

REGRAS DE VÔLEI DE PRAIA

2013 - 2016

APROVADAS NO 33º CONGRESSO DA FIVB 2012

C O B R A V
VÔLEI DE PRAIA



REGRAS OFICIAIS DE VÔLEI DE PRAIA
TRADUÇÃO
OFFICIAL BEACH VOLLEYBALL RULES 2013-2016
FIVB – www.fivb.org
Approved by the 33° FIVB Congress 2012

ÍNDICE

CAPÍTULO 1: EQUIPAMENTOS E INSTALAÇÕES

1	AREA DE JOGO	7
1.1.	DIMENSÕES	7
1.2	SUPERFÍCIE DE JOGO	7
1.3	LINHAS DA QUADRA	7
1.4	ZONAS E ÁREAS	8
1.5	CLIMA	8
1.6	ILUMINAÇÃO	8
2	REDE E POSTES	8
2.1	REDE	8
2.2	ESTRUTURA	8
2.3	FAIXAS LATERAIS	9
2.4	ANTENAS	9
2.5	POSTES	9
2.6	EQUIPAMENTOS ADICIONAIS	9
3	BOLAS	9
3.1	CARACTERÍSTICAS	9
3.2	UNIFORMIDADE DAS BOLAS	9
3.3	SISTEMA DE 3 BOLAS	10

CAPÍTULO 2: PARTICIPANTES

4	EQUIPES	11
4.1	COMPOSIÇÃO	11
4.2	LOCALIZAÇÃO DA EQUIPE	11
4.3	EQUIPAMENTO	11
4.4	TROCA DO EQUIPAMENTO	11
4.5	OBJETO E UNIFORMES PROIBIDOS	12
5	RESPONSÁVEL PELA EQUIPE	12
5.1	CAPITÃO	12

CAPÍTULO 3: FORMATO DO JOGO

6	PARA MARCAR UM PONTO, VENCER UM SET E A PARTIDA	14
6.1	PARA MARCAR UM PONTO	14
6.2	PARA VENCER UM SET	14
6.3	PARA VENCER UMA PARTIDA	14
6.4	EQUIPE AUSENTE E INCOMPLETA	15
7	ESTRUTURA DO JOGO	15
7.1	SORTEIO	15
7.2	AQUECIMENTO OFICIAL	15
7.3	FORMAÇÃO DAS EQUIPES	15
7.4	POSIÇÃO DOS JOGADORES	16
7.5	FALTA DE POSIÇÃO	16
7.6	ORDEM DE SAQUE	16
7.7	FALTA NA ORDEM DE SAQUE	16

CAPÍTULO 4: AÇÕES DO JOGO

8	SITUAÇÕES DE JOGO	17
8.1	BOLA EM JOGO	17
8.2	BOLA “FORA” DE JOGO	17
8.3	BOLA “DENTRO”	17
8.4	BOLA “FORA”	17
9	JOGANDO A BOLA	17
9.1	TOQUES DA EQUIPE	17
9.2	CARACTERÍSTICAS DO TOQUE	18
9.3	FALTAS AO JOGAR A BOLA	19
10	BOLA NA REDE	19
10.1	BOLA CRUZANDO A REDE	19
10.2	BOLA TOCANDO A REDE	20
10.3	BOLA NA REDE	20
11	JOGADOR NA REDE	20
11.1	TOCANDO A BOLA ALÉM DA REDE	20
11.2	PENETRAÇÃO NO ESPAÇO, QUADRA E/OU ZONA LIVRE DO ADVERSÁRIO	20
11.3	CONTATO COM A REDE	20
11.4	FALTAS DO JOGADOR NA REDE	20
12	SAQUE	21
12.1	PRIMEIRO SAQUE DA EQUIPE	21
12.2	ORDEM DE SAQUE	21
12.3	AUTORIZAÇÃO PARA O SAQUE	21
12.4	EXECUÇÃO DO SAQUE	21
12.5	BARREIRA	22
12.6	FALTAS COMETIDAS DURANTE O SAQUE	22
13	GOLPE DE ATAQUE	22
13.1	CARACTERÍSTICAS DO GOLPE DE ATAQUE	22
13.2	FALTAS DO GOLPE DE ATAQUE	22
14	BLOQUEIO	23
14.1	BLOQUEAR	23
14.2	CONTATOS DO BLOQUEIO	23
14.3	BLOQUEAR DENTRO DO ESPAÇO ADVERSÁRIO	23
14.4	BLOQUEIO e TOQUES DA EQUIPE	23
14.5	BLOQUEANDO O SAQUE	23
14.6	FALTAS DE BLOQUEIO	24

CAPÍTULO 5: INTERRUPÇÕES, RETARDAMENTOS E INTERVALOS

15	INTERRUPÇÕES	25
15.1	NÚMERO DE INTERRUPÇÕES REGULARES DO JOGO	25
15.2	SEQUÊNCIA DAS INTERRUPÇÕES REGULARES DO JOGO	25
15.3	SOLICITAÇÃO DE INTERRUPÇÕES REGULARES DO JOGO	25
15.4	TEMPOS DE DESCANSO e TEMPO TÉCNICO	25
15.5	SOLICITAÇÕES INDEVIDAS	25
16	RETARDAMENTOS DO JOGO	26
16.1	TIPOS DE RETARDAMENTOS	26
16.2	SANÇÕES DE RETARDAMENTO	26
17	INTERRUPÇÕES EXCEPCIONAIS DO JOGO	26

17.1	CONTUSÃO/DOENÇA	26
17.2	INTERFERÊNCIA EXTERNA	27
17.3	INTERRUPÇÕES PROLONGADAS	27
18	INTERVALOS E MUDANÇA DE QUADRA/TROCAS	27
18.1	INTERVALOS	27
18.2	TROCAS DE QUADRA	27

CAPÍTULO 6: CONDUTA DOS PARTICIPANTES

19	REQUISITOS DE CONDUTA	29
19.1	CONDUTA DESPORTIVA	29
19.2	FAIR PLAY	29
20	CONDUTAS INCORETAS E SUAS PUNIÇÕES	29
20.1	CONDUTA INCORRETA MENOR	29
20.2	CONDUTA INCORRETA ACARRETANDO PUNIÇÕES	29
20.3	ESCALAS DE SANÇÕES	30
20.4	CONDUTA INCORRETA ANTES E ENTRE OS SETS	30
20.5	RESUMO DAS CONDUTAS INCORRETAS E CARTÕES USADOS	31

CAPÍTULO 7: ÁRBITROS

21	EQUIPE DE ARBITRAGEM E PROCEDIMENTOS	32
21.1	COMPOSIÇÃO	32
21.2	PROCEDIMENTOS	32
22	PRIMEIRO ÁRBITRO	33
22.1	LOCALIZAÇÃO	33
22.2	AUTORIDADE	33
22.3	RESPONSABILIDADES	33
23	SEGUNDO ÁRBITRO	34
23.1	LOCALIZAÇÃO	34
23.2	AUTORIDADE	34
23.3	RESPONSABILIDADES	34
24	APONTADOR	35
24.1	LOCALIZAÇÃO	35
24.2	RESPONSABILIDADES	35
25	APONTADOR ASSISTENTE	36
25.1	LOCALIZAÇÃO	36
25.2	RESPONSABILIDADES	36
26	JUIZ DE LINHA	37
26.1	LOCALIZAÇÃO	37
26.2	RESPONSABILIDADES	37
27	SINAIS OFICIAIS	38
27.1	SINAIS MANUAIS DOS ÁRBITROS	38
27.2	SINAIS MANUAIS DOS JUÍZES DE LINHA	38

DIAGRAMAS

D1	ÁREA DE JOGO	39
D2	QUADRA DE JOGO	40
D3	DESENHO DA REDE	41
D4a	BOLA CRUZANDO O PLANO VERTICAL DA REDE PARA A QUADRA Oponente	42

D4b	BOLA CRUZANDO O PLANO VERTICAL DA REDE PARA A ZONA LIVRE	43
	OPONENTE	
D5	BARREIRA	44
D6	BLOQUEIO COMPLETADO	44
D7	QUADROS DE SANÇÕES	
	D7a QUADRO DE SANÇÕES POR DISCIPLINA	45
	D7b QUADRO DE SANÇÕES POR RETARDAMENTO	45
D8	LOCALIZAÇÃO DO CORPO ARBITRAL E SEUS ASSISTENTES	46
D9	SINAIS MANUAIS OFICIAIS DOS ÁRBITROS	47 – 55
D10	SINAIS OFICIAIS DOS JUÍZES DE LINHA	56 – 57

CAPÍTULO 1

EQUIPAMENTOS E INSTALAÇÕES

1 ÁREA DE JOGO

A área de jogo inclui a Quadra de Jogo e a Zona Livre. Ela deve ser retangular e simétrica.

1.1 DIMENSÕES

1.1.1 A Quadra de Jogo é um retângulo medindo 16 x 8 m, circundado por uma Zona Livre com no mínimo 3 m de distância em todos os lados.

O espaço livre de jogo é o espaço acima da área de jogo, livre de qualquer obstáculo. O espaço livre de jogo deve medir no mínimo 7 m de altura a partir da superfície de jogo.

1.1.2 **Para as Competições Oficiais, as Mundiais e as da FIVB, a zona livre deve medir um mínimo de 5 m a partir das linhas laterais e 6 m a partir das linhas de fundo. O espaço livre de jogo deve medir um mínimo de 12,5 m de altura a partir da superfície de jogo.**

1.2 SUPERFÍCIE DE JOGO

1.2.1 A superfície deve ser composta de areia nivelada, tão plana e uniforme quanto possível, livre de pedras, conchas e tudo o mais que possa apresentar risco de cortes ou de lesão aos jogadores.

1.2.2 **Para as Competições Oficiais, as Mundiais e as da FIVB, a areia deve ter no mínimo 40 cm de profundidade e composta de grãos finos e descompactados.**

1.2.3 A superfície de jogo não deve apresentar nenhum perigo de contusão aos jogadores.

1.2.4 **Para as Competições Oficiais, as Mundiais e as da FIVB, a areia deve também ser peneirada em um tamanho aceitável, não muito grossa e livre de pedras e partículas perigosas. Não deve ser também muito fina, para causar poeira nem lesão na pele.**

1.2.5 **Para Competições Oficiais, as Mundiais e as da FIVB é recomendada uma lona de proteção na quadra central para que a cubra em caso de chuva.**

1.3 LINHAS DA QUADRA

1.3.1 Todas as linhas têm uma largura de 5 cm. Devem ser de uma cor que contraste nitidamente com a cor da areia.

1.3.2 LINHAS DEMARCATÓRIAS

Duas linhas laterais e duas linhas de fundo delimitam a quadra. Não há linha central. Linhas de fundo e as laterais estão inseridas na dimensão da quadra.

As linhas da quadra devem ser fitas feitas de material resistente e qualquer fixação exposta deve ser de material macio e flexível.

Veja as
Regras

1.1, D1

D2

D2

1.4 ZONAS E ÁREAS

Há apenas na quadra, a zona de saque e a zona livre em torno da quadra.

- 1.4.1 A zona de saque é uma área com 8 m de largura atrás da linha de fundo que se estende até o final da zona livre

1.5 CLIMA

O clima não deve apresentar nenhum perigo de contusão aos jogadores.

1.6 ILUMINAÇÃO

Para as Competições Oficiais, as Mundiais e as da FIVB, jogadas à noite a iluminação na área de jogo deve ter de 1.000 a 1.500 luxes, medida a 1 m acima da superfície da área de jogo.

2 REDE E POSTES

2.1 ALTURA DA REDE

- 2.1.1 Colocada verticalmente sobre o meio da quadra há uma rede, cuja parte superior é colocada na altura de 2,43 m para homens e 2,24 m para as mulheres.

Comentário: A altura de rede pode variar para específicos grupos de faixa etária. Como segue:

FAIXA ETÁRIA	FEMININO	MASCULINO
SUB 17	2,24 M	2,43 M
SUB 15	2,12 M	2,12 M
SUB 13	2,00 M	2,00 M

- 2.1.2 Sua altura é medida no centro da quadra de jogo com uma régua. A altura da rede (sobre as duas linhas laterais) deve ser exatamente a mesma e não deve exceder a altura oficial em mais de 2 cm.

2.2 ESTRUTURA

A rede é de 8,5 m de comprimento e 1 m (+ / - 3 cm) de largura quando é esticada, colocada verticalmente sobre o eixo no meio da quadra. É feita de malhas de 10 cm. Na sua parte superior e na parte inferior, há duas bandas horizontais de 7-10 cm de largura feitas em lona, preferencialmente azul escuro ou cores brilhantes, costuradas ao longo de seu comprimento total. Cada extremidade da banda superior possui um orifício através do qual passa um cabo de fixação que mantém a banda superior presa aos postes para manter a parte superior da rede esticada. Dentro das bandas, existe um cabo flexível na parte superior e uma corda na parte inferior para fixação da rede nos postes e que mantém sua parte superior e inferior esticada.

É permitido ter publicidade nas bandas horizontais da rede.

Para as Competições Oficiais, as Mundiais e as da FIVB, uma rede de 8m com malhas menores e logotipos colocados entre as extremidades e os

D3

D3

postes pode ser usada, desde que a visibilidade dos atletas e dos árbitros seja preservada. Publicidade pode ser impressa sobre estes itens, conforme regulamento da FIVB.

2.3 FAIXAS LATERIAS

Duas faixas coloridas, 5 cm de largura (largura iguais às linhas da quadra) e 1 m comprimento, são tensionadas verticalmente à rede e colocadas acima de cada linha lateral. Elas são consideradas como parte da rede.

É permitido ter propaganda nas faixas horizontais da rede.

14.1.1,
D3

2.4 ANTENAS

A antena é uma vara flexível com 1,80 m de comprimento e 10 mm de diâmetro, feito de fibra de vidro ou material semelhante.

Uma antena está fixada na extremidade exterior de cada faixa lateral. As antenas são colocadas em lados opostos da rede.

Os primeiros 80 cm de cada antena estendem-se acima da rede e é marcada com listras de 10 cm em cores contrastantes, de preferência vermelho e branco.

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

2.5 POSTES

2.5.1 Os postes que sustentam a rede são colocados a uma distância de 0,70-1,00 m de cada linha lateral. Eles têm 2,55 m de altura e de preferência ajustáveis.

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

2.5.2 Os postes são redondos, lisos e fixados ao piso sem fios de sustentação. Não deve haver nenhuma instalação que apresente perigo ou qualquer obstáculo para os participantes. Os postes devem ter proteção acolchoada.

D2, D3

2.6 EQUIPAMENTOS ADICIONAIS

Todo equipamento adicional é determinado pelos regulamentos da FIVB.

3 BOLA

3.1 CARACTERÍSTICAS

A bola deve ser esférica, feita de um material flexível (de couro sintético couro, ou semelhante) que não absorva a umidade, isto é, mais adequada para condições quando os jogos forem realizados na chuva. A bola tem uma câmara interior feita de borracha ou de um material similar. Aprovação de material de couro sintético é determinada pelos regulamentos da FIVB.

Cor: cores claras, ou uma combinação de cores.

Circunferência: 66 a 68 cm.

Peso: 260 a 280 g.

Pressão interna: 0,175-0,225 kg/cm² (171-221 mbar ou hPa).

3.2

3.2 UNIFORMIDADE DAS BOLAS

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

As Competições Mundiais e Oficiais da FIVB devem ser jogadas com bolas aprovadas pela FIVB, salvo consentimento da FIVB.

3.3 SISTEMA DE TRÊS BOLAS

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

3.1,
26.2.7

D8



CAPÍTULO 2

PARTICIPANTES

Veja as
Regras

4 EQUIPES

4.1 COMPOSIÇÃO

- 4.1.1 Uma equipe é composta exclusivamente por dois jogadores.
- 4.1.2 Somente os dois jogadores registrados na súmula tem o direito de participar da partida.
- 4.1.3 Um dos jogadores é o Capitão da equipe e deve ser indicado na súmula.
- 4.1.4 **Para as Competições Oficiais, as Mundiais e as da FIVB, os jogadores não tem permissão para receber assistência externa nem instrução de técnicos durante a partida.**

4.2 LOCALIZAÇÃO DAS EQUIPES

A área das equipes (incluindo duas cadeiras cada) deve estar a 5m da linha lateral e no mínimo a 3m da mesa do apontador.

4.3 EQUIPAMENTOS

Equipamento de um jogador é composto de short ou um sukini / maiô. A camiseta ou top é opcional, exceto quando especificado em Regulamento do Torneio. Os jogadores podem usar boné/cobertura na cabeça.

- 4.3.1 **Para as Competições Oficiais, as Mundiais e as da FIVB, os jogadores de uma equipe devem vestir uniformes da mesma cor e estilo de acordo com o regulamento do torneio. Os uniformes dos jogadores devem estar limpos.**
- 4.3.2 Os jogadores devem jogar descalços, exceto quando autorizados pelo primeiro árbitro.
- 4.3.3 Camisetas ou tops dos jogadores (ou short se os jogadores estão autorizados a jogar sem camisa) devem ser numerados de 1 até 2.
 - 4.3.3.1 O número deve ser colocado sobre o peito (ou na parte da frente do short).
 - 4.3.3.2 Os números devem ser de uma cor contrastante com a camiseta/top com um mínimo de 10 cm de altura. A faixa que forma os números deve ter um mínimo de 1,5 cm de largura.

4.4 TROCA DE EQUIPAMENTO

Se as duas equipes chegam à quadra com uniformes da mesma cor, um sorteio será realizado para determinar qual equipe irá mudar o uniforme.

O 1º Árbitro pode autorizar a um ou mais jogadores:

4.1.1

- 4.4.1 Jogar de meias ou tênis;
- 4.4.2 Mudar uniformes molhados, entre os sets desde que os novos também obedçam aos regulamentos da FIVB e da competição;
- 4.4.3 Se solicitado por um jogador, o 1º árbitro pode autorizá-lo (a) a jogar com camiseta por baixo e calça de abrigo.

4.4.3



4.5 OBJETOS PROIBIDOS

- 4.5.1 É proibido usar qualquer objeto que possa causar contusão aos jogadores ou que deem vantagem artificial sobre o adversário
- 4.5.2 Jogadores podem usar óculos por sua própria responsabilidade.

5 RESPONSÁVEL PELA EQUIPE

O capitão da equipe é responsável por manter a conduta da equipe e disciplina.

5.1 CAPITÃO

- 5.1.1 Antes do início do jogo, o capitão da equipe:
- Assina a súmula
 - Representa sua equipe no sorteio
- 5.1.2 Durante o jogo, apenas o capitão está autorizado a falar com os árbitros enquanto a bola estiver fora de jogo nos seguintes casos:
- 5.1.2.1 Para solicitar uma explicação sobre a aplicação ou a interpretação das regras; caso a explicação não satisfaça o capitão ele deve, imediatamente, informar ao 1º árbitro o desejo de protestar.
- 5.1.2.2 Para pedir autorização:
- mudar uniformes ou equipamentos;
 - para verificar se o número do jogador que saca;
 - para verificar o piso, a rede, a bola, etc.;
 - para realinhar uma linha a quadra.
- 5.1.2.3 Para pedir Tempos de Descanso.

8.2

15.2.1,
15.4.1

Nota: os jogadores devem ter a autorização dos árbitros para deixar a área de jogo.

- 5.1.3 No final da partida:

- 5.1.3.1 Ambos os jogadores agradecem aos árbitros e aos adversários. O Capitão assina a súmula para ratificar o resultado
- 5.1.3.2 Se o capitão previamente solicitou o Protocolo de Protesto através do 1º árbitro e isto não tiver sido resolvido com sucesso no momento da ocorrência, ele (a) tem o direito de confirmá-lo como um protesto formal por escrito, registrando na súmula ao final da partida.

5.1.2.1



CAPÍTULO 3

FORMATO DO JOGO

6 PARA MARCAR UM PONTO, VENCER UM SET E A PARTIDA		Veja as Regras
6.1 PARA MARCAR UM PONTO		
6.1.1	PONTO Uma equipe marca um ponto:	
6.1.1.1	Quando é bem sucedida em fazer a bola tocar a quadra adversária;	D9(14)
6.1.1.2	Quando a equipe oponente comete uma falta;	
6.1.1.3	Quando a equipe oponente recebe uma penalização;	
6.1.2	FALTA Uma equipe comete uma falta ao fazer uma ação contrária às regras (ou as violando de outra maneira). Os árbitros julgam as faltas e determinam as penalidades de acordo com as regras:	
6.1.2.1	Se duas ou mais faltas são cometidas sucessivamente, somente a primeira é contada;	
6.1.2.2	Se duas ou mais faltas são cometidas por adversários, simultaneamente, uma FALTA DUPLA é marcada e o rally é repetido.	D9(13)
6.1.3	RALLY E RALLY COMPLETO Um rally é a sequencia de ações de jogo desde o momento do golpe de saque pelo sacador até que a bola esteja fora de jogo. Um rally completo é a sequencia de ações de jogo que resulta na atribuição de um ponto.	
6.1.3.1	Se a equipe sacadora vence o rally, ela marca um ponto e continua a sacar.	
6.1.3.2	Se a equipe receptora vence o rally, ela marca um ponto e deve ser a próxima a sacar.	
6.2 PARA VENCER UM SET		
	Um set (exceto o decisivo, 3º set) é vencido pela equipe que primeiro marcar 21 pontos com uma diferença mínima de 2 pontos. Em caso de empate em 20 x 20, o jogo continua até que uma diferença de dois pontos seja atingida (20 x 22, 23 x 21; etc.).	D9(9)
6.3 PARA VENCER UMA PARTIDA		
6.3.1	A partida é vencida pela equipe que vencer dois sets.	D9(9)
6.3.2	Em caso de empate em 1 x 1, o decisivo 3º set é jogado até 15 pontos com uma diferença mínima de 2 pontos.	

6.4 EQUIPE AUSENTE E INCOMPLETA

6.4.1 Se uma equipe recusar-se a jogar, após ser intimada, ela é declarada ausente e perde a partida com o resultado 0 x 2 para a partida e 0 x 21, 0 x 21 para cada set.

6.4.2 Uma equipe que não se apresenta na quadra de jogo é declarada ausente.

6.4.3 Uma equipe que é declarada INCOMPLETA para o set ou para a partida, perde o set ou a partida. São dados à equipe adversária os pontos ou os sets necessários para vencer o set ou a partida. A equipe incompleta mantém seus pontos e sets.

Para as Competições Oficiais, as Mundiais e as da FIVB, sempre que o Sistema de Chaves for usado, a regra 6.4 acima pode sujeitar-se a modificações estabelecidas no Regulamento Específico da Competição editado pela FIVB no tempo devido, estabelecendo a modalidade a ser seguida no tratamento de casos de ausência e equipe incompleta.

6.4.1

6.2, 6.3,
7.3.1

7 ESTRUTURA DO JOGO

7.1 SORTEIO

Antes do aquecimento oficial o 1º árbitro realiza o sorteio para decidir sobre o primeiro saque e o lado da quadra no primeiro set.

7.1.1 O sorteio é feito na presença dos dois capitães das equipes, no local apropriado.

7.1.2 O vencedor escolhe:
ENTRE

7.1.2.1 O direito de SACAR ou RECEBER O SAQUE;

OU

7.1.2.2 O lado da quadra.

O perdedor fica com a escolha restante.

7.1.2.3 No segundo set, a equipe perdedora do sorteio tem o direito à escolha conforme as regras 7.1.2.1 e 7.1.2.2.

Um novo sorteio será feito para o set decisivo.

7.2 AQUECIMENTO OFICIAL

Antes da partida, se as equipes dispuseram previamente de outra quadra, elas terão um período de 3 minutos de aquecimento oficial na rede; se não, elas podem ter 5 minutos.

7.3 FORMAÇÃO DAS EQUIPES

7.3.1 Ambos os jogadores de cada equipe sempre devem estar em jogo.

4.1.1

7.4 POSIÇÃO DOS JOGADORES

No momento em que a bola é golpeada pelo sacador, cada equipe deve estar dentro de sua própria quadra (exceto o sacador).

- 7.4.1 Os jogadores são livres para se posicionar. Não existem posições determinadas na quadra.

7.5 FALTAS DE POSIÇÃO

- 7.5.1 NÃO há faltas de posição.

7.6 ORDEM DE SAQUE

- 7.6.1 A ordem de saque deve ser mantida durante todo o set (como determinada pelo capitão imediatamente após o sorteio).

- 7.6.2 Quando a equipe receptora ganha o direito de sacar, seus jogadores "rodam" uma posição.

7.7 FALTA DE ORDEM DE SAQUE

- 7.7.1 Uma falta na ordem de saque é cometida quando o saque não é feito de acordo com a ordem de saque. A equipe é punida com um ponto e saque para o adversário.

- 7.7.2 O(s) apontador (es) deve(m) indicar corretamente a ordem de saque a corrigir qualquer sacador incorreto.

D9(13)



CAPÍTULO 4

AÇÕES DE JOGO

		Veja as Regras
8	SITUAÇÕES DE JOGO	
8.1	BOLA EM JOGO A bola está em jogo desde o momento do golpe do saque, autorizado pelo 1º árbitro.	12, 12.3
8.2	BOLA FORA DE JOGO A bola está fora de jogo no momento da falta, a qual é apitada por um dos árbitros; na ausência de uma falta, no momento do apito.	
8.3	BOLA "DENTRO" A bola é considerada "dentro" quando ela toca a superfície da quadra de jogo, incluindo as linhas de delimitação.	D9(14), D10(1)
8.4	BOLA "FORA" A bola é "fora" quando:	
8.4.1	A bola toca o solo totalmente fora das linhas de delimitações da quadra (sem que toque as linhas);	1.3..2, D9(15), D10(2)
8.4.2	Toca um objeto fora da quadra ou uma pessoa fora do jogo;	D9(15), D10(4)
8.4.3	Toca nas antenas, cordas, postes ou a própria rede fora das faixas laterais;	2.3, D3, D4a, D9(15), D10(4)
8.4.4	Cruza completamente o plano vertical da rede, totalmente ou parcialmente por fora do espaço de cruzamento durante o saque ou o 3º toque da equipe. (exceto a Regra 10.1.2).	2.3, D3, D4a, D9(15), D10(4)
8.4.5	Cruza completamente o espaço inferior sob a rede	D4a, D9(22)
9	JOGANDO A BOLA Cada equipe deve jogar dentro dos limites de sua própria área e espaço de jogo (exceto Regra 10.1.2). A bola pode, no entanto, ser recuperada além da zona livre.	10.1.2
9.1	TOQUES DA EQUIPE Um toque é qualquer contato com a bola por um jogador em jogo. Cada equipe tem direito a um máximo de três toques para devolver a bola sobre a rede. Se mais forem usados, a equipe comete a falta de "QUATRO TOQUES". Estes toques da equipe incluem não apenas os toques intencionais,	

mas também contatos acidentais com a bola.

9.1.1 CONTATOS CONSECUTIVOS

Um jogador não pode tocar a bola duas vezes consecutivamente (exceções, consulte Regras: 9.2.3, 14.2 e 14.4.2).

9.2.3,
14.2,
14.4.2,
D9(17)

9.1.2 CONTATOS SIMULTÂNEOS

Dois jogadores podem tocar a bola no mesmo momento.

9.1.2.1 Quando dois jogadores da mesma equipe tocarem a bola ao mesmo tempo, é contado como dois toques (exceto o bloqueio, Regra 18.4.2).

14.2

Uma colisão de jogadores não constitui falta.

9.1.2.2 Quando dois oponentes tocam a bola simultaneamente sobre a rede e a bola continua em jogo, a equipe receptora tem o direito a outros três toques. Se a bola vai "fora", é falta da equipe colocada no lado oposto.

9.1.2.3 Se toques simultâneos entre dois oponentes sobre a rede acarretam um contato prolongado com a bola, o jogo continuará.

9.1.2.2

9.1.3 TOQUE APOIADO

Dentro da área de jogo, um jogador não está autorizado a ter o apoio de um companheiro de equipe ou qualquer estrutura / objeto para bater na bola.

No entanto, um jogador que está prestes a cometer uma falta (tocar a rede ou interferir com um adversário, etc.) pode ser parado ou retido por um companheiro de equipe.

9.2 CARACTERÍSTICAS DO TOQUE

9.2.1 A bola pode tocar qualquer parte do corpo.

9.2.2 A bola não deve ser agarrada nem/ou arremessada. Pode ser devolvida em qualquer direção

9.3.3

Exceções:

9.2.2.1 Em uma ação defensiva de uma bola dirigida com violência. Neste caso, o contato com a bola pode prolongar-se momentaneamente usando as mãos para cima e os dedos.

9.2.2.2 Se contatos simultâneos sobre a rede entre dois oponentes levar a um contato prolongado.

9.2.3 A bola pode tocar várias partes do corpo, somente se estes contatos ocorram simultaneamente.

Exceções

9.2.3.1	No bloqueio, contatos consecutivos podem ocorrer por um ou mais jogadores, desde que ocorram durante a mesma ação;	14.2
9.2.3.2	No primeiro toque da equipe, a menos que seja tocada com os dedos (Regra exceção 9.2.2.1), a bola pode tocar várias partes do corpo consecutivamente, desde que os contatos ocorram durante uma ação.	9.2.2.1
9.3 FALTAS AO JOGAR A BOLA		
9.3.1	QUATRO TOQUES: uma equipe toca a bola quatro vezes antes de retorná-la.	9.1, D9(18)
9.3.2	TOQUE APOIADO: um jogador apoia-se em um companheiro de equipe ou em qualquer estrutura/objeto dentro da área de jogo para golpear a bola;	9.1.3
9.3.3	CONDUÇÃO: a bola é agarrada e/ou arremessada; ela não é rebatida pelo golpe (Exceções: 9.2.1.1, 9.2.2.2);	9.2.2.1, 9.2.2.2, D9(16)
9.3.4	DUPLO CONTATO: um jogador toca a bola duas vezes consecutivas, ou a bola toca consecutivamente várias partes de seu corpo.	9.1.1, 9.2.3, D9(17)
10 BOLA NA REDE		
10.1 BOLA CRUZANDO A REDE		
10.1.1	A bola deve ser enviada para a quadra adversária por acima da rede e dentro do espaço de cruzamento. O espaço de cruzamento é a parte do plano vertical da rede, limitado por:	D4a
10.1.1.1	Abaixo, pelo topo da rede;	
10.1.1.2	Lateralmente, pelas antenas e o sua extensão imaginária;	
10.1.1.3	Acima, pelo teto ou estrutura (se houver).	
10.1.2	A bola que tenha cruzado o plano da rede para a zona livre do adversário total ou parcialmente pelo espaço externo pode ser recuperada dentro dos toques da equipe, desde que:	9.1, D4a
10.1.2.1	A bola, quando jogada de volta, cruze novamente o plano da rede, total ou parcialmente por fora do espaço externo do mesmo lado da quadra. A equipe adversária não pode impedir esta ação.	
10.1.3	A bola é “fora” quando atravessa o espaço completamente sob a rede.	
10.1.4	Um jogador, no entanto, pode entrar na quadra do adversário, a fim de recuperar a bola antes que atravesse completamente o espaço inferior ou passe fora do espaço de cruzamento.	10.1.3

10.2 BOLA TOCANDO A REDE	Enquanto cruza a rede, a bola pode tocá-la.	10.1.1
10.3 BOLA NA REDE	10.3.1 Uma bola dirigida de encontro à rede pode ser recuperada dentro dos limites dos três toques da equipe.	9.1
10.3.2	No caso da bola rasgar as malhas ou derrubar a rede, o rally será cancelado e repetido.	
11 JOGADOR NA REDE		
11.1 TOCANDO A BOLA ALÉM DA REDE		14.1, 14.3
11.1.1	No bloqueio, o jogador pode tocar na bola além da rede, desde que não interfira na jogada do adversário antes ou durante o golpe de ataque deste.	
11.1.2	Depois de um golpe de ataque, é permitido ao jogador passar a mão além da rede, desde que o contato tenha sido feito dentro do seu próprio espaço de jogo.	
11.2 PENETRAÇÃO NO ESPAÇO, QUADRA E/OU ZONA LIVRE DO ADVERSÁRIO		
11.2.1	Um jogador pode entrar no espaço adversário, quadra e/ou zona livre, desde que isto não interfira no jogo do adversário.	
11.3 CONTATO COM A REDE		
11.3.1	O contato de um jogador com a rede não é falta, a menos que interfira no jogo.	
11.3.2	Os jogadores podem tocar os postes, cordas ou qualquer outro objeto fora das antenas, incluindo a própria rede, desde que ele não interfira com o jogo.	
11.3.3	Quando a bola é dirigida para a rede, fazendo com que ela toque em um adversário, não há falta.	
11.4 FALTAS DO JOGADOR NA REDE		D9(20)
11.4.1	Um jogador toca a bola ou um adversário no espaço do adversário antes ou durante o golpe de ataque do adversário.	
11.4.2	Um jogador interfere no jogo do adversário quando penetra no espaço adversário sob a rede.	
11.4.3	Um jogador interfere no jogo do adversário quando (dentre outras): - toca a faixa superior da rede ou os 80 cm de cima da antena, durante sua ação de jogar a bola; ou -apoia-se na rede simultaneamente ao jogar a bola; ou -cria uma vantagem sobre o adversário, tocando a rede, ou	

-realiza ações que impeçam uma tentativa legítima de um adversário jogar a bola.

12 SAQUE

O saque é o ato de colocar a bola em jogo pelo sacador correto posicionado na zona de saque.

12.1 PRIMEIRO SAQUE DA EQUIPE

12.1.1 O primeiro saque de um set é executado pela equipe determinada pelo sorteio.

6.3.2,
7.1

12.2 ORDEM DE SAQUE

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

12.2.2 Depois do primeiro set, o sacador é determinado como segue:

12.2.2.1 Quando a equipe que sacou vence o rally, o jogador que sacou antes saca novamente.

12.2.2.2 Quando a equipe receptora vence o rally, ganha o direito de sacar e a jogador que não sacou na última vez irá sacar.

12.3 AUTORIZAÇÃO PARA O SAQUE

O 1º árbitro autoriza o saque após ter verificado que as equipes estão prontas para jogar e o sacador está de posse da bola e esteja atrás da linha de fundo.

D9(1)

12.4 EXECUÇÃO DO SAQUE

12.4.1 A bola deve ser golpeada com uma mão ou qualquer parte do braço depois de ser solta ou lançada da(s) mão(s).

D9(10)

12.4.2 Somente um lançamento ou soltura da bola é permitido. Mover a bola nas mãos é permitido

12.4.3 O sacador pode se mover livremente dentro da zona de saque. No momento do golpe de saque ou da impulsão para o saque em suspensão, o sacador não pode tocar a quadra (inclusive a linha de fundo) nem o chão fora da zona de saque. Seu pé não pode ir sob a linha de fundo

1.4.2,
D9(22),
D10(4)

Após o golpe, o jogador pode pisar ou cair fora da zona de saque ou dentro da quadra. Se a linha se move devido a areia, isso não é considerada uma falta.

12.4.4 O sacador deve golpear a bola dentro de 5 segundos após o 1º árbitro apitar para o saque.

D9(11)

12.4.5 Um saque executado antes do apito do árbitro é anulado e repetido.

D9(23)

12.4.6 Se a bola, depois de ter sido solta ou lançada pelo sacador tocar o solo sem ser golpeada pelo sacador ou ser segurada novamente pelo sacador, é considerado como um saque.

12.4.7	Nenhuma outra tentativa de saque será autorizada.	
12.5 BARREIRA		D9(12)
12.5.1	Um jogador da equipe sacadora não pode impedir o adversário, através de barreira individual, de ver o sacador e a trajetória aérea da bola.	D5
12.5.2	Um jogador da equipe sacadora faz uma barreira movendo os braços, saltando ou deslocando-se para os lados, durante a execução do saque, para encobrir o sacador e a trajetória aérea da bola.	D5
12.6 FALTAS COMETIDAS DURANTE O SAQUE		
12.6.1	FALTAS DE SAQUE As seguintes faltas conduzem a uma mudança de saque. O sacador:	
12.6.1.1	Viola a ordem de saque;	12.2, D9(13)
12.6.1.2	Não executa o saque corretamente.	12.4
12.6.2	FALTAS APÓS O GOLPE DE SAQUE Após a bola ser corretamente golpeada, o saque torna-se faltoso se a bola:	
12.6.2.1	Toca um jogador da equipe sacadora ou não cruza o plano vertical da rede completamente através do espaço de cruzamento;	D9(19)
12.6.2.2	Bola vai “fora”;	8.4, D9(15)
12.6.2.3	Passa por cima de uma barreira	D5
13 GOLPE DE ATAQUE		
13.1 CARACTERÍSTICAS DO GOLPE DE ATAQUE		
13.1.1	Todas as ações que enviem a bola para o adversário, exceto o saque e o bloqueio, são consideradas como golpes de ataque.	
13.1.2	O golpe de ataque é completado no momento em que a bola cruza completamente o plano vertical da rede ou é tocada por um adversário.	
13.1.3	Qualquer jogador pode executar um golpe de ataque a qualquer altura, desde que seu contato com a bola tenha sido feito dentro do próprio espaço de jogo (exceto Regras 13.2.4 e 13.3.5, abaixo).	13.2.4, 13.2.5
13.2 FALTAS DO GOLPE DE ATAQUE		
13.2.1	Um jogador golpeia a bola dentro do espaço de jogo da equipe adversária.	13.1.2, D9(20)
13.2.2	Um jogador golpeia a bola para fora.	8.4, D9(15)
13.2.3	Um jogador completa um golpe de ataque com os dedos de mão	D9(21)

aberta ou usando a ponta dos dedos sem estarem rígidos e juntos.

- | | | |
|--------|--|--------|
| 13.2.4 | Um jogador completa um golpe de ataque ao saque adversário, quando a bola está inteiramente mais alta do que o topo da rede. | D9(21) |
| 13.2.5 | Um jogador completa um ataque usando “toque” e este não tem a trajetória perpendicular em relação à linha dos ombros. Exceto quando a bola é levantada para o seu companheiro de equipe. | D9(21) |

14 BLOQUEIO

14.1 BLOQUEAR

14.1.1 Bloquear é a ação dos jogadores próximos à rede para interceptar a bola vinda do adversário estendendo-se mais alto que o topo da rede, sem importar a altura do contato com a bola. No momento do contato com a bola, uma parte do corpo deve estar mais alta do que o topo da rede.

14.1.2 TENTATIVA DE BLOQUEIO

Uma tentativa de bloqueio é a ação de bloquear sem que ocorra o toque na bola.

14.1.3 BLOQUEIO EFETIVO

Um bloqueio é efetivo quando a bola é tocada por um bloqueador.

D6

14.1.4 BLOQUEIO COLETIVO

Um bloqueio coletivo é executado por dois jogadores próximos uns dos outros, e é efetivo quando um deles toca a bola.

14.2 CONTATOS DO BLOQUEIO

Contatos consecutivos (rápidos e contínuos) podem ocorrer por um ou mais bloqueadores, desde que os contatos ocorram durante uma ação. Estes são contados como apenas um toque da equipe. Estes contatos podem ocorrer com qualquer parte do corpo.

9.1.1,
9.2.3

14.3 BLOQUEAR DENTRO DO ESPAÇO ADVERSÁRIO

Ao bloquear o jogador pode colocar suas mãos e braços além da rede, desde que sua ação não interfira no jogo do adversário. Assim, não é permitido tocar a bola além da rede até o adversário ter executado um golpe de ataque.

13.1.1

14.4 BLOQUEIO e TOQUES DA EQUIPE

14.4.1 Um contato de bloqueio é contado como um toque da equipe. A equipe bloqueadora terá apenas mais dois toques depois do contato do bloqueio.

14.4.2 O primeiro toque após o bloqueio pode ser executado por qualquer jogador, inclusive aquele que tocou a bola no bloqueio.

14.5 BLOQUEANDO O SAQUE

Bloquear um saque do adversário é proibido.

D9(12)

14.6 FALTAS DE BLOQUEIO

- 14.6.1 O bloqueador toca a bola no espaço adversário, tanto antes como simultaneamente ao golpe de ataque do adversário.
- 14.6.2 Bloquear dentro do espaço do adversário por fora das antenas.
- 14.6.3 Um jogador bloqueia o saque do adversário.
- 14.6.4 A bola é enviada "para fora" pelo bloqueio.

14.3,
D9(20)

D9(12)

D9(24)



CAPÍTULO 5

INTERRUPÇÕES, RETARDAMENTOS E INTERVALOS

		Veja as Regras
15	INTERRUPÇÕES	
	Uma interrupção é o tempo entre um rally completo e a autorização do saque pelo primeiro árbitro para o próximo saque. As únicas interrupções de jogo regulares são os Tempos de Descanso.	D9(4)
15.1	NÚMERO DE INTERRUPÇÕES REGULARES DO JOGO	
	Cada equipe pode solicitar no máximo um Tempo de Descanso por set.	
15.2	SEQUÊNCIA DAS INTERRUPÇÕES REGULARES DO JOGO	
15.2.1	Pedidos de tempo por ambas às equipes podem seguir um ao outro, dentro da mesma interrupção.	
15.2.2	Não há substituições.	
15.3	SOLICITAÇÃO DE INTERRUPÇÕES REGULARES DO JOGO	
	Interrupções regulares do jogo só podem ser solicitadas pelo capitão.	
15.4	TEMPOS DE DESCANSO e TEMPO TÉCNICO	
15.4.1	As solicitações dos tempos de descanso devem ser feitas através da correspondente sinalização manual quando a bola está fora de jogo e antes do apito para o saque. Todos os tempos de descanso solicitados duram 30 segundos.	D9(4)
15.4.2	Para as Competições Oficiais, as Mundiais e as da FIVB, nos sets 1 e 2 um “tempo técnico” adicional de 60 segundos é aplicado automaticamente quando a soma dos pontos marcados pelas equipes é igual a 21 pontos.	
15.4.3	No set decisivo (3 ^o), não há “Tempo Técnico”, apenas um Tempo de descanso de 30 segundos de duração pode ser solicitado por cada equipe.	
15.4.4	Durante todas as interrupções regulares e intervalos regulares no set, os jogadores devem ir para a área designada dos jogadores.	
15.5	SOLICITAÇÕES INDEVIDAS	
15.5.1	Dentre outros, é indevido pedir um Tempo de Descanso: Durante um rally, no momento ou após o apito autorizando a sacar.	6.1.3
15.5.2	Por um membro da equipe não autorizado.	
15.5.3	Depois de ter esgotado o número autorizado de tempos de descanso.	15.1
15.5.4	Qualquer solicitação indevida na partida que não afetar ou retardar o jogo deve ser rejeitada, sem nenhuma punição, exceto se repetida na mesma partida.	15.4, 16.1

- 15.5.5 Qualquer solicitação indevida adicional na mesma partida pela mesma equipe constitui um retardamento.

D9(25)

16 RETARDAMENTOS DO JOGO

16.1 TIPOS DE RETARDAMENTOS

Uma ação imprópria de uma equipe que atrasa o reinício do jogo é um retardamento e inclui, entre outras:

- 16.1.1 Prolongar tempos de descanso, após ter sido instruído a reiniciar o jogo;
- 16.1.2 Repetir uma solicitação indevida;
- 16.1.3 Retardar o jogo (12 segundos deve ser o tempo máximo entre o fim do rally e o apito para o saque em condições normais de jogo);
- 16.1.4 Retardar o jogo por um membro da equipe.

15.5

16.2 SANÇÕES POR RETARDAMENTO

- 16.2.1 "Advertência por retardamento" e "penalidade por retardamento" são punições para a equipe.
- 16.2.1.1 Sanções por retardamento permanecem em vigor por toda a partida.
- 16.2.1.2 Todas as sanções por retardamento são registradas na súmula.
- 16.2.2 O primeiro retardamento na partida por um membro da equipe é sancionado com uma "ADVERTÊNCIA POR RETARDAMENTO".
- 16.2.3 O segundo retardamento e os subsequentes, de qualquer tipo, por membro da mesma equipe na mesma partida, constituem falta e são punidos como uma "PENALIDADE POR RETARDAMENTO": um ponto e o saque para o adversário.
- 16.2.4 Punições por retardamento impostas antes ou entre sets são aplicadas no set seguinte.

D9(25),
D7b

D9(25),
D7b

17 INTERRUPÇÕES EXCEPCIONAIS DO JOGO

17.1 CONTUSÃO/DOENÇA

- 17.1.1 Ocorrendo um acidente sério, enquanto a bola está em jogo, o árbitro deve parar o jogo imediatamente e permitir a entrada de assistência médica na quadra.

O rally é, então, repetido.

- 17.1.2 A um jogador contundido/doente é dado um tempo de recuperação de no máximo 5 minutos, uma vez na partida. O árbitro deve autorizar que equipe médica devidamente credenciada entre na quadra para atender o jogador. Somente o 1º árbitro pode autorizar um jogador a deixar a área de jogo sem penalidade. Quando o tratamento tiver sido finalizado, ou se nenhum tratamento puder ser fornecido o jogo deve reiniciar. O 2º árbitro apitará e solicitará ao jogador que continue.

Neste momento, somente o jogador pode julgar se ele (a) está apto a jogar.

Se o jogador não se recuperar, ou não retornar para a área de jogo ao fim do tempo de recuperação, sua equipe é declarada incompleta.

6.4.3,
7.3.1

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

Nota: o tempo de recuperação iniciará quando o(s) membro(s) adequado(s) da equipe médica credenciada para a competição chegar à quadra de jogo para atender o jogador. Na hipótese de não haver equipe médica credenciada ou se o jogador escolher ser tratado pelo seu próprio pessoal médico, o tempo começará no instante em que o tempo de recuperação for autorizado pelo árbitro.

17.2 INTERFERÊNCIA EXTERNA

Se há qualquer interferência externa durante o jogo, a jogada deve ser interrompida e o rally repetido.

17.3 INTERRUPÇÕES PROLONGADAS

17.3.1 Se circunstâncias imprevistas interromperem o jogo, o 1º árbitro, o organizador e o Comitê de Controle, se houver um, deverão decidir as medidas a serem tomadas para restabelecer as condições normais.

17.3.2 Ocorrendo uma ou mais interrupções, não excedendo 4 horas no total, a partida é reiniciada com o mesmo placar adquirido, independentemente se continua na mesma ou em outra quadra.

17.3.3 Ocorrendo uma ou mais interrupções excedendo 4 horas no total, toda a partida deverá ser repetida.

18 INTERVALOS E MUDANÇA DE QUADRA/TROCAS

18.1 INTERVALOS

18.1.1 Um intervalo é o tempo entre os sets. Todos os intervalos duram um minuto.

Durante este período de tempo, são feitas a troca de quadra (se solicitada) e o registro da ordem de saque das equipes na súmula. Durante o intervalo antes do set decisivo, os árbitros realizam o sorteio, de acordo com a regra 7.1.

18.2 TROCAS DE QUADRA

18.2.1 As equipes trocam após cada 7 pontos (1º e 2º set) e 5 pontos (3º set) jogados.

D9(3)

18.2.2 Durante as trocas de quadra as equipes devem mudar imediatamente sem demora.

Se a troca de quadra não é feita no momento adequado, deverá ocorrer tão logo o erro for percebido.

O placar no momento em que a troca de quadra é feita permanece o mesmo.



CAPÍTULO 6

CONDUTA DOS PARTICIPANTES

		Veja as Regras
19	REQUISITOS DE CONDUTA	
19.1	CONDUTA DESPORTIVA	
19.1.1	Os participantes devem conhecer as "Regras Oficiais de Vôlei de Praia" e respeitá-las.	
19.1.2	Os participantes devem aceitar as decisões dos árbitros com espírito esportivo, sem discuti-las. Em caso de dúvida, um esclarecimento pode ser solicitado somente através do capitão.	5.1.2.1
19.1.3	Os participantes devem evitar ações ou atitudes que possam influenciar as decisões dos árbitros ou ainda encobrir faltas cometidas por sua equipe.	
19.2	FAIR PLAY	
19.2.1	Os participantes devem comportar-se respeitosa e cortesmente, com espírito esportivo ("fair play"), não somente para com os árbitros, mas também em relação aos outros oficiais, aos adversários, aos companheiros de equipe e aos espectadores.	
19.2.2	A comunicação entre os membros da equipe durante o jogo é permitido.	5.2.3.4
20	CONDUTAS INCORRETAS E SUAS PUNIÇÕES	
20.1	CONDUTA INCORRETA MENOR	
	As faltas por Conduta Incorreta Menor não estão sujeitas a punições. É dever do 1º árbitro prevenir a equipe da hierarquia da escala de punição. Isto é feito em dois estágios: Estágio 1: emitindo uma advertência verbal através do capitão. Estágio 2: usando o CARTÃO AMARELO para o(s) membro(s) da equipe. Esta advertência formal não é propriamente uma punição, mas um símbolo de que o membro da equipe (e por extensão a equipe) alcançou o nível de punição para a partida. Isto não tem consequências imediatas, mas é registrado na súmula.	5.1.2, 21.3 D9(5)
20.2	CONDUTA INCORRETA ACARRETANDO PUNIÇÕES	
	A conduta incorreta dos membros de uma equipe em relação às autoridades, oponentes, colegas de equipe ou espectadores, é classificada em três categorias, de acordo com a seriedade da ofensa.	4.1.1
20.2.1	Conduta rude: ação contrária às boas maneiras ou princípios morais.	
20.2.2	Conduta ofensiva: palavras ou gestos insultantes ou difamantes, ou	

qualquer ação expressando desrespeito.

20.2.3 Agressão: ataque físico real ou tentativa de agressão, ou comportamento agressivo ou ameaçador.

20.3 ESCALA DE SANÇÕES

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

20.3.1 PENALIDADE

Por conduta rude ou uma única repetição de conduta rude no mesmo set pelo mesmo jogador. Em cada uma destas duas primeiras vezes a equipe é punida com um ponto e saque para o adversário. Uma terceira conduta rude de um jogador no mesmo set é punida com expulsão. Porém, punições por conduta rude podem ser dadas ao mesmo jogador nos sets subsequentes.

20.3.2 EXPULSÃO

A primeira conduta ofensiva é punida com expulsão. O jogador que é sancionado com a expulsão deve deixar a área de jogo e sua equipe é declarada incompleta para o set.

20.3.3 DESQUALIFICAÇÃO

O primeiro ataque físico ou implícito ou ameaça de agressão é sancionado com desqualificação. O jogador deve deixar a área de jogo e sua equipe é declarada incompleta para a partida.

CONDUTA INCORRETA é sancionada como mostrado na escala de sanções.

D7a

D9(6)

6.4.3,
7.3.1,
D9(7)

6.4.3,
7.3.1,
D9(8)

D7a

Categorias	Ocorrência	Participante	Sanção	Cartão	Consequência
Conduta Rude (mesmo set)	Primeira	Qualquer membro	Penalidade	Vermelho	Ponto e saque para o adversário
	Segunda	Mesmo membro	Penalidade	Vermelho	Ponto e saque para o adversário
	Terceira	Mesmo membro	Expulsão	Vermelho+amarelo juntos	Equipe declarada incompleta para o set
Conduta Rude (novo set)	Primeira	Qualquer membro	Penalidade	Vermelho	Ponto e saque para o adversário
Conduta Ofensiva	Primeira	Qualquer membro	Expulsão	Vermelho+amarelo juntos	Equipe declarada incompleta para o set
	Segunda	Mesmo membro	Desqualificação	Vermelho+amarelo separados	Equipe declarada incompleta para o jogo
Agressão	Primeira	Qualquer membro	Desqualificação	Vermelho+amarelo separados	Equipe declarada incompleta para o jogo

20.4 CONDUTA INCORRETA ANTES E ENTRE OS SETS

Qualquer conduta incorreta que ocorra antes ou entre os sets, é penalizada de acordo com a regra, sendo aplicadas no set seguinte.

D7a

20.5 RESUMO DAS CONDUTAS INCORRETAS E CARTÕES USADOS

Advertência: nenhuma punição

- Estágio 1: advertência verbal

- Estágio 2: mostrar cartão Amarelo

Penalidade: punição – mostrar cartão Vermelho.

Expulsão: punição – mostrar cartões Amarelo + Vermelho juntos

Desqualificação: punição – mostrar cartões Amarelo + Vermelho separados

D9 (5, 6,
7, 8)
20.1

20.3.1,
D7a

20.3.2,
D7a

20.3.3,
D7a



CAPÍTULO 7

ÁRBITROS

21 EQUIPE DE ARBITRAGEM E PROCEDIMENTOS		VER AS REGRAS
21.1	COMPOSIÇÃO	
	<p>A equipe de arbitragem em uma partida é composta pelos seguintes oficiais:</p> <ul style="list-style-type: none">- PRIMEIRO ÁRBITRO- SEGUNDO ÁRBITRO- APONTADOR- QUATRO (DOIS) JUÍZES DE LINHA <p>As suas posições estão apresentadas no <i>diagrama 8</i>. Para as Competições Oficiais, as Mundiais e as da FIVB, um apontador assistente é obrigatório.</p>	
21.2	PROCEDIMENTOS	
21.2.1	Somente o 1º e o 2º árbitros podem apitar durante a partida:	
21.2.1.1	O 1º árbitro dá o sinal para o saque, que começa o "rally";	D9(1)
21.2.1.2	O 1º ou o 2º árbitros sinalizam o final do "rally", desde que estejam certos de que uma falta tenha sido cometida e tenham identificado a sua natureza.	
21.2.2	Eles podem apitar quando a bola está fora de jogo para indicar que autorizam ou rejeitam uma solicitação de uma equipe.	
21.2.3	Imediatamente após o apito dos árbitros para sinalizar a conclusão do rally, eles devem indicar, através dos sinais manuais oficiais:	22.2.1.2, 28.1
21.2.3.1	Se a falta foi apitada pelo 1º árbitro, ele indicará em ordem: <ul style="list-style-type: none">a) A equipe que saca;b) A natureza da falta;c) O (s) jogador (es) faltoso(s) (se necessário); <p>O 2º árbitro seguirá os sinais manuais do 1º árbitro, repetindo-os.</p>	D9(2)
21.2.3.2	Se a falta foi apitada pelo segundo árbitro, ele vai indicar: <ul style="list-style-type: none">a) A natureza da falta;b) O jogador faltoso (se necessário);c) A equipe que saca seguindo a sinalização do primeiro árbitro. <p>Neste caso, o 1º árbitro não mostra nem a natureza da falta ou o jogador faltoso, mas somente a equipe que irá sacar.</p>	D9(2)
21.2.3.3	No caso de uma falta dupla, ambos os árbitros indicam em ordem: <ul style="list-style-type: none">a) a natureza da falta;b) os jogadores faltosos (se necessário);c) a equipe que saca como definido pelo primeiro árbitro.	D9(23) D9(2)

22 PRIMEIRO ÁRBITRO

22.1 LOCALIZAÇÃO

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

D1, D8

22.2 AUTORIDADE

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

Durante a partida suas decisões são finais. Ele (a) está autorizado(a) a anular as decisões dos outros membros da equipe de arbitragem, se julgar que estão errados.

Ele (a) pode até mesmo substituir um membro da equipe de arbitragem que não está desempenhando corretamente suas funções.

22.2.2 Ele (a) também controla o trabalho dos boleiros.

22.2.3 Ele (a) tem o poder de decidir todas as questões que envolvem o jogo, incluindo aquelas que não estão previstas nas regras.

22.2.4 Ele (a) não deve permitir nenhuma discussão sobre suas decisões.

No entanto, a pedido do capitão, o 1º árbitro dará uma explicação sobre a aplicação ou interpretação das regras sobre a qual ele / ela baseou sua decisão.

Se o capitão discordar desta explicação e formalmente protestar o 1º árbitro deve autorizar o início de um Protocolo de Protesto

22.2.5 O 1º árbitro é responsável por determinar, antes e durante o jogo, se os equipamentos da área de jogo e as condições atendem aos requisitos para o jogo.

22.3 RESPONSABILIDADES

22.3.1 Antes do jogo, o 1º árbitro:

22.3.1.1 Inspetiona as condições da área de jogo, as bolas e outros equipamentos;

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, ele/ela está autorizado a:

22.3.2.1 Emitir advertências às equipes;

22.3.2.2 Sancionar condutas incorretas e retardamentos.

<p>22.3.2.3 Decidir sobre:</p> <ul style="list-style-type: none"> a) As faltas do sacador e barreira da equipe sacadora; b) As faltas ao jogar a bola; c) As faltas acima da rede, bem como o contato faltoso do jogador com a rede, principalmente no lado do atacante; d) A bola cruzando completamente o espaço inferior sob a rede. 	<p>D5</p> <p>D9(22)</p>
<p>22.3.3 No final da partida, ele (a) confere e assina a súmula.</p>	
<p>23 SEGUNDO ÁRBITRO</p>	
<p>23.1 LOCALIZAÇÃO</p>	
<p>O 2º árbitro desempenha suas funções de pé, fora da quadra de jogo, próximo ao poste, no lado oposto e de frente para o 1º árbitro.</p>	<p>D1, D8</p>
<p>23.2 AUTORIDADE</p>	
<p>23.2.1 O 2º árbitro é o assistente do 1º árbitro, mas também possui sua competência. Se o 1º árbitro não for capaz de continuar o seu trabalho, o 2º árbitro pode substituí-lo.</p>	<p>23.3</p>
<p>23.2.2 Ele (a) pode, sem apitar, também sinalizar as faltas fora de sua competência, porém não deve insistir nelas junto ao 1º árbitro.</p>	
<p>23.2.3 Ele (a) controla o trabalho do(s) apontador (es).</p>	
<p>23.3.4 Ele (a) relata qualquer conduta incorreta ao 1º árbitro.</p>	
<p>23.2.5 Ele (a) autoriza os tempos de descanso e trocas de quadra, controla a duração delas e rejeita solicitações indevidas.</p>	<p>D9(3,4)</p>
<p>23.2.6 Ele (a) verifica o número de tempos de descanso usados pelas equipes e informa ao 1º árbitro e aos jogadores em questão o fim do tempo deles.</p>	
<p>23.2.7 No caso de uma lesão de um jogador, o 2º árbitro autoriza e auxilia no controle do tempo de recuperação.</p>	<p>17.1.2</p>
<p>23.2.8 Durante o jogo, ele (a) verifica se bolas ainda satisfazem os requisitos regulamentares.</p>	
<p>23.2.9 Ele (a) conduz o sorteio entre o 2º e 3º set, se aplicável. Ele (a), então, deve passar as informações relevantes para o apontador.</p>	
<p>23.3 RESPONSABILIDADES</p>	
<p>23.3.1 No início de cada set, e sempre que necessário, o 2º árbitro controla o trabalho do apontador e verifica se o sacador correto tem a bola.</p>	
<p>23.3.2 Durante o jogo, ele (a) decide, apita e sinaliza:</p>	
<p>23.3.2.1 Interferência devido à penetração na quadra do adversário e espaço sob a rede;</p>	<p>11.2, D9(22)</p>

23.3.2.2	O contato faltoso do jogador com a rede principalmente do lado do bloqueador e com a antena em seu lado da quadra;	11.3.1
23.3.2.3	O contato da bola com algum objeto externo;	8.4.2, 8.4.3, D9(15), D10(4)
23.3.2.4	A bola que cruza a rede total ou parcialmente por fora do espaço de cruzamento para a quadra adversária ou toca a antena do seu lado, inclusive durante o saque;	8.4.3, 8.4.4, D3, D4a, D9(15)
23.3.2.5	O contato da bola com a areia, quando o 1º árbitro não está em posição de ver o contato.	
23.3.2.6	A bola recuperada completamente do lado do adversário sob a rede.	D9(22)
23.3.3	No final da partida, ele (a) confere e assina a súmula.	
24	APONTADOR	
24.1	LOCALIZAÇÃO	
	O apontador desempenha suas funções sentado à mesa do apontador, no lado oposto e de frente para o 1º árbitro.	D1, D8
24.2	RESPONSABILIDADES	
	O apontador preenche a súmula de acordo com as regras cooperando com o 2º árbitro.	
	Ele (a) usa uma campainha ou outro aparelho sonoro para comunicar irregularidades ou sinalizar aos árbitros o que estiver sob sua responsabilidade.	
24.2.1	Antes da partida e do set, o apontador:	
24.2.1.1	Registra os dados da partida e das equipes, de acordo com procedimentos vigor e obtém as assinaturas dos capitães;	
24.2.1.2	Registra a ordem de saque de cada equipe;	
24.2.2	Durante o jogo, o apontador:	
24.2.2.1	Registra os pontos marcados;	
24.2.2.2	Controla a ordem de saque de cada equipe e indica algum erro antes do golpe de saque;	
24.2.2.3	Registra os tempos, conferindo a quantidades deles e informa ao 2º árbitro;	
24.2.2.4	Notifica os árbitros sobre um pedido de tempo que é indevido;	15.5

- 24.2.2.5 Anuncia aos árbitros as trocas de quadra e os términos de set;
- 24.2.2.6 Registra quaisquer puniões e solicitaões indevidas;
- 24.2.2.7 Registra todos os eventos conforme as instruões do 2º árbitro, ou seja, tempo de recuperaão, interrupões prolongadas, interferência externa, etc.;
- 24.2.2.8 Controla o intervalo entre os sets;
- 24.2.3 Ao término do jogo, o apontador:
 - 24.2.3.1 Registra o resultado final;
 - 24.2.3.2 Em caso de um protesto, com a prévia autorizaão do 1º árbitro, escreve ou permite ao capitão em questão escrever na súmula sua versão sobre o incidente protestado;
 - 24.3.2.3 Assina a súmula, antes ele (a) obtém as assinaturas dos capitães das equipes e então a dos árbitros.

5.1.2.1,
5.1.3.2

25 APONTADOR ASSISTENTE

25.1 LOCALIZAÇÃO

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

D1, D8

25.2 RESPONSABILIDADES

Ele / ela assiste com os deveres administrativos de trabalho do apontador.

Se o apontador fica impossibilitado de prosseguir seu trabalho, o assistente substitui o apontador.

- 25.2.1 Antes da partida e do set, o apontador assistente:
 - 25.2.1.1 Verifica se todas as informações exibidas no placar estão corretas.
- 25.2.2 Durante a partida, o apontador assistente:
 - 25.2.2.1 Indica a ordem de saque de cada equipe através de placas numeradas 1 ou 2 correspondendo ao sacador e;
 - 25.2.2.2 Indica imediatamente aos árbitros, através da campainha, qualquer erro;
 - 25.2.2.3 Opera o placar manual na mesa do apontador;
 - 25.2.2.4 Confere se os placares estão corretos;
 - 25.2.2.5 Inicia e encerra a duração dos tempos técnicos;

25.2.2.6 Se necessário atualiza a súmula reserva e entrega ao apontador.

25.2.3 Ao término da partida, o apontador assistente:

25.2.3.1 Assina a súmula.

26 JUIZ DE LINHA

26.1 LOCALIZAÇÃO

É obrigatório ter dois juizes de linha em partidas internacionais oficiais. Eles ficam nos cantos da quadra mais próximos à mão direita de cada árbitro, diagonalmente, de 1 a 2 m do canto.

D1, D8

Cada um controla ambas as linhas, de fundo e lateral, do lado deles.

Para as Competições Oficiais, as Mundiais e as da FIVB, é obrigatório ter quatro juizes de linha nas partidas semifinais e nas finais.

Eles se posicionam na zona livre de 1 a 3 m de cada canto da quadra, no prolongamento imaginário da linha que eles controlam.

26.2 RESPONSABILIDADES

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

D10

26.2.1.1 A bola "dentro" e "fora", quando a bola cair perto de sua (s) linha (s).

8.3, 8.4,
D10(1,2)

(NOTA: o juiz de linha mais perto da trajetória da bola é o principal responsável pela sinalização);

26.2.1.2 A bola "fora", mas tocada por um jogador da equipe receptora;

8.4,
D10(3)

26.2.1.3 Bola tocando as antenas, a bola sacada e o terceiro toque da equipe que cruza a rede fora do espaço de cruzamento, etc.;

8.4.3,
8.4.4,
10.1.1,
D4a,
D10(4)

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

7.4,
12.4.3,
D10(4)

26.2.1.5 As faltas dos pés do sacador;

12.4.3,
D10(4)

26.2.1.6 Qualquer contato com os 80 cm de cima da antena do seu lado da quadra por qualquer jogador durante sua ação de jogar a bola ou que interferir na jogada;

11.3.1,
11.4.4,
D3,
D10(4)

26.2.1.7 Bola cruzando a rede fora do espaço de cruzamento para quadra adversária ou tocando a antena do seu lado da quadra.

10.1.1,
D4a,
D10(4)

26.2.1.8 O toque do bloqueio durante o rally.

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

27 SINAIS OFICIAIS

27.1 SINAIS MANUAIS DOS ÁRBITROS

Os árbitros indicarão com a sinalização manual oficial a razão de seus apitos (natureza da falta apitada ou o objetivo da interrupção autorizada). O sinal tem que ser mantido durante um momento e, se for efetuada com uma mão, a mão corresponde ao lado da equipe que fez a falta ou a solicitação.

D9

27.2 SINAIS MANUAIS DOS JUÍZES DE LINHA

Os juizes de linha devem indicar com a sinalização oficial com a bandeira da natureza da falta marcada, e manter o sinal por um momento.

D10



DIAGRAMAS

DIAGRAMA 1: ÁREA DE JOGO

REGRAS RELEVANTES: 1, 22.1, 23.1, 24.1, 25.1, 26.1

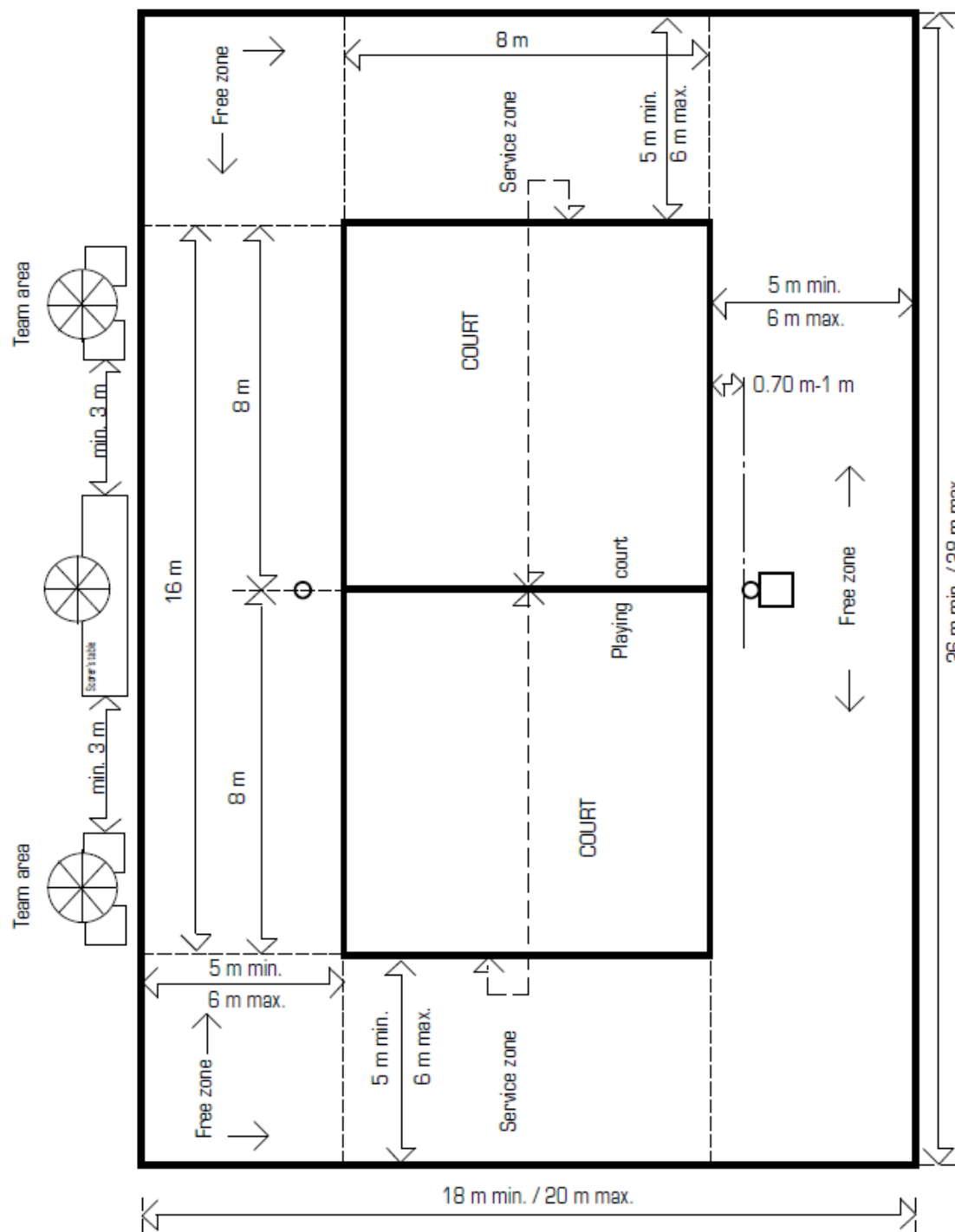
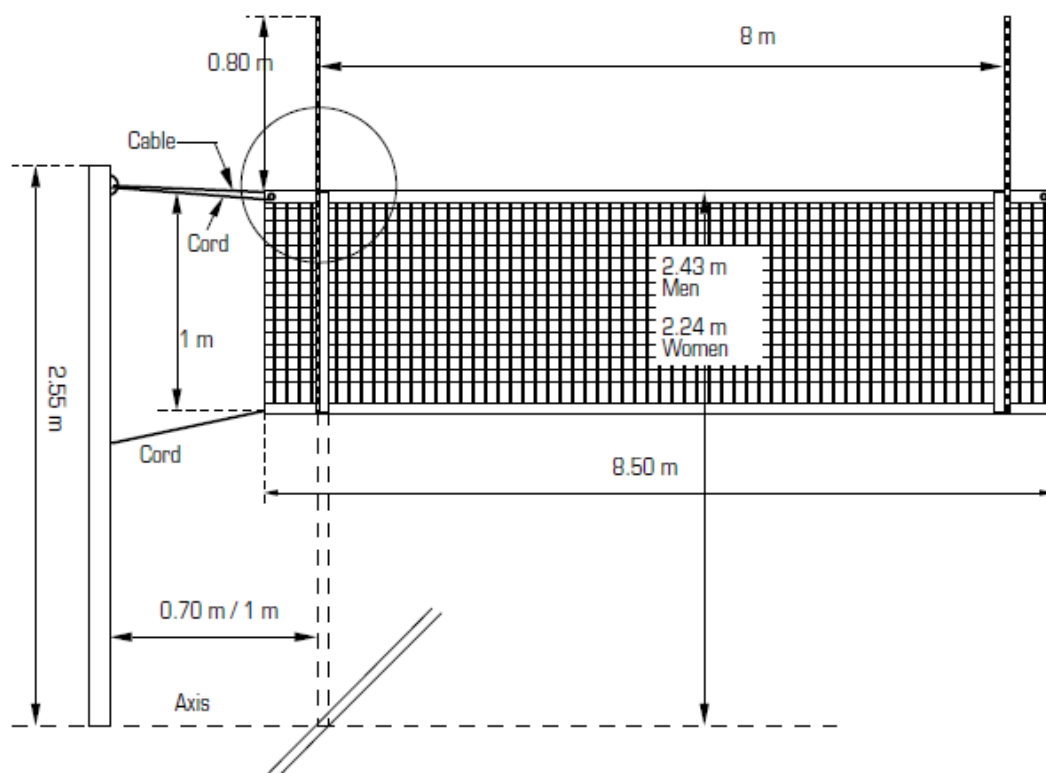


DIAGRAMA 3: DESENHO DA REDE

REGRAS RELEVANTES: 2, 8.4.3



For FIVB, World and Official Competitions, the net may be adjusted according 2.1 above.

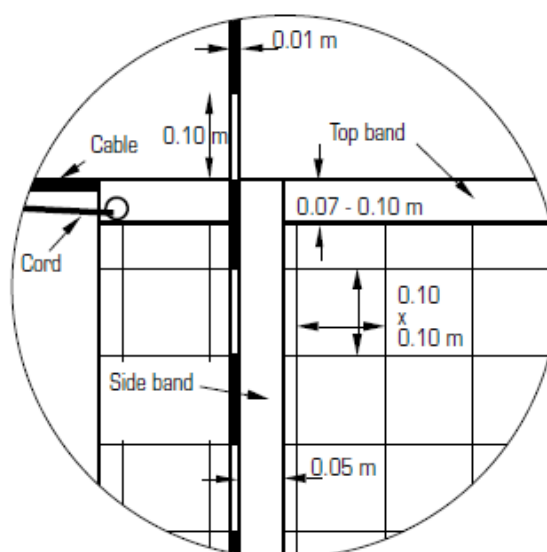
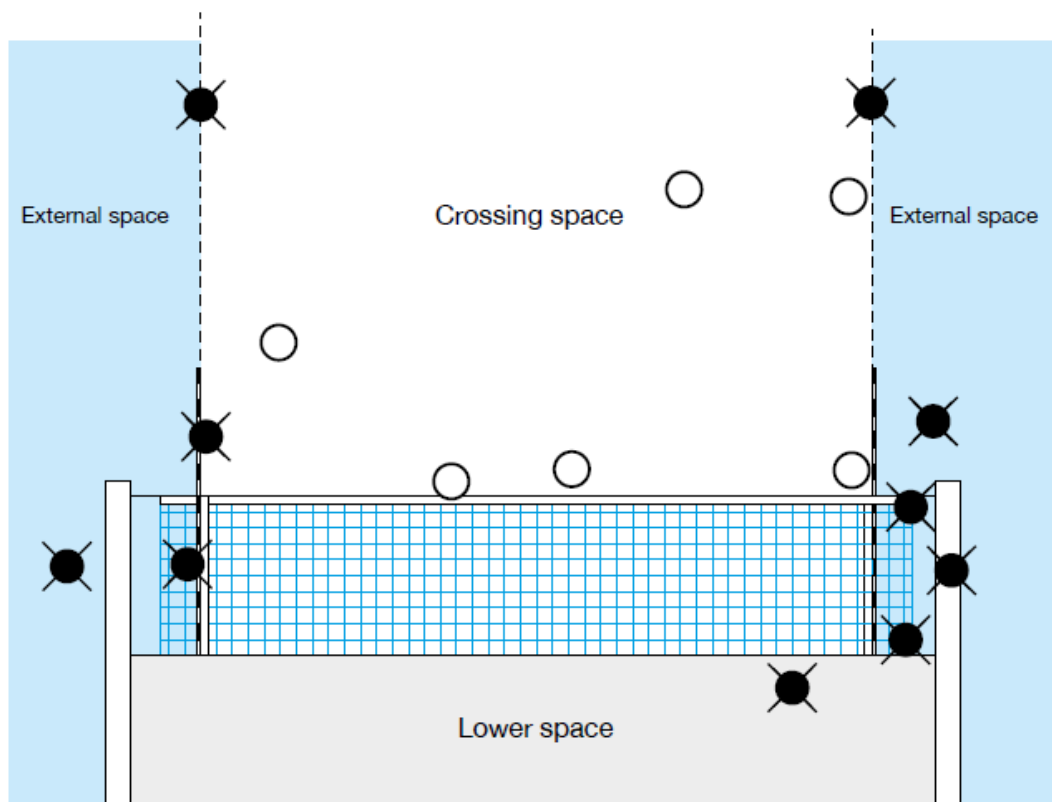


DIAGRAMA 4a: BOLA CRUZANDO O PLANO VERTICAL DA REDE PARA A QUADRA OPONENTE

REGRAS RELEVANTES: 8.4.3, 8.4.4, 8.4.5, 10.1.1, 23.3.2.4, 26.2.1.3, 26.2.1.7



- ⊗ = Fault
- = Correct crossing

DIAGRAMA 4b: BOLA CRUZANDO O PLANO VERTICAL DA REDE PARA A ZONA LIVRE OPOSTA

REGRAS RELEVANTES: 10.1.2, 10.1.2.1

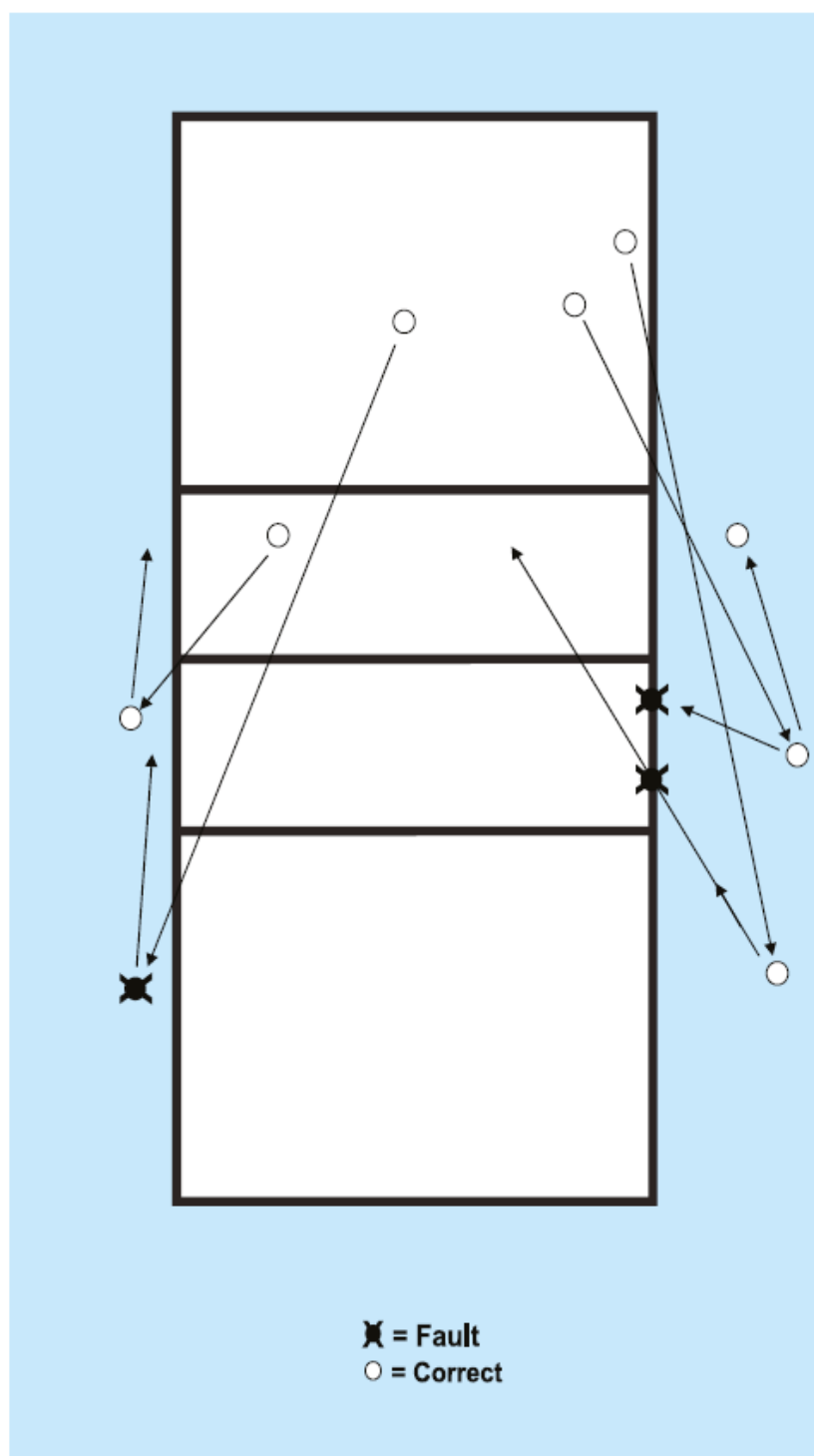


DIAGRAMA 5: BARREIRA

REGRAS RELEVANTES: 12.5.1, 12.5.2, 12.6.2.3, 22.3.2.3

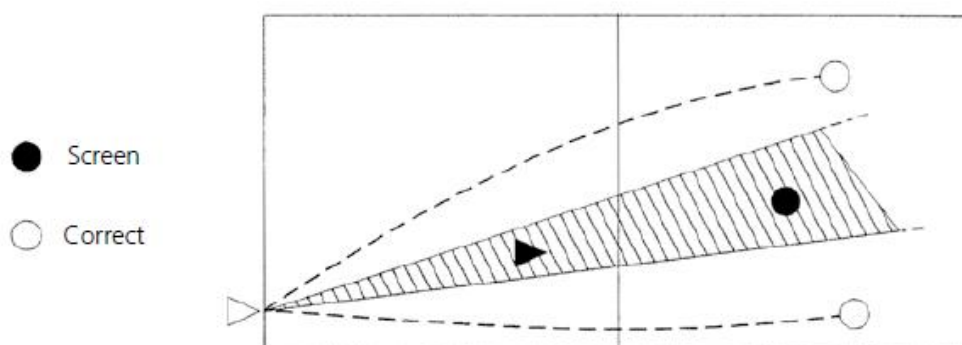


DIAGRAMA 6: BLOQUEIO COMPLETADO

REGRAS RELEVANTES: 14.1.3

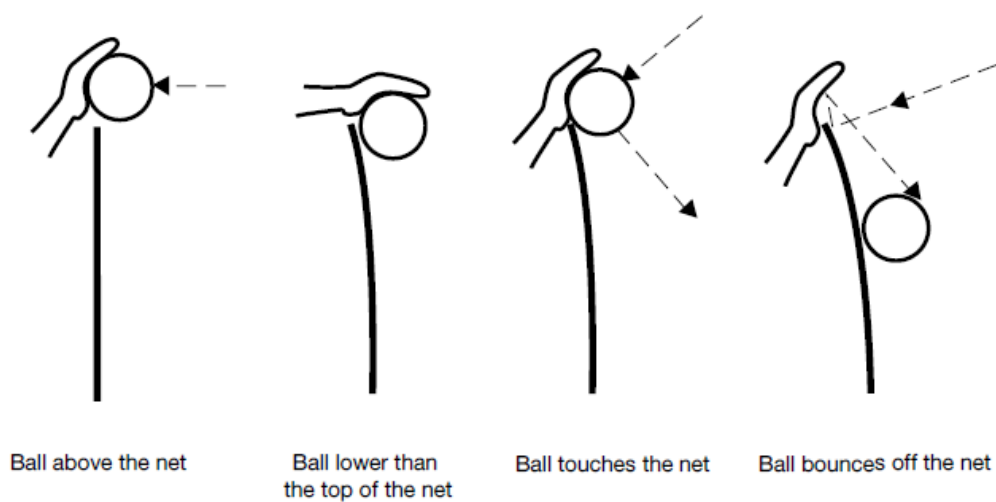


DIAGRAMA 7a: ESCALAS DE SANÇÕES
REGRAS RELEVANTES: 20.3, 20.4, 20.5

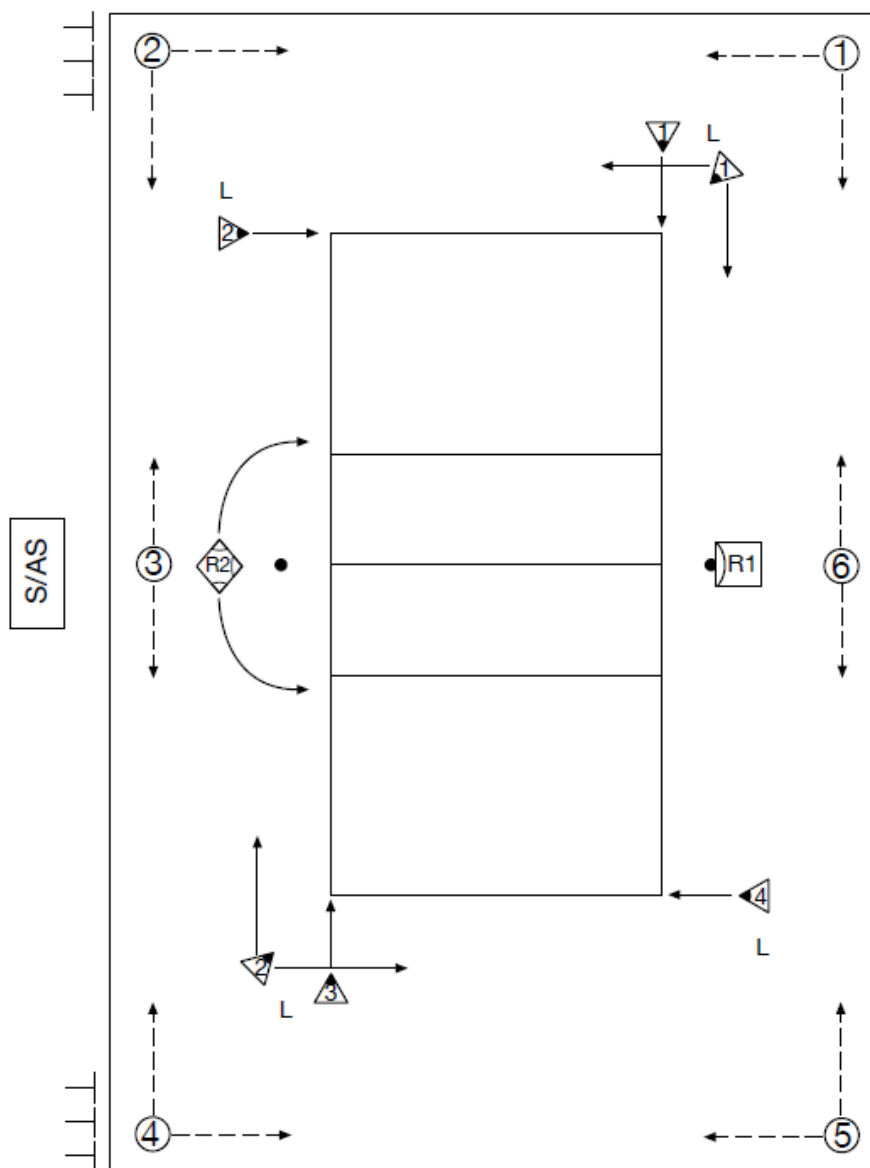
Categorias	Ocorrência	Participante	Sanção	Cartão	Consequência
Conduta Rude (mesmo set)	Primeira	Qualquer membro	Penalidade	Vermelho	Ponto e saque para o adversário
	Segunda	Mesmo membro	Penalidade	Vermelho	Ponto e saque para o adversário
	Terceira	Mesmo membro	Expulsão	Vermelho+amarelo juntos	Equipe declarada incompleta para o set
Conduta Rude (novo set)	Primeira	Qualquer membro	Penalidade	Vermelho	Ponto e saque para o adversário
Conduta Ofensiva	Primeira	Qualquer membro	Expulsão	Vermelho+amarelo juntos	Equipe declarada incompleta para o set
	Segunda	Mesmo membro	Desqualificação	Vermelho+amarelo separados	Equipe declarada incompleta para o jogo
Agressão	Primeira	Qualquer membro	Desqualificação	Vermelho+amarelo separados	Equipe declarada incompleta para o jogo

DIAGRAMA 7b: ESCALAS DE SANÇÕES POR RETARDAMENTO
REGRAS RELEVANTES: 16.2.2, 16.2.3

Categorias	Ocorrência	Participante	Sanção	Cartão	Consequência
Retardamento	Primeira	Qualquer membro	Advertência	Sinal manual nº25 Amarelo	Prevenção – sem penalidade
	Segunda e Subsequentes	Qualquer membro	Penalidade	Sinal manual nº25 Vermelho	Ponto e saque para o adversário

DIAGRAMA 8 : LOCALIZAÇÃO DA ARBITRAGEM E SEUS ASSISTENTES

REGRAS RELEVANTES: 3.3, 21.1, 22.1, 23.1, 24.1, 25.1, 26.1



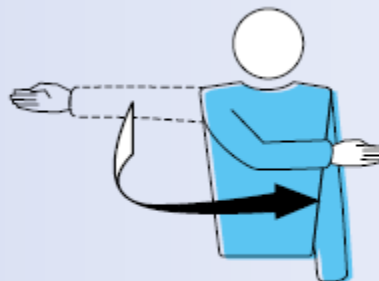
- R1 = First Referee
- ◆ R2 = Second Referee
- S/AS = Scorer/Assistant Scorer
- ▶ = Lines Judges (numbers 1-4 or 1-2)
- ④ = Ball Retrievers (numbers 1-6)
- ┌ = Sand Levelers

DIAGRAMA 9: SINAIS MANUAIS OFICIAIS DOS ÁRBITROS

1. AUTORIZAÇÃO PARA O SAQUE

REGRAS RELEVANTES: 12.3, 21.2.1.1

Mover a mão para indicar a direção do saque



1º

2. EQUIPE QUE GANHOU O SAQUE

REGRAS RELEVANTES: 12.3, 21.2.3.1ª, 21.2.3.2c, 21.2.3.3c

Estender o braço para o lado da equipe que irá sacar



1º

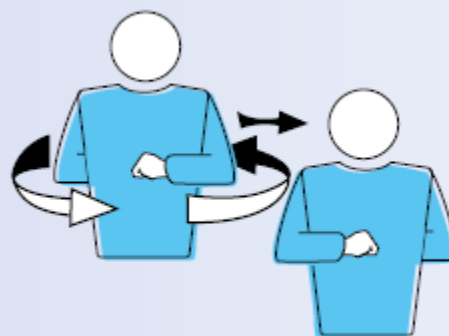
2º



3. TROCA DE QUADRA

REGRAS RELEVANTES: 18.2, 23.2.5

Levantar os antebraços na frente e atrás e girá-los ao redor do corpo.



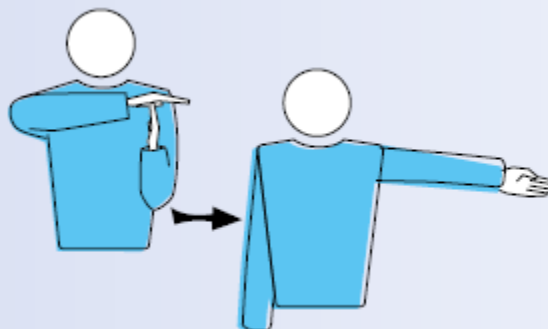
1º

2º

4. TEMPO DE DESCANSO

REGRAS RELEVANTES: 15, 23.2.5

Coloque a palma de uma mão sobre os dedos da outra verticalmente (formando um T) e depois indique a equipe solicitante.



1º

2º

5. ADVERTÊNCIA POR MÁ CONDUTA

REGRAS RELEVANTES: 20.1, 20.5

Mostrar o cartão amarelo para advertência.



1º

6. PENALIDADE POR MÁ CONDUTA

REGRAS RELEVANTES: 20.3.1, 20.5

Mostrar o cartão vermelho para penalidade.



1º

7. EXPULSÃO

REGRAS RELEVANTES: 20.3.2, 20.5

Mostrar juntos os dois cartões para expulsão.



1º

8. DESQUALIFICAÇÃO

REGRAS RELEVANTES: 20.3.3, 20.5

Mostrar separados os dois cartões para desqualificação.



1º

9. FINAL DO SET OU DO JOGO

REGRAS RELEVANTES: 6.2, 6.3

Cruzar os antebraços na frente do peito, mãos abertas.



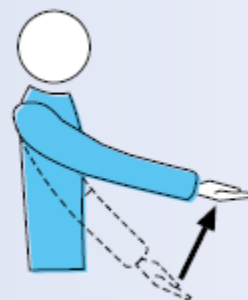
1º

2º

10. BOLA NÃO SOLTA OU LANÇADA NO GOLPE DE SAQUE

REGRAS RELEVANTES: 12.4.1

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



1º

11. DEMORA NA EXECUÇÃO DO SAQUE

REGRAS RELEVANTES: 12.4.4

Levantar a mão com os dedos abertos.



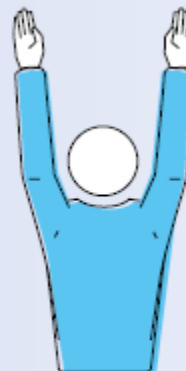
1º

12. FALTA DE BLOQUEIO OU BARREIRA

REGRAS RELEVANTES: 12.5, 14.5, 14.6.3

Levantar os dois braços verticalmente, palmas das mãos para frente.

1º



13. FALTA DE ROTAÇÃO

REGRAS RELEVANTES: 7.7.1, 12.6.1.1

Fazer um movimento circular com o dedo indicador.

1º

2º



14. BOLA "DENTRO"

REGRAS RELEVANTES: 6.1.1.1, 8.3

Braço e dedos apontados para o solo.

1º

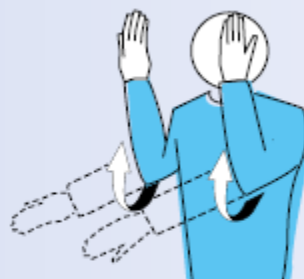
2º



15. BOLA "FORA"

REGRAS RELEVANTES: 8.4.1, 8.4.2, 8.4.3, 8.4.4, 12.6.2.2, 13.2.2

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



1º

2º

16. CONDUÇÃO (AGARRAR)

REGRAS RELEVANTES: 6.1.2, 9.3.3, 22.3.2.3b

Levantar o antebraço devagar com a palma da mão voltada para cima.



1º

2º

17. DUPLO CONTATO (DOIS TOQUES)

REGRAS RELEVANTES: 6.1.2, 9.1.1, 9.3.4, 22.3.2.3b

Levantar dois dedos mantendo-os abertos.



1º

2º

18. QUATRO TOQUES

REGRAS RELEVANTES: 9.3.1

Levantar quatro dedos mantendo-os abertos.



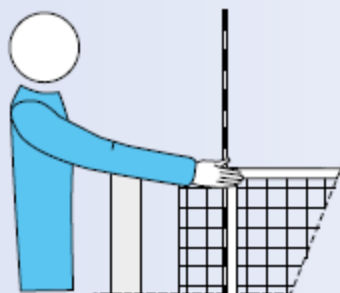
1º

2º

19. FALTA DE REDE – BOLA SACADA QUE NÃO PASSOU PARA A QUADRA ADVERSÁRIA

REGRAS RELEVANTES: 12.6.2.1

Indicar o lado da rede com a mão correspondente.



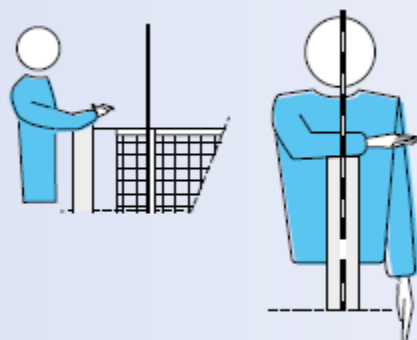
1º

2º

20. INVASÃO SOBRE A REDE

REGRAS RELEVANTES: 11.4.1, 13.2.1

Ultrapassar a mão sobre a rede, palma da mão voltada para baixo.



1º

21. GOLPE DE ATAQUE ILEGAL

REGRAS RELEVANTES: 13.2.3, 13.2.4, 13.2.5

Com um braço levantado verticalmente, descer o antebraço com a palma da mão para baixo.



1º

22. INTERFERÊNCIA DEVIDO A PENETRAÇÃO NA QUADRA ADVERSÁRIA - BOLA QUE CRUZA COMPLETAMENTE O ESPAÇO INFERIOR DA REDE - SACADOR QUE TOCA A QUADRA, INCLUINDO A LINHA, OU PISA FORA DA ZONA DE SAQUE - JOGADOR QUE PISA FORA DE SUA QUADRA NO MOMENTO DO GOLPE DE SAQUE.

REGRAS RELEVANTES: 8.4.5, 11.2.1, 12.4.3, 23.3.2.1, 23.3.2.6

Apontar para a quadra abaixo da rede ou para a respectiva linha.



1º

2º

23. DUPLA FALTA E REPLAY

REGRAS RELEVANTES: 6.1.2.2, 12.4.5

Levantar os polegares verticalmente



1º

2º

24. BOLA TOCADA

REGRAS RELEVANTES: 14.6.4

Tocar com a palma de uma mão os dedos da outra que estão verticalmente posicionados.



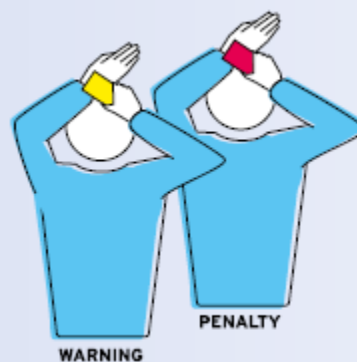
1º

2º

25. ADVERTÊNCIA E PENALIDADE POR RETARDAMENTO

REGRAS RELEVANTES: 15.5.5, 16.2.2, 16.2.3

Cobrir o pulso com o cartão amarelo (advertência) ou vermelho (penalidade) por retardamento.



1º



DIAGRAMA 10: SINAIS OFICIAIS DOS JUÍZES DE LINHA

1. BOLA “DENTRO”

REGRAS RELEVANTES: 8.3, 26.2.1.1

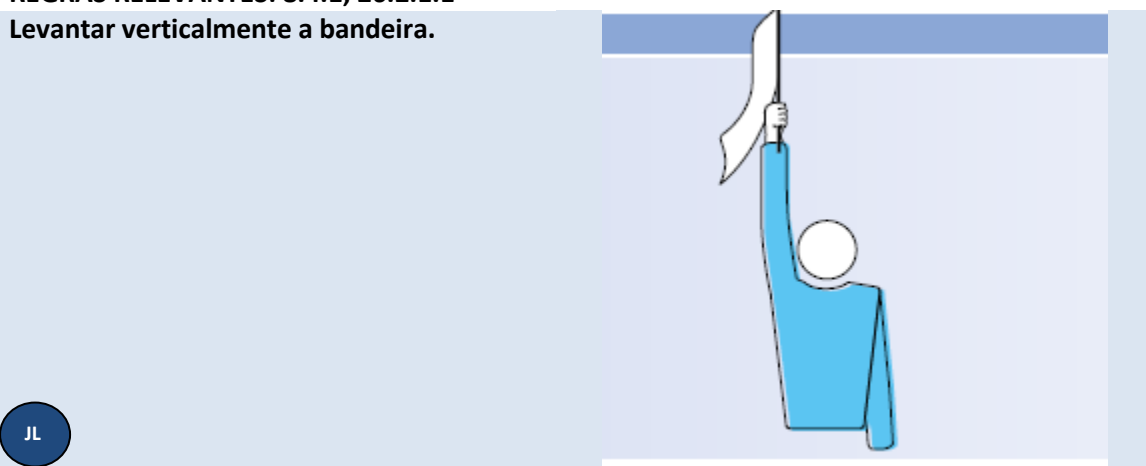
Apontar a bandeira para baixo.



2. BOLA “FORA”

REGRAS RELEVANTES: 8.4.1, 26.2.1.1

Levantar verticalmente a bandeira.



3. BOLA TOCADA

REGRAS RELEVANTES: 26.2.1.2

Levantar a bandeira e tocar no topo com a palma da mão livre



4. FALTAS NO ESPAÇO DE CRUZAMENTO, BOLA TOCADA EM UM OBJETO OU FALTA COM OS PÉS DE QUALQUER JOGADOR DURANTE O SAQUE

REGRAS RELEVANTES: 8.4.2, 8.4.3, 8.4.4, 12.4.3, 26.2.1.3, 26.2.1.4, 26.2.1.5, 26.2.1.6, 26.2.1.7

Balançar (agitar) a bandeira acima da cabeça e apontar para a antena ou a respectiva linha



JL

5. JULGAMENTO IMPOSSÍVEL

Levantar e cruzar ambos os braços e mãos na frente do peito.



JL

