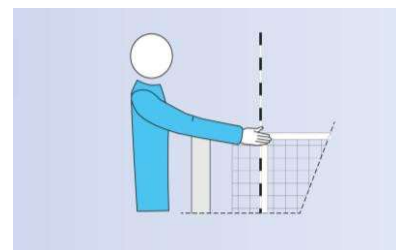


## 19 REDE TOCADA POR UM JOGADOR - BOLA DO SERVIÇO QUE NÃO CRUZA A REDE PELO ESPAÇO DE PASSAGEM

Regras Relacionadas: 12.6.2.1

Indicar o respetivo lado da rede com a mão correspondente

1º e 2º



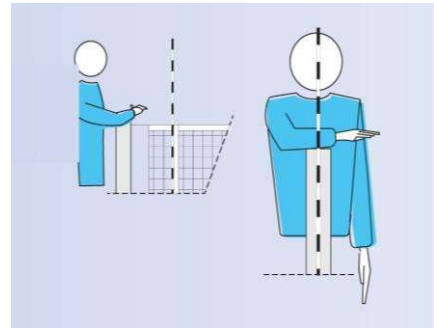
# VÔLEIRIO

## 20 PENETRAÇÃO NO ESPAÇO CONTRÁRIO

Regras Relacionadas:: 11.4.1, 13.2.1

Colocar uma mão por cima da rede,  
com a palma virada para baixo

**1º**



## 21 FALTA NO ATAQUE

-por um jogador que complete um ataque de mão aberta com os dedos, ou se usa  
dedos que não estejam juntos e rígidos

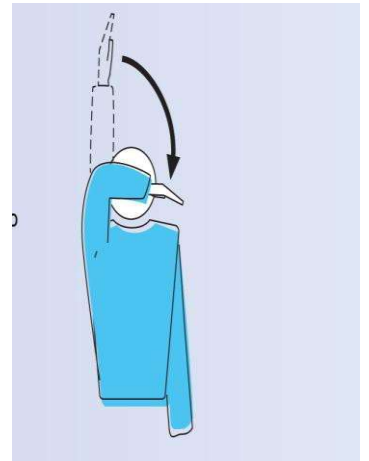
- por um jogador que complete um ataque ao serviço adversário, quando a bola  
estiver completamente acima do bordo superior da rede.

- por um jogador que complete um ataque em passe de dedos o qual tem uma  
trajetória não perpendicular à linha dos ombros, exceto quando tentar passar  
para o seu colega de EQUIPE

Regras Relacionadas:: 13.2.3, 13.2.4, 13.2.5

Efetuar um movimento de cima para baixo com o antebraço com a mão aberta

**1º**



## 22 INTERFERENCIA DEVIDO A PENETRAÇÃO NO CAMPO E ESPAÇO DO ADVERSÁRIO POR BAIXO DA REDE

**BOLA QUE PASSA COMPLETAMENTE O ESPAÇO INFERIOR POR BAIXO DA REDE**

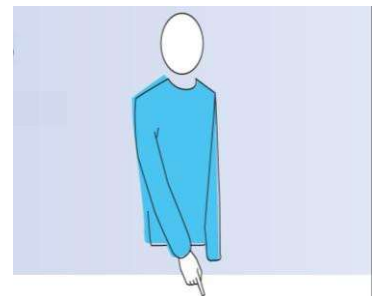
**O SERVIDOR CONTACTA O TERRENO DE JOGO (LINHA DE FUNDO INCLUIDA) OU O SOLO  
FORA DA ZONA DE SERVIÇO**

**EXCETO O SERVIDOR, O JOGADOR SE POSICIONA FORA DO SEU CAMPO NO MOMENTO  
DO SERVIÇO**

Regras Relacionadas:: 8.4.5, 11.2.1, 12.4.3, 23.3.2.1, 23.3.2.6

Apontar para o terreno debaixo da rede ou a respetiva linha

**1º e 2º**

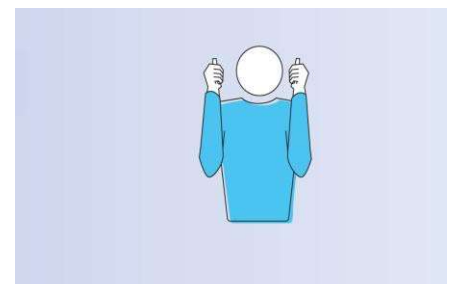


## 23 FALTA DUPLA E REPETIÇÃO DA JOGADA

Regras Relacionadas:: 6.1.2.2, 12.4.5

Levantar verticalmente os dois polegares

**1º e 2º**



# VÔLEIRIO

## 24 BOLA TOCADA

Regras Relacionadas: 14.6.4

Passar com a palma de uma mão nos dedos da outra, colocada verticalmente

**1º**

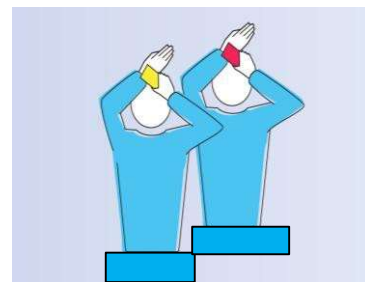


## 25 ADVERTÊNCIA POR DEMORA / PENALIZAÇÃO POR DEMORA

Regras Relacionadas:: 15.5.5, 16.2.2, 16.2.3

Sobrepor o pulso com o cartão amarelo (advertência) ou com cartão vermelho (penalização)

**1º**



# VÔLEIRIO

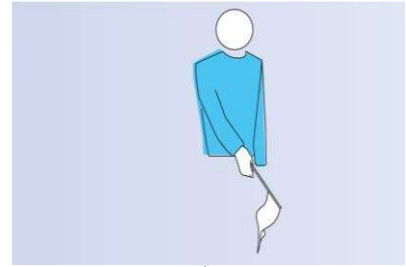
## DIAGRAMA 10: GESTOS OFICIAIS DOS JUIZES DE LINHA C/ BANDEIROLA

### BOLA “DENTRO”

Regras Relacionadas:: 8.3, 28.2.1.1

Baixar a bandeira

**JL**

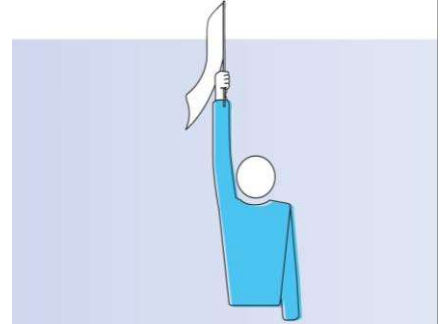


### 2 BOLA “FORA”

Regras Relacionadas:: 8.4.1, 28.2.1.1

Levantar a bandeira

**JL**



### 3 BOLA TOCADA

Regras Relacionadas:: 28.2.1.2

Levantar a bandeira e tocar o topo superior com a palma da mão livre

**JL**

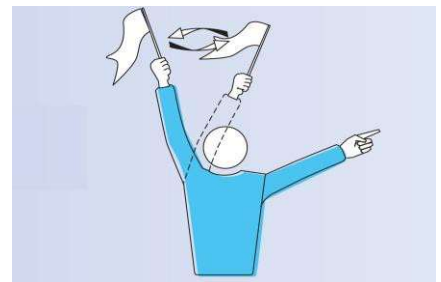


### 4 FALTAS NO ESPAÇO DE PASSAGEM, BOLA QUE TOCA OBJETO EXTERIOR OU FALTA DO PÉ DO JOGADOR DURANTE O SERVIÇO

Regras Relacionadas:: 8.4.2, 8.4.3, 8.4.4, 12.4.3, 28.2.1.3, 28.2.1.4, 28.2.1.5, 28.2.1.6, 28.2.1.7

Agitar a bandeira acima da cabeça e apontar a vareta ou a respectiva linha

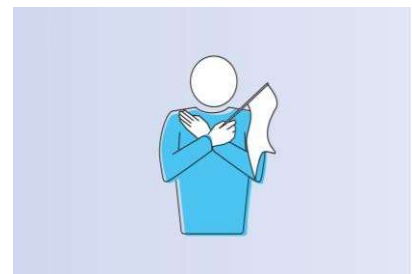
**JL**



### 5 JULGAMENTO IMPOSSIVEL

Cruzar os dois antebraços e mãos à frente do peito

**JL**



# VÔLEIRIO

## PARTE 3 DEFINIÇÕES

### **PROTOCOLO**

A série de eventos antes do início da partida, incluindo o sorteio, a sessão de aquecimento, apresentação das EQUIPES e árbitros como descrito no Manual Específico da Competição.

### **AREA DE COMPETIÇÃO E DE CONTROLO**

A área de competição e de controlo é um corredor que circunda o terreno de jogo e a zona livre e que inclui todos os espaços até as barreiras exteriores ou de delimitação. Ver diagrama / Fig. 1a

### **ZONAS**

São secções da área de jogo (por ex. terreno de jogo e zona livre) assim definidas para fins específicos (ou com restrições especiais) dentro do texto da regra. Estas incluem: Zona de Serviço e Zona Livre.

### **ESPACO INFERIOR**

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

### **ESPACO DE PASSAGEM**

O espaço de passagem é definido por:

- A banda horizontal do bordo superior da rede,
- As antenas e os seus prolongamentos
- O teto

A bola deve ser enviada para o CAMPO adversário através do espaço de passagem

### **ESPACO EXTERIOR**

O espaço exterior é o plano vertical da rede fora dos espaços de passagem e espaço inferior.

### **EXCETO COM ACORDO DA FIVB**

Esta condição significa que embora haja regulamentos sobre as normas e especificações dos EQUIPAMENTOS e instalações, há ocasiões especiais em que a FIVB pode fazer alterações de modo a promover o Voleibol ou a testar novas condições

### **MODELOS DA FIVB**

Especificações técnicas e limites definidos pela FIVB aos fabricantes dos EQUIPAMENTOS

### **FALTA**

- a) Uma ação contrária as regras de jogo;
- b) Outra violação das regras que não aconteça durante uma jogada.

# VÔLEIRIO

## **PRIMEIRO TOQUE DA EQUIPE**

Existem três situações, em que a ação de jogo é considerada o primeiro toque da EQUIPE:

- Recepção do serviço
- Receber um ataque da EQUIPE adversária
- Jogar a bola ressaltada do bloco adversário

## **SISTEMA DE MARCAÇÃO CONTINUA**

Sistema de pontuação em que é marcado um ponto por cada jogada ganha

## **TEMPO MORTO TECNICO**

Este tempo morto especial e obrigatório serve, juntamente com os outros tempos mortos, para promover o voleibol através da análise das jogadas (por comentaristas) e oferecer oportunidades comerciais adicionais. Os tempos mortos técnicos são obrigatórios para as competições Mundiais e oficiais da FIVB.

## **INTERVALO**

Tempo entre os sets. A troca de campo no 5º set (decisivo) não deve ser vista como um intervalo.

## **INTERFERÊNCIA**

Qualquer ação que crie uma vantagem em relação à EQUIPE adversária ou qualquer ação que impeça o adversário de legalmente jogar a bola

## **OBJETO EXTERIOR**

Um objeto ou uma pessoa, que estando situado fora do terreno de jogo ou próximo dos limites da zona livre causa alteração da trajetória da bola. Por exemplo: sistema de iluminação, plataforma do árbitro, EQUIPAMENTO de TV, mesa do marcador e postes.

As varetas não são consideradas como um objeto exterior, mas sim como fazendo parte da rede

## **MOVIMENTADORES DE BOLAS**

São os elementos encarregados de manter a fluidez do jogo fazendo rolar a bola, entre as jogadas, até ao servidor

## **PESSOAL AUXILIAR ENCARREGADO DE ALISAR A AREIA (ALISADORES)**

Estes auxiliares de campo usam rodos ou varas compridas com travessa nas extremidades para alisar a areia, especialmente à volta das linhas do terreno de jogo e debaixo da rede entre os postes.



# VÔLEIRO

## ÍNDICE DE PALAVRAS

### A

Ação do bloco.....	28,56
Altura da rede .....	13
Aquecimento oficial à rede.....	21
Área de jogo.....	12,46
Ataque.....	28
Autorização do serviço .....	27
Árbitro Challenge .....	39
-Colocação.....	39
-Responsabilidades.....	39
Árbitro Reserva .....	39
-Colocação.....	39
-Responsabilidades.....	40

### B

Bola "dentro" .....	22,57,61
Bola "fora" .....	22,57,61
Bola á rede .....	24
Bola que cruza a rede.....	24
Bola em jogo .....	22
Bola na rede .....	25
Bola fora de jogo.....	22
Bola que toca a rede.....	25
Bolas.....	15
Bandas laterais .....	14
Bloco .....	28,51
Blocar o serviço .....	29
Blocar no espaço adversário .....	29
Bloco e toques de EQUIPE.....	29

### C

Capitão .....	17
Caraterísticas do toque de bola.....	24
Caraterísticas do ataque .....	28
Cartões .....	36,52,55
Colocação das EQUIPES .....	16
Condições CLIMÁTICAS .....	13
Composição da EQUIPE .....	16
Conduta desportiva.....	34
Conduta exigida .....	34
Conduta incorreta antes e entre sets .....	35
Conduta incorreta menor.....	34
Conduta incorreta que dá origem a sanção .....	35
Conduta incorreta e suas sanções.....	34
Contactos com a rede.....	25
Contactos do bloco.....	29
Cortina.....	27,56

### D

Demoras de jogo .....	31
Desportivismo .....	34

Dimensões.....	12
----------------	----

### E

Execução do serviço.....	27
EQUIPAMENTO complementar .....	15
EQUIPES .....	16
EQUIPE ausente e EQUIPE incompleta.....	20
EQUIPE de Arbitragem .....	38,53
-Procedimentos.....	38
-Responsabilidades.....	40,41,42,43,44
Escalas das sanções.....	35,52
Estrutura do jogo.....	20

### F

Falta de rotação .....	57
Faltas de posição.....	21
Faltas do jogador à rede.....	26
Faltas no bloco .....	29
Faltas no ataque.....	28
Faltas no toque de bola.....	24
Faltas na ordem do serviço .....	27
Faltas realizadas durante o serviço .....	27
Formação das EQUIPES .....	21

### G

Gestos dos árbitros .....	44,54-60
Gestos oficiais.....	44,54-60,61,62
Gestos dos juizes de linha .....	44,61,62
-Colocação.....	43
-Responsabilidades.....	44

### I

Iluminação.....	13
Interferência externa .....	32
Interrupção excecional do jogo .....	31
Interrupções.....	30
Interrupções do jogo.....	30
Interrupções prolongadas .....	32
Intervalos .....	33
Intervalos e trocas de campo .....	33

### J

Juizes de linha .....	43,61,62
Jugar a bola .....	23

### L

Lesão/doença .....	31
Linhas do campo .....	13

# VÔLEIRIO

## M

Marcador.....	42
-Colocação.....	42
-Responsabilidades.....	42

## N

Número de interrupções regulamentares de jogo .....	30
---	----

## O

Objetos proibidos.....	17
Ordem do serviço.....	21

## P

Para marcar um ponto .....	19
Para marcar um ponto, ganhar um set e o jogo ....	19
Para ganhar o jogo .....	20
Para ganhar um set .....	19
Pedidos improcedentes.....	30
Posições .....	21
Postes.....	15
Primeiro Árbitro .....	39
-Autoridade .....	39
-Colocação.....	39
-Responsabilidades.....	40
Primeiro serviço num set.....	26

## R

Rede e postes.....	13
Responsáveis das EQUIPES.....	17

## S

Sanções por demora .....	31
Serviço.....	26
Sequência das interrupções regulamentares	
De jogo.....	30
Segundo árbitro .....	40
-Autoridade .....	40
-Colocação.....	40
-Responsabilidades.....	41
Sistemas de quatro bolas .....	15
Situações de jogo .....	22
Sorteio.....	20
Superfície de jogo.....	12
Sistema Video-Arbitro .....	42

## T

Tempo morto e tempo morto técnico .....	30
Tipos de demoras.....	31
Toques de EQUIPE.....	23,29
Troca de EQUIPAMENTOS .....	17
Troca de campo.....	33,54

## U

Uniformes .....	16
Uniformidade das bolas .....	15

## V

Varetas.....	14
--------------	----

## Z

Zonas e Áreas.....	13
--------------------	----