



Federação Gaúcha de Volley-Ball
Regras Modificadas e Aprovadas pelo 31º
Congresso da FIVB
2009/2012

Para serem implementadas em todas as competições a partir de 1º de Janeiro de 2009.

*Em vermelho são **modificações para esclarecer a redação ou para destacar as mudanças das regras.***

CARACTERÍSTICAS DO JOGO

PARTE 1

FILOSOFIA DAS REGRAS E ARBITRAGEM

PARTE 2

SEÇÃO 1

JOGO

CAPÍTULO UM - Instalações e Equipamentos

1. Área de Jogo (Diagrama 1 & 2)

- 1.1 Dimensões
- 1.2 Superfície de jogo
- 1.3 Linhas da quadra
- 1.4 Zonas e áreas
- 1.5 Temperatura
- 1.6 Iluminação

2. Rede e Postes (Diagrama 3)

- 2.1 Altura da rede
- 2.2 Estrutura
- 2.3 Faixas laterais
- 2.4 Antenas
- 2.5 Postes
- 2.6 Equipamentos adicionais

3. Bola

- 3.1 Características
- 3.2 Uniformidade das Bolas
- 3.3 Sistema das três bolas

CAPÍTULO DOIS - Participantes

4. Equipes

- 4.1 Composição
- 4.2 Localização das equipes
- 4.3 Uniforme
- 4.4 Trocas de uniforme
- 4.5 Objetos proibidos

5. Responsáveis pelas equipes

- 5.1 Capitão
- 5.2 Técnico
- 5.3 Assistente técnico

CAPÍTULO TRÊS - Formato do Jogo

6. Para marcar um ponto, vencer um set e a partida

- 6.1 Para marcar um ponto
- 6.2 Para ganhar um set
- 6.3 Para ganhar a partida
- 6.4 Ausência e equipe incompleta

7. Estrutura do jogo

- 7.1 Sorteio
- 7.2 Aquecimento
- 7.3 Formação das equipes

- 7.4 Posições
- 7.5 Faltas de posição
- 7.6 Rotação
- 7.7 Faltas de rotação

CAPÍTULO QUATRO - Ações de Jogo

8. Situações de jogo

- 8.1 Bola em jogo
- 8.2 Bola fora de jogo
- 8.3 Bola "dentro"
- 8.4 Bola "fora"

9. Jogando a bola

- 9.1 Toques da equipe
- 9.2 Características do toque
- 9.3 Faltas ao jogar a bola

10. Bola em direção à rede

- 10.1 Bola cruzando a rede
- 10.2 Bola tocando a rede
- 10.3 Bola na rede

11. Jogador na rede

- 11.1 Tocando sobre a rede
- 11.2 Penetração sob a rede
- 11.3 Contato com a rede
- 11.4 Faltas dos jogadores na rede

12. Saque

- 12.1 Primeiro saque de um set
- 12.2 Ordem de saque
- 12.3 Autorização do saque
- 12.4 Execução do saque
- 12.5 Barreira
- 12.6 Faltas cometidas durante o saque
- 12.7 Faltas cometidas depois do saque e faltas de posição

13. Golpe de ataque

- 13.1 Golpe de ataque
- 13.2 Restrições ao golpe de ataque
- 13.3 Faltas do golpe de ataque

14. Bloqueio

- 14.1 Bloqueio
- 14.2 Toques de bloqueio
- 14.3 Bloqueio dentro do espaço adversário
- 14.4 Bloqueio e toques da equipe
- 14.5 Bloqueio do saque
- 14.6 Faltas de bloqueio

CAPÍTULO CINCO – Interrupções, Intervalos e Retardamentos

15. Interrupções de jogo regulamentares

- 15.1 Número de interrupções regulamentares
- 15.2 Solicitação de interrupções regulamentares

- 15.3 Seqüência das interrupções
- 15.4 Tempo e tempo técnico
- 15.5. Substituição de jogadores
- 15.6 Limitações das substituições
- 15.7 Substituição excepcional
- 15.8 Substituição por expulsão ou por desqualificação
- 15.9 Substituição ilegal
- 15.10 Procedimentos da substituição
- 15.11 Solicitações indevidas

16. Retardamentos do jogo

- 16.1 Tipos de retardamento
- 16.2 Punições por retardamentos

17. Interrupções de jogo excepcionais

- 17.1 Contusão
- 17.2 Interferência externa
- 17.3 Interrupções prolongadas

18. Intervalos e troca de quadra

- 18.1 Intervalos
- 18.2 Troca de Quadra

CAPÍTULO SEIS - O jogador Líbero

- 19. O jogador Líbero
- 19.1 Designação do Líbero
- 19.2 Uniforme
- 19.3 Ações Permitidas Envolvendo o Líbero

CAPÍTULO SETE - Conduta dos Participantes

20. Requisitos da Conduta

- 20.1 Conduta esportiva
- 20.2 "FAIR-PLAY"

21. Condutas incorretas e suas punições

- 21.1 Condutas Incorretas Menores
- 21.2 Condutas Incorretas acarretando punições
- 21.3 Escala das punições
- 21.4 Aplicação das punições por conduta incorreta
- 21.5 Conduta incorreta antes e entre os sets
- 21.6 Cartões de punições

PARTE 2

SEÇÃO 2

Capítulo Oito - Árbitros

22 Equipe de arbitragem e procedimentos

- 22.1 Composição
- 22.2 Procedimentos

23. Primeiro árbitro

- 23.1 Posição
- 23.2 Autoridade

23.3 Responsabilidades

24. Segundo árbitro

24.1 Posição

24.2 Autoridade

24.3 Responsabilidades

25. Apontador

25.1 Posição

25.2 Responsabilidades

26. Apontador Assistente

26.1 Posição

26.2 Responsabilidades

27. Juízes de linha

27.1 Posição

27.2 Responsabilidades

28. Sinalização oficial

28.1 Sinais manuais dos árbitros (*Diagrama 11*)

28.2 Sinais dos juízes de linha com a bandeira (*Diagrama 12*)

PARTE 2

SEÇÃO 3

Diagramas

1a Área da Competição

1b Área de Jogo

2 Quadra de Jogo

3 Modelo da Rede

4 Posição dos Jogadores

5 Bola Cruzando o Plano Vertical da Rede para a Quadra Adversária

6 Barreira Coletiva

7 Bloqueio Completo

8 Ataque dos Jogadores da Linha de Trás

9 Escala das Sanções

10 Localização da Arbitragem e seus Assistentes

11 Sinais Manuais Oficiais dos Árbitros

12 Sinais Oficiais dos Juízes de Linha com a Bandeira

PARTE 3

DEFINIÇÕES

SEÇÃO 1 - O JOGO

CAPÍTULO UM – INSTALAÇÕES E EQUIPAMENTOS

1. ÁREA DE JOGO

A área de jogo compreende a quadra de jogo e a zona livre. Deve ser retangular e simétrica.

1.1 DIMENSÕES

A quadra de jogo é um retângulo medindo 18m x 9m, circundada por uma zona livre de no mínimo 3m de largura em todos os lados.

O espaço livre de jogo é o espaço sobre a área de jogo a qual é livre de qualquer obstáculo. O espaço livre de jogo deve medir um mínimo de 7m desde a superfície de jogo.

Para as Competições Mundiais e Oficiais da FIVB, a zona livre deve medir um mínimo de 5m a partir das linhas laterais e 8m a partir das linhas de fundo. O espaço livre de jogo deve medir um mínimo de 12,5m de altura a partir da superfície de jogo.

1.2 SUPERFÍCIE DE JOGO

1.2.1 A superfície deve ser plana, horizontal e uniforme. Não deve apresentar nenhum perigo de lesão aos jogadores. É proibido jogar sobre uma superfície rugosa ou escorregadia.

Para as Competições Mundiais e Oficiais FIVB, somente as superfícies de madeira ou sintéticas são permitidas. Qualquer superfície deverá ser previamente aprovada pela FIVB.

1.2.2 Em quadras cobertas, a superfície da área de jogo deve ser de cores claras.

Para as Competições Mundiais e Oficiais FIVB, linhas de delimitação devem ser brancas e a quadra de jogo e a zona livre devem ser, obrigatoriamente, de cores diferentes.

1.2.3 Nas quadras em recintos abertos, autoriza-se uma inclinação da superfície de jogo de 5mm por metro, para drenagem. As linhas da quadra feitas de material sólido são proibidas.

1.3 LINHAS DA QUADRA

1.3.1 Todas as linhas têm uma largura de 5cm. Devem ser de uma cor clara a qual é diferente da cor do piso da quadra e de outras linhas quaisquer.

1.3.2 Linhas de delimitação

Duas linhas laterais e duas linhas de fundo delimitam a quadra. As linhas de fundo e as laterais estão inseridas na dimensão da quadra.

1.3.3 Linha central

O eixo da linha central divide a quadra de jogo em duas quadras iguais medindo 9m x 9m, cada uma; de qualquer maneira a largura completa da linha pertence igualmente a ambas as quadras. Esta linha estende-se sob a rede, de uma linha lateral até a outra.

1.3.4 Linha de ataque

Em cada quadra uma linha de ataque, cuja extremidade posterior é desenhada a 3m de distância do eixo da linha central, marca a zona de frente.

Para as Competições Mundiais e Oficiais FIVB, a linha de ataque é estendida além das linhas laterais pela adição de pequenas linhas pontilhadas de 15cm, com 5cm de largura, traçadas com 20cm entre elas, num comprimento total de 1,75m. A “linha de restrição do técnico” (uma linha pontilhada que se estende desde a linha de ataque até a linha de fundo da quadra, paralela à linha lateral e a 1,75m dela) é composta de pequenas linhas de 15cm, desenhadas a cada 20cm, para marcar o limite da área de operação do técnico.

1.4 ZONAS E ÁREAS

1.4.1 Zona de frente

Em cada quadra a zona de frente é limitada pelo eixo da linha central e extremidade posterior da linha de ataque.

A zona de frente é considerada como prolongada indefinidamente, além das linhas laterais até o fim da zona livre.

1.4.2 Zona de saque

É uma área com 9m de largura, situada atrás de cada linha de fundo.

É limitada lateralmente por duas pequenas linhas, cada uma medindo 15cm, traçadas 20cm atrás da linha de fundo como uma extensão das linhas laterais. Ambas as linhas estão incluídas na largura da zona de saque.

Na profundidade, a zona de saque estende-se até o final da zona livre.

1.4.3 Zona de substituição

É delimitada pelo prolongamento imaginário de ambas as linhas de ataque até a mesa do apontador.

1.4.4 Zona de Troca de Libero

A Zona de Troca de Líbero é parte da zona livre, no lado do banco das equipes, limitada pela extensão da linha de ataque até a linha de fundo.

1.4.5 Área de aquecimento

Para as Competições Mundiais e Oficiais FIVB as áreas de aquecimento, medindo aproximadamente 3m x 3m, são situadas nos cantos da área de jogo, ao lado do banco, fora da zona livre.

1.4.6 Área de penalidade

Uma área de penalidade, medindo aproximadamente 1x1m e equipada com duas cadeiras, está localizada dentro da área de controle, fora do prolongamento de cada linha de fundo. Elas devem ser limitadas por uma linha vermelha de 5cm de largura

1.5 TEMPERATURA

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

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

1.6 ILUMINAÇÃO

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

2. REDE E POSTES

2.1 ALTURA DA REDE

2.1.1 Colocada verticalmente sobre a linha central instala-se a rede cuja parte superior é ajustada a 2,43m para os homens e 2,24m para as mulheres.

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

2.2 ESTRUTURA

A rede tem 1m de largura por 9,5 a 10 metros de comprimento (com 25 a 50cm além das faixas), feita em malhas quadradas pretas de 10cm de lado.

Na parte superior uma faixa horizontal, de 7cm de largura feita de uma tela branca dobrada ao meio, é costurada em toda sua extensão. Em cada extremidade final da faixa há uma abertura através da qual passa uma corda a fim de amarrá-la aos postes para manter a parte superior tensionada.

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

Na parte inferior da rede outra faixa horizontal) com 5cm, similar à faixa superior, através da qual passa uma corda. Esta corda amarra a rede aos postes e mantém, s parte inferior tensionada.

2.3 FAIXAS LATERAIS

Duas faixas brancas são tensionadas verticalmente à rede e colocadas diretamente acima de cada linha lateral.

Elas tem 5cm de largura e 1m de comprimento e são consideradas como parte da rede.

2.4 ANTENAS

Uma antena é uma vara flexível com 1,8m de comprimento e 10mm de diâmetro, feita de fibra de vidro ou material similar.

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

A parte superior de cada antena estende-se além do bordo superior da rede por 80cm e é marcada com listras de 10cm de largura, em cores contrastantes, preferivelmente 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 externa de 0,5m a 1m de cada linha lateral. Eles tem 2,55m de altura e preferivelmente ajustáveis.

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

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

2.6 EQUIPAMENTOS ADICIONAIS

Todo equipamento adicional é determinado pelos regulamentos da FIVB

3. BOLA

3.1 CARACTERÍSTICAS

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

Sua cor pode ser clara uniforme ou uma combinação de cores

Material de couro sintético e bolas com combinação de cores usadas em competições Internacionais Oficiais devem obedecer às especificações da FIVB

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

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

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 FIVB, bem como Campeonatos ou Ligas Nacionais devem ser jogadas com bolas aprovadas pela FIVB, salvo consentimento da FIVB.

3.3 SISTEMA DAS TRÊS BOLAS

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

CAPÍTULO DOIS - PARTICIPANTES

4. EQUIPES

4.1 COMPOSIÇÃO

4.1.1 A equipe é constituída **de até 12 jogadores**, um técnico, um assistente técnico, um preparador físico e um médico.

Para as Competições Mundiais e Oficiais FIVB, o médico deve ser credenciado previamente pela FIVB.

Para as Competições Mundiais e Oficiais FIVB adultas, uma equipe pode ter, no máximo, quatorze (14) jogadores (com, no máximo doze (12) jogadores regulares).

4.1.2 Um dos jogadores, que não o Líbero, é o capitão da equipe e deve estar indicado na súmula.

4.1.3 Somente os jogadores registrados na súmula podem entrar na quadra e participar da partida. Uma vez que o técnico e o capitão da equipe tenham assinado a súmula, o registro dos jogadores não pode mais ser mudado.

4.2 LOCALIZAÇÃO DAS EQUIPES

4.2.1 Os jogadores que não estão jogando devem permanecer sentados no banco da equipe ou na sua área de aquecimento. O técnico e os outros membros da equipe sentam no banco, mas podem temporariamente deixá-lo.

Os bancos das equipes estão situados ao lado da mesa do apontador, fora da zona livre.

4.2.2 Somente aos membros da equipe é permitido sentar no banco durante a partida e de participar do aquecimento.

4.2.3 Os jogadores que não estão em jogo podem se aquecer sem bola, como segue:

4.2.3.1 Durante a partida: na área de aquecimento;

4.2.3.2 Durante os tempos e tempos técnicos: na zona livre atrás da respectiva quadra.

4.2.4 Durante os intervalos entre os sets, os jogadores podem se aquecer usando bolas na zona livre.

4.3 UNIFORME

O uniforme dos jogadores consiste em camiseta, calção, meias (o uniforme) e calçado esportivo.

4.3.1 A cor e o feitiço das camisetas, calções e meias devem ser iguais para a equipe (*exceto para o Líbero*). Os uniformes devem estar limpos

4.3.2 O calçado deve ser leve e flexível, com sola de borracha ou **composto**, sem salto.

Para as Competições Mundiais e Oficiais da FIVB é proibido usar calçado com solado predominantemente preto que marque o piso.

4.3.3 As camisetas dos jogadores devem estar numeradas de 1 até 18.

Para as Competições Mundiais e Oficiais da FIVB, as camisetas dos jogadores devem ser numeradas de 1 a 20.

4.3.3.1 O número deve ser colocado no centro da camiseta, tanto na frente quanto nas costas. A cor e o brilho dos números deve contrastar com a cor e o brilho das camisetas.

4.3.3.2 O número deve ter um mínimo de 15cm de altura no peito e 20cm de altura nas costas. A faixa que forma os números deve ter um mínimo de 2cm de largura. **As camisetas e calções devem estar de acordo com as especificações da FIVB.**

Para as Competições Mundiais e Oficiais FIVB, o número dos jogadores deve estar repetido na perna direita do calção. O número deve ter de 4 a 6cm de altura e a faixa que forma o número deve ter no mínimo 1cm de largura

4.3.4 O capitão da equipe deve ter na sua camiseta uma fita de 8 x 2cm sublinhando o número, no peito.

4.3.5 É proibido vestir uniformes de cor diferente da dos outros jogadores (*exceto para os Líberos*) e/ou sem a numeração oficial.

4.4 TROCA DE UNIFORME

O primeiro árbitro pode autorizar um ou mais jogadores a:

4.4.1 jogar descalço;

Para as Competições da FIVB e nas Oficiais é proibido jogar descalço.

4.4.2 mudar uniformes molhados ou danificados, entre os sets ou após uma substituição, desde que a cor, modelo e número do(s) novo(s) uniforme(s) seja a mesma.

4.4.3 jogar com agasalhos em climas frios, desde que sejam da mesma cor e modelo para toda a equipe (*exceto os Líberos*) e numeradas de acordo com a Regra 4.3.3.

4.5 OBJETOS PROIBIDOS

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

4.5.2 Os jogadores podem usar óculos, por sua própria conta e risco.

5. RESPONSÁVEIS PELAS EQUIPES

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

Os Líberos não podem ser os capitães da equipe.

5.1 CAPITÃO

5.1.1 ANTES DA PARTIDA, o capitão da equipe assina a súmula e representa o seu time no sorteio.

5.1.2 DURANTE A PARTIDA e enquanto em quadra, o capitão da equipe é o capitão em jogo. Quando o capitão da equipe não está na quadra, o técnico ou o capitão da equipe deve designar outro jogador em quadra, mas não o Líbero, para assumir o papel de capitão em jogo. Este capitão em jogo mantém sua responsabilidade até ser substituído ou o capitão da equipe retornar ao jogo ou o set terminar.

Quando a bola estiver fora de jogo, somente o capitão em jogo, dentre todos os membros da equipe, está autorizado a dirigir-se aos árbitros:

5.1.2.1 para solicitar explicações sobre a aplicação ou a interpretação das regras e também submeter os pedidos e perguntas de seus colegas de equipe. Se o capitão não concordar com a explicação do primeiro árbitro ele deve escolher protestar contra esta decisão e imediatamente comunicar ao primeiro árbitro que ele reserva o direito de registrar um protesto oficial na súmula ao final da partida;

5.1.2.2 para pedir autorização:

- a) para trocar todo ou parte do uniforme;
- b) para verificar as posições das equipes;
- c) para verificar o piso, a rede, a bola, etc;

5.1.2.3 Para solicitar tempos e substituições, **na ausência do técnico.**

5.1.3 NO FINAL DA PARTIDA, o capitão da equipe:

5.1.3.1 agradece aos árbitros e assina a súmula para ratificar o resultado;

5.1.3.2 quando ele notificou o primeiro árbitro no devido momento, pode confirmar ou registrar na súmula um protesto oficial quanto à aplicação ou interpretação das regras pelo primeiro árbitro.

5.2 TÉCNICO

5.2.1 Do começo ao fim da partida, o técnico dirige o jogo de sua equipe de fora da quadra de jogo. Ele seleciona a formação inicial, seus reservas e solicita tempos(*). Nestas funções seu contato oficial é o segundo árbitro

5.2.2 ANTES DA PARTIDA, o técnico registra ou confere os nomes e os números de seus jogadores na súmula, e a assina.

5.2.3 DURANTE A PARTIDA, o técnico:

5.2.3.1 antes de cada set, entrega ao segundo árbitro ou ao apontador a folha de formação devidamente preenchida e assinada;

5.2.3.2 senta no banco da equipe, o mais próximo possível do apontador, mas pode deixá-lo;

5.2.3.3 solicita tempos e substituições;

5.2.3.4 pode, assim como os outros membros da equipe, dar instruções aos jogadores na quadra. O técnico pode dar estas instruções estando em pé ou caminhando dentro da zona livre defronte ao banco de sua equipe desde a extensão da linha de ataque até a área de aquecimento, sem perturbar ou retardar partida.

Para as Competições Mundiais e Oficiais da FIVB, o técnico só poderá desempenhar suas funções, atrás da linha de restrição do técnico.

5.3 ASSISTENTE TÉCNICO

5.3.1 O assistente técnico senta-se no banco da sua equipe sem direito de intervir no jogo.

5.3.2 Caso o técnico tenha que deixar sua equipe **por qualquer razão, incluindo sanção**, o assistente técnico pode, ante o pedido do capitão em jogo e com autorização do primeiro árbitro, assumir as funções do técnico, **durante sua ausência.**

CAPÍTULO TRÊS - FORMA DE JOGO

6. PARA MARCAR UM PONTO, VENCER UM SET E A PARTIDA

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;

6.1.1.2 quando a equipe adversária comete uma falta;

6.1.1.3 quando a equipe adversária recebe uma penalidade.

6.1.2 *Falta*

Uma equipe comete uma falta ao fazer uma ação contrária às regras (ou às 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" repetido.

6.1.3 **Rally e rally completo**

Um "rally" é a seqüência de ações de jogo desde o momento do golpe do saque pelo sacador até a bola estar fora de

jogo. Um **rally completo** é a seqüência de ações de jogo, que resultam num 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 GANHAR UM SET

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

6.3 PARA GANHAR A PARTIDA

6.3.1 A partida é vencida pela equipe que vencer três sets.

6.3.2 Em caso de empate em 2 x 2 em sets, o set decisivo (5º) é jogado até 15 pontos com uma diferença mínima de dois pontos.

6.4 AUSÊNCIA E EQUIPE 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 3 para a partida e 0 x 25 para cada set.

6.4.2 A equipe que, sem razão justificável, não se apresentar na quadra de jogo no horário, é declarada ausente com o mesmo resultado citado na *Regra 6.4.1*.

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.

7. ESTRUTURA DO JOGO

7.1 SORTEIO

Antes da partida, o primeiro árbitro realiza o sorteio para decidir sobre o primeiro saque e o lado da quadra no primeiro set.

Se um set decisivo está para ser jogado, um novo sorteio será feito.

7.1.1 O sorteio é feito na presença dos dois capitães das equipes.

7.1.2 O vencedor do sorteio escolhe:

OU

7.1.2.1 o direito de sacar ou de receber o saque;

OU

7.1.2.2 o lado da quadra;

O perdedor fica com a outra alternativa.

7.1.3 No caso de aquecimentos consecutivos, a equipe que tem o 1º saque dispõe primeiro da rede.

7.2 AQUECIMENTO

7.2.1 Antes da partida, se as equipes dispuseram previamente de uma quadra, elas terão 6 minutos de aquecimento de rede em conjunto; se não, elas podem ter 10 minutos.

7.2.2 Se qualquer capitão solicitar aquecimento de rede separado (consecutivos), as equipes podem fazê-lo por 3 ou 5 minutos cada, de acordo com a *Regra 7.2.1*.

7.3 FORMAÇÃO DAS EQUIPES

7.3.1 Deve sempre haver seis jogadores em jogo por equipe.

A formação inicial da equipe indica a ordem de rotação dos jogadores na quadra. Esta ordem deve ser mantida durante todo o set.

7.3.2 Antes do início de cada set, o técnico deve apresentar a formação inicial da sua equipe na folha de formação. Esta folha, devidamente preenchida e assinada, é entregue ao segundo árbitro ou ao apontador.

7.3.3 Os jogadores que não estão na formação inicial de um set são os reservas para aquele set (exceto o Líbero)

7.3.4 Após a folha de formação ter sido entregue ao segundo árbitro ou ao apontador, nenhuma mudança na formação pode ser autorizada sem uma substituição regulamentar.

7.3.5 Discrepâncias entre as posições na quadra e a folha de formação são resolvidas como segue:

7.3.5.1 quando uma discrepância é descoberta antes do começo do set a posição dos jogadores deve ser retificada para adaptar-se à folha de formação inicial - não haverá punição;

7.3.5.2 quando, antes do começo do set, há um jogador na quadra e não está registrado na folha de formação daquele set, este jogador deve ser trocado de acordo com a folha de formação - não haverá punição;

7.3.5.3 todavia, se o técnico desejar conservar tal(is) jogador(es) não registrado(s) na quadra, ele tem que solicitar substituição(ões) regulamentar(es) que será(ão), então, registrada(s) na súmula.

7.4 POSIÇÕES

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

7.4.1 A posição dos jogadores é numerada como segue:

7.4.1.1 os três jogadores junto à rede são os jogadores da linha de frente e ocupam as posições 4(frente-esquerda), 3(frente-centro) e 2(frente-direita).

7.4.1.2 os outros três são os jogadores da linha de trás ocupando as posições 5(atrás-esquerda), 6(atrás-centro) e 1(atrás-direita).

7.4.2 Posição relativa entre jogadores

7.4.2.1 cada jogador da linha de trás deve estar posicionado mais afastado da linha central do que o jogador da linha de frente correspondente.

7.4.2.2 os jogadores da linha de frente e os da linha de trás, respectivamente, devem estar posicionados lateralmente na ordem indicada na *Regra 7.4.1*

7.4.3 As posições dos jogadores são determinadas e controladas de acordo com as posições de seus pés em contato com o solo, como segue:

7.4.3.1 cada jogador da linha de frente deve ter pelo menos parte de seu pé mais perto da linha central que os pés do jogador correspondente da linha de trás.

7.4.3.2 cada jogador direito (esquerdo) deve ter pelo menos parte de seu pé mais próximo da linha lateral direita (esquerda) que os pés do jogador central naquela linha.

7.4.4 Após o golpe de saque, os jogadores podem deslocar-se e ocupar qualquer posição na própria quadra e na zona livre.

7.5 FALTAS DE POSIÇÃO

7.5.1 A equipe comete uma falta de posição se qualquer jogador não está em sua posição correta no momento em que a bola é golpeada pelo sacador

7.5.2 Se o sacador comete uma falta de saque no momento do golpe do saque, a falta do sacador é contada antes de uma falta de posição.

7.5.3 Se o saque tornar-se faltoso após o golpe de saque, é a falta de posição que será penalizada.

7.5.4 Uma falta de posição leva às seguintes consequências:

7.5.4.1 a equipe é punida com **um ponto e saque para o adversário;**

7.5.4.2 as posições dos jogadores são retificadas.

7.6 ROTAÇÃO

7.6.1 A ordem de rotação é determinada pela formação inicial da equipe e controlada com a ordem de saque e posição dos jogadores durante todo o set.

7.6.2 Quando a equipe receptora ganha o direito de sacar, seus jogadores rotam uma posição no sentido dos ponteiros do relógio: jogador na posição 2 rota para a posição 1 para sacar, jogador da 1 rota para a 6, etc.

7.7 FALTAS DE ROTAÇÃO

7.7.1 Uma falta de rotação é cometida quando o SAQUE não é efetuado de acordo com a ordem de rotação. Ela conduz às seguintes consequências:

7.7.1.1 a equipe é punida com **um ponto e saque para o adversário**;

7.7.1.2 a ordem de rotação dos jogadores é retificada.

7.7.2 Adicionalmente, o apontador deve determinar o momento exato quando a falta foi cometida e todos os pontos marcados subsequentemente pela equipe faltosa devem ser cancelados. Os pontos do adversário permanecem válidos.

Se aquele momento não pode ser determinado, nenhum cancelamento de ponto(s) é efetuado, e **um ponto e saque para o adversário** é a única punição.

CAPÍTULO QUATRO - AÇÕES DE JOGO

8. SITUAÇÕES DE JOGO

8.1 BOLA EM JOGO

A bola está em jogo desde o momento do golpe do saque, autorizado pelo primeiro árbitro.

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 "dentro" quando toca o piso da quadra, incluindo as linhas de delimitação.

8.4 BOLA "FORA"

A bola é "fora" quando:

8.4.1 a parte da bola que toca o solo está totalmente fora das linhas de delimitação;

8.4.2 toca um objeto fora da quadra, o teto ou uma pessoa fora do jogo;

8.4.3 toca as antenas, cabos de fixação, postes ou a própria rede fora das antenas/faixas laterais;

8.4.4 cruza o plano vertical da rede, total ou parcialmente fora do espaço de cruzamento, exceto no caso da *Regra 10.1.2*.

8.4.5 cruza completamente o espaço inferior sob a rede.

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, contudo, ser recuperada além da zona livre.

9.1 TOQUES DA EQUIPE

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

A equipe tem direito a um máximo de três toques (*além do bloqueio - Regra 14.4.1*) para retornar a bola. Se mais forem usados, a equipe comete a falta de: "QUATRO TOQUES".

9.1.1 CONTATOS CONSECUTIVOS

Um jogador não pode tocar a bola duas vezes consecutivamente (*exceto Regras 9.2.3, 14.2 e 14.4.2*).

9.1.2 CONTATOS SIMULTÂNEOS

Dois ou três jogadores podem tocar a bola no mesmo momento.

9.1.2.1 Quando dois (três) jogadores da mesma equipe tocam a bola simultaneamente, são contados dois (três) toques (exceto no bloqueio). Se eles tentam atingir a bola, mas somente um a toca, um toque é contado. 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 ocorrerem contatos simultâneos sobre o bordo superior da rede, entre dois jogadores oponentes, o jogo continuará.

9.1.3 TOQUE APOIADO

Dentro da área de jogo não é permitido a um jogador apoiar-se em um jogador de sua equipe ou qualquer estrutura/objeto para golpear a bola.

Todavia, o jogador que estiver para cometer uma falta (tocar a rede ou cruzar a linha central, etc.) pode ser parado ou retido por um companheiro de equipe.

9.2 CARACTERÍSTICAS DO TOQUE

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

9.2.2 A bola não deve ser retida nem/ou lançada. Pode ser devolvida em qualquer direção.

9.2.3 A bola pode tocar várias partes do corpo, contanto que estes contatos ocorram simultaneamente.

Exceções:

9.2.3.1 no bloqueio, contatos consecutivos podem ocorrer entre um ou mais jogadores, desde que estes contatos ocorram durante a mesma ação;

9.2.3.2 no primeiro toque da equipe, a bola pode tocar várias partes do corpo consecutivamente, contanto que os contatos ocorram durante a mesma ação.

9.3 FALTAS AO JOGAR A BOLA

9.3.1 QUATRO TOQUES: uma equipe toca a bola quatro vezes antes de retorná-la;

9.3.2 TOQUE APOIADO: um jogador apóia-se em um companheiro de equipe ou em qualquer estrutura/objeto dentro da área de jogo para golpear a bola.

9.3.3 BOLA PRESA: a bola é retida e/ou lançada; ela não é rebatida pelo toque

9.3.4 DUPLO CONTATO: um jogador toca a bola duas vezes consecutivas ou a bola toca consecutivamente várias partes de seu corpo .

10. BOLA EM DIREÇÃO À REDE

10.1 BOLA CRUZANDO A REDE

10.1.1 A bola enviada para a quadra adversária deve passar por cima da rede, dentro do espaço de cruzamento. O espaço de cruzamento é a parte do plano vertical da rede, assim delimitado:

10.1.1.1 abaixo, pelo bordo superior da rede;

10.1.1.2 lateralmente, pelas antenas e seu prolongamento imaginário;

10.1.1.3 acima, pelo teto.

10.1.2 A bola que tenha cruzado o plano da rede para a zona livre do adversário total ou parcialmente em direção ao espaço externo, pode ser recuperada dentro dos toques da equipe desde que:

10.1.2.1 a quadra adversária não seja tocada pelo jogador;

10.1.2.2 a bola, quando retornada, cruze o plano da rede novamente total ou parcialmente pelo espaço externo do mesmo lado da quadra.

A equipe adversária não pode interferir nesta ação.

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

10.2 BOLA TOCANDO A REDE

Enquanto cruza a rede, a bola pode tocá-la.

10.3 BOLA NA REDE

10.3.1 A bola enviada para a rede, pode ser recuperada dentro do limite dos três toques da equipe .

10.3.2 Se a bola rasga as malhas da rede ou a derruba, o "rally" é anulado e repetido.

11. JOGADOR NA REDE

11.1 INVASÃO SOBRE A REDE

11.1.1 No bloqueio, o bloqueador 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 as mãos além da rede, desde que o contato tenha sido feito dentro do seu próprio espaço de jogo.

11.2 PENETRAÇÃO SOB A REDE

11.2.1 É permitido penetrar no espaço adversário sob a rede, desde que isto não interfira no jogo do adversário.

11.2.2 Penetração na quadra adversária além da linha central:

11.2.2.1 é permitido tocar a quadra adversária com o(s) pé(s), desde que alguma parte dele(s) permaneça(m) em contato ou diretamente sobre a linha central;

11.2.2.2 É permitido tocar a quadra adversária com qualquer parte do corpo acima dos pés, desde que isto não interfira no jogo do adversário.

11.2.3 Um jogador pode entrar na quadra adversária depois que a bola estiver fora de jogo.

11.2.4 Os jogadores podem penetrar na zona livre do adversário, desde que eles não interfiram com o jogo do oponente.

11.3 CONTATO COM A REDE

11.3.1 O contato de um jogador com a rede não é falta, a não ser quando interfere na jogada.

11.3.2 Jogadores podem tocar o poste, cabo de fixação ou qualquer outro objeto além da antena, incluindo a própria rede, desde que isto não interfira no jogo.

11.3.3 Quando a bola é dirigida para a rede e causa um contato da rede com um adversário, não há falta.

11.4 FALTAS DOS JOGADORES NA REDE

11.4.1 um jogador toca a bola ou um adversário no espaço 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 O(s) pé(s) de um jogador penetram na quadra adversária;

11.4.4 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, ou
- realiza ações que obstruam uma tentativa legítima de um adversário jogar a bola.

12. SAQUE

O saque é o ato de colocar a bola em jogo pelo jogador de trás à direita, posicionado na zona de saque .

12.1 PRIMEIRO SAQUE DE UM SET

12.1.1 O primeiro saque do 1º set, bem como o do set decisivo (o 5º) é executado pela equipe determinada pelo sorteio .

12.1.2 Os outros sets começarão com o saque da equipe que não sacou primeiro no set anterior.

12.2 ORDEM DE SAQUE

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

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

12.2.2.1 quando a equipe que sacou vence o "rally", jogador (ou seu substituto) que sacou antes, saca novamente;

12.2.2.2 quando a equipe que recebeu o saque vence o "rally", ganha o direito de sacar e rota antes de sacar. O jogador que se move da linha de frente direita para a de trás direita, sacará.

12.3 AUTORIZAÇÃO DO SAQUE

O primeiro árbitro autoriza o saque após ter verificado que as duas equipes estão prontas para jogar e que o sacador está na posse da bola.

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 para cima pela(s) mão(s).

12.4.2 Somente um lançamento ou soltura da bola é permitido. Quicar a bola ou movimentá-la nas mãos é permitido.

12.4.3 No momento do golpe de saque ou da impulsão para o saque em suspensão, o sacador não pode tocar a quadra (inclusive a linha de fundo) nem o piso fora da zona de saque. Após o golpe, o sacador pode pisar ou cair fora da zona de saque ou dentro da quadra.

12.4.4 O sacador deve golpear a bola dentro de 8 segundos após o primeiro árbitro apitar para o saque.

12.4.5 O saque efetuado antes do apito do árbitro é anulado e repetido.

12.5 BARREIRA

12.5.1 Os jogadores da equipe sacadora não podem impedir os adversários, através de barreira individual ou coletiva, de verem o sacador ou a trajetória aérea da bola.

12.5.2 Um jogador ou grupo de jogadores da equipe sacadora faz(em) uma barreira ao mover(em) os braços, saltar(em) ou deslocar(em)-se para os lados, durante a execução do saque, ou por permanecem agrupados para encobrir a trajetória aérea da bola.

12.6 FALTAS COMETIDAS DURANTE O SAQUE

12.6.1 *Faltas de saque*

As seguintes faltas acarretam uma troca de saque mesmo se o adversário está fora de posição. O sacador:

12.6.1.1 viola a ordem de saque;

12.6.1.2 não executa o saque corretamente;

12.6.2 *Faltas após o golpe de saque*

Depois da bola ter sido golpeada corretamente, o saque torna-se faltoso (exceto se um jogador está fora de posição) 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;

12.6.2.2 vai "fora";

12.6.2.3 passa sobre uma barreira .

12.7 FALTAS DE SAQUE E FALTAS DE POSIÇÃO

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

12.7.2 Em vez disto, se a execução do saque foi correta, mas o saque torna-se faltoso (vai fora, vai sobre uma barreira, etc.), a falta de posição foi cometida primeiro e é sancionada.

13. CARACTERÍSTICAS DO GOLPE DE ATAQUE

13.1 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 Durante o golpe de ataque, é permitido "colocar" a bola com a ponta dos dedos, somente se a bola é claramente golpeada e não carregada ou lançada.

13.1.3 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.

13.2 RESTRIÇÕES AO GOLPE DE ATAQUE

13.2.1 Os jogadores da frente podem completar um golpe de ataque a qualquer altura, desde que o contato com a bola tenha sido feito dentro do próprio espaço de jogo (*exceto Regra 13.2.4*).

<p>13.2.2 Um jogador de trás pode completar um ataque a qualquer altura atrás da zona de frente:</p> <p>13.2.2.1 no seu impulso, o(s) pé(s) do jogador não deve(m) nem ter tocado nem ultrapassado a linha de ataque.</p> <p>13.2.2.1 após seu golpe, o jogador pode cair dentro da zona de frente .</p> <p>13.2.3 Um jogador de trás também pode completar um golpe de ataque na zona de frente se, no momento do contato, parte da bola está abaixo do topo da rede.</p> <p>13.2.4 Nenhum jogador pode completar um golpe de ataque ao saque adversário, quando a bola está na zona de frente e completamente acima do bordo superior da rede.</p>
<p>13.3 FALTAS DO GOLPE DE ATAQUE</p> <p>13.3.1 Um jogador golpeia a bola dentro do espaço de jogo da equipe adversária.</p> <p>13.3.2 Um jogador golpeia a bola para "fora".</p> <p>13.3.3 Um jogador de trás completa um golpe de ataque de dentro da zona de frente se, no momento do golpe a bola está inteiramente mais alta do que o bordo superior da rede.</p> <p>13.3.4 Um jogador completa um golpe de ataque ao saque adversário, quando a bola está na zona de frente e inteiramente mais alta do que o bordo superior da rede .</p> <p>13.3.5 Um Líbero completa um golpe de ataque se no momento do golpe a bola está inteiramente mais alta do que o bordo superior da rede.</p> <p>13.3.6 Um jogador completa um golpe de ataque mais alto que o bordo superior da rede, quando a bola é proveniente de um passe de voleio (toque) de um Líbero que está na sua zona de frente .</p>
<p>14. BLOQUEIO</p> <p>14.1 BLOQUEAR</p> <p>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 bordo superior da rede, sem importar a altura do contato com a bola. Somente aos jogadores da linha de frente é permitido completar um bloqueio, mas no momento do contato com a bola, parte do corpo deve estar mais alta do que o topo da rede.</p> <p>14.1.2 Tentativa de bloqueio Uma tentativa de bloqueio é a ação de bloquear sem tocar a bola.</p> <p>14.1.3 Bloqueio efetivo Um bloqueio é efetivo quando a bola é tocada por um bloqueador</p> <p>14.1.4 Bloqueio coletivo Um bloqueio coletivo é executado por dois ou três jogadores próximos entre si e é efetivo quando um deles toca a bola.</p>
<p>14.2 CONTATOS DO BLOQUEIO</p> <p>Contatos consecutivos (rápidos e contínuos) com a bola podem ocorrer entre um ou mais bloqueadores, desde que os contatos ocorram durante uma ação.</p>
<p>14.3 BLOQUEIO DENTRO DO ESPAÇO ADVERSÁRIO</p> <p>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.</p>
<p>14.4 BLOQUEIO E TOQUES DA EQUIPE</p> <p>14.4.1 Um contato de bloqueio não é contado como um toque da equipe. Conseqüentemente, depois do contato do bloqueio, a equipe tem o direito a três toques para retornar a bola.</p> <p>14.4.2 O primeiro toque após o bloqueio pode ser dado por qualquer jogador, inclusive por aquele que tocou a bola no bloqueio.</p>
<p>14.5 BLOQUEANDO O SAQUE</p> <p>Bloquear um saque adversário é proibido.</p>
<p>14.6 FALTAS DE BLOQUEIO</p>

- 14.6.1 O bloqueador toca a bola no espaço adversário, tanto antes como simultaneamente ao golpe de ataque do adversário;
- 14.6.2 Um jogador de trás ou um Líbero bloqueia ou participa de um bloqueio efetivo;
- 14.6.3 Bloquear o saque do adversário;
- 14.6.4 A bola é enviada para "fora";
- 14.6.5 Bloquear a bola dentro do espaço adversário por fora das antenas;
- 14.6.6 Um Líbero tenta um bloqueio individual ou coletivo.

CAPÍTULO CINCO - INTERRUÇÕES & RETARDAMENTOS

15. INTERRUÇÕES REGULAMENTARES DO JOGO

As interrupções de jogo regulamentares são: os TEMPOS e as SUBSTITUIÇÕES DE JOGADORES. **Uma interrupção é o tempo entre um rally completo e o apito do 1º árbitro para o próximo saque.**

15.1 NÚMERO DE INTERRUÇÕES REGULAMENTARES DO JOGO

Cada equipe tem direito ao máximo de dois "tempos" e seis substituições em cada set.

15.2 SOLICITAÇÃO DE INTERRUÇÕES REGULAMENTARES DO JOGO

15.2.1 Interrupções regulamentares do jogo podem ser solicitadas pelo técnico, ou na ausência do técnico, pelo capitão em jogo, e somente por eles.

A solicitação é feita através da correspondente sinalização manual quando a bola está fora de jogo e antes do apito para o saque.

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

15.2.2 Substituição antes do início de um set é permitido e deve ser registrado como uma substituição regulamentar naquele set.

15.3 SEQÜÊNCIA DAS INTERRUÇÕES

15.3.1 Solicitar um ou dois tempos e uma solicitação de substituição de jogador para cada equipe podem suceder-se sem necessidade de reiniciar o jogo.

15.3.2 Contudo, uma equipe não está autorizada a solicitar interrupções consecutivas para substituição de jogador durante a mesma interrupção do jogo. Dois ou mais jogadores podem ser substituídos durante a mesma interrupção do jogo.

15.4 TEMPO e TEMPO TÉCNICO

15.4.1 Todos os tempos que forem solicitados duram 30 segundos.

Para as Competições Mundiais e Oficiais FIVB, nos sets 1-4 (*) dois "Tempos Técnicos" de 60 segundos adicionais são aplicados automaticamente quando a equipe na liderança alcança o 8º e o 16º pontos.

No set decisivo (5º), não há "Tempos Técnicos"; somente dois tempos de 30 segundos de duração podem ser solicitados por cada equipe.

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

15.5 SUBSTITUIÇÃO DE JOGADORES

A substituição é o ato pelo qual um jogador, que não o Líbero nem com quem ele tenha trocado, após de ter sido registrado pelo apontador, entra no jogo para ocupar a posição de outro jogador que deve deixar a quadra neste momento. A substituição requer autorização do árbitro

15.6 LIMITAÇÃO DAS SUBSTITUIÇÕES

15.6.1 Seis substituições é o máximo permitido por equipe por set. Um ou mais jogadores podem ser substituídos ao mesmo tempo.

15.6.2 Um jogador da formação inicial pode deixar o jogo e retornar, mas somente uma vez no set e para sua posição anterior na formação.

15.6.3 Um reserva pode entrar no jogo no lugar de um jogador da formação inicial, mas somente uma vez por set, e só pode ser substituído pelo mesmo jogador titular.

15.7 SUBSTITUIÇÃO EXCEPCIONAL

Um jogador (exceto o Líbero), que não pode continuar jogando, devido à lesão ou doença, deve ser legalmente substituído. Se isto não for possível, a equipe tem o direito de fazer uma substituição EXCEPCIONAL, além dos limites da Regra 15.6.

Uma substituição excepcional significa que qualquer jogador que não está na quadra na hora da lesão, exceto o Líbero ou aquele com quem trocou, pode substituir o jogador lesionado no jogo. O jogador lesionado substituído não está autorizado a retornar à partida.

Uma substituição excepcional não pode ser contada, em nenhuma hipótese, como uma substituição regular.

15.8 SUBSTITUIÇÃO POR EXPULSÃO

Um jogador EXPULSO ou DESQUALIFICADO, deve ser substituído através de uma substituição legal. Se isto não for possível, a equipe é declarada INCOMPLETA

15.9 SUBSTITUIÇÃO ILEGAL

15.9.1 Uma substituição é ilegal quando excede as limitações da Regra 15.6 (exceto no caso da Regra 15.7).

15.9.2 Quando uma equipe fizer uma substituição ilegal e o jogo prosseguir os seguintes procedimentos devem ser aplicados:

15.9.2.1 a equipe é punida com **um ponto e o saque para o adversário,**

15.9.2.2 a substituição é retificada;

15.9.2.3 os pontos marcados depois da falta pela equipe faltosa são anulados. Os pontos da equipe adversária permanecem válidos.

15.10 PROCEDIMENTO DA SUBSTITUIÇÃO

15.10.1 As substituições devem ocorrer dentro da zona de substituição.

15.10.2 Uma substituição deve durar somente o tempo necessário para o registro da substituição na súmula e permitir a saída e a entrada dos jogadores.

15.10.3a A solicitação de substituição é a entrada do(s) jogador(es) substituto(s) na zona de substituição, pronto(s) para jogar, durante uma interrupção regulamentar.

15.10.3b Se isto não ocorrer, a substituição não está garantida e a equipe é punida por um retardamento.

15.10.3c A solicitação de substituição é reconhecida e anunciada pelo apontador ou segundo árbitro, respectivamente pelo uso da campainha ou do apito.

Para as Competições Mundiais e Oficiais FIVB, plaquetas numeradas são usadas para facilitar a(s) substituição(ões).

15.10.4 Se uma equipe pretende fazer simultaneamente mais de uma substituição, a quantidade das substituições de ser indicada no momento da solicitação. Neste caso, as substituições devem ser sucessivas, um par de jogadores após outro.

15.11 SOLICITAÇÕES INDEVIDAS

15.11.1 É indevido solicitar **qualquer** interrupção **do jogo**:

15.11.1.1 durante um "rally", no momento ou após o apito para sacar;

15.11.1.2 por um membro da equipe não autorizado;

15.11.1.3 para substituir um jogador antes do jogo ter sido reiniciado após uma substituição da mesma equipe;

15.11.1.4 depois de ter esgotado o número autorizado de tempos e de substituições.

15.11.2 A primeira solicitação indevida na partida que não afetar ou retardar o jogo deve ser rejeitada sem qualquer outra consequência.

15.11.3 **Qualquer** solicitação indevida **adicional** na partida **pela mesma equipe** constitui um retardamento

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 retardar uma substituição;
- 16.1.2 prolongar outras interrupções **do jogo**, após ter sido instruído a reiniciar o jogo;
- 16.1.3 solicitar uma substituição ilegal;
- 16.1.4 repetir uma solicitação imprópria;
- 16.1.5 retardar o jogo por um membro da equipe.

16.2 SANÇÃO POR RETARDAMENTOS

- 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.
 - 16.2.1.1 Todas as sanções por retardamento são registradas na súmula.
- 16.2.2 O primeiro retardamento na partida por um membro de uma equipe é sancionado com uma “ADVERTÊNCIA POR RETARDAMENTO”.
- 16.2.3 O segundo retardamento e os subseqüentes, de qualquer tipo, por qualquer jogador ou outro membro da mesma equipe na mesma partida, constitui(em) falta e é(são) punido(s) como uma “FALTA 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.

17. INTERRUPÇÕES DE JOGO EXCEPCIONAIS

17.1 CONTUSÃO

- 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 Se um jogador contundido não pode ser substituído, legal ou excepcionalmente, é dado ao jogador um tempo de recuperação de 3 minutos, mas não mais do que uma vez para o mesmo jogador na mesma partida.
 - Se ele não se recuperar, sua equipe é declarada incompleta.

17.2 INTERFERÊNCIA EXTERNA

Se há qualquer interferência externa durante o jogo, ele deve ser interrompido e o "rally" jogado novamente.

17.3 INTERRUPÇÕES PROLONGADAS

- 17.3.1 Se circunstâncias imprevistas interrompem o jogo, o primeiro árbitro, o organizador e o Comitê de Controle, se há um, devem 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:
 - 17.3.2.1 se o jogo é reiniciado na mesma quadra, o set interrompido deve continuar normalmente, com o mesmo placar, jogadores e posições. Os sets já jogados, conservarão seus resultados;
 - 17.3.2.2 se o jogo é reiniciado em outra quadra de jogo, o set interrompido é anulado e repetido com os mesmos jogadores da equipe e com a mesma formação inicial. Os sets já jogados conservarão seus resultados.
- 17.3.3 Ocorrendo uma ou mais interrupções excedendo 4 horas no total, todo o jogo deverá ser repetido.

18. INTERVALOS E TROCA DE QUADRA

18.1 INTERVALOS

Um intervalo é o tempo entre os sets. Todos os intervalos duram três minutos.

Durante este tempo, são feitas a troca de quadra e o registro da formação das equipes na súmula.

O intervalo entre o segundo e o terceiro sets pode ser prolongado até 10 min pela autoridade competente ante solicitação do organizador.

18.2 TROCA DE QUADRA

18.2.1 Após cada set, as equipes trocam de quadra, exceto no set decisivo.

18.2.2 No set decisivo, quando a equipe na liderança atinge 8 pontos, as equipes trocam de quadra sem demora e as posições dos jogadores permanecem as mesmas.

Se a troca não é feita tão logo a equipe na liderança alcançar 8 pontos, deverá ocorrer tão logo o erro for percebido. O placar no momento da troca permanece o mesmo.

CAPÍTULO SEIS - O JOGADOR LÍBERO

19. O JOGADOR LÍBERO

19.1 DESIGNAÇÃO DO LÍBERO

19.1.1 Cada equipe tem o direito de inscrever, dentre a lista de 12 jogadores, até dois (2) jogadores especializados defensivos "Líberos"

Para as Competições Mundiais e Adultas da FIVB, quando uma equipe escolher ter mais de doze (12) jogadores, é compulsório para a equipe designar dentre a lista de jogadores, dois (2) jogadores especializados defensivos "Líberos".

19.1.2 Todos os Líberos devem estar registrados na súmula antes da partida nas linhas especiais reservadas para isto.

Para as Competições Mundiais e Oficiais da FIVB, todos os Líberos devem ser registrados na súmula antes da partida, somente nas linhas especiais e reservadas para isto.

19.1.3 Um Líbero, designado pelo técnico antes do começo da partida, será o Líbero atuante. Se há um segundo Líbero, ele/ela atuará como Líbero reserva.

19.1.4 O Líbero não pode ser nem o capitão da equipe nem o capitão em jogo ao mesmo tempo em que desempenha a função de Líbero.

19.2 EQUIPAMENTO

Os jogadores Líberos devem usar um uniforme (ou jaleco/peitilho para o Líbero re-designado) cujas camisas, no mínimo, devem contrastar na cor com os demais membros da equipe. O uniforme do Líbero pode ter um feitiço diferente, mas deve estar numerado como os demais membros da equipe.

Para as Competições Mundiais e Oficiais da FIVB o Líbero re-designado deve vestir camiseta do mesmo estilo e cor da do Líbero original, mas manter o seu próprio número.

19.3 AÇÕES ENVOLVENDO O LÍBERO

19.3.1 As ações de jogo

19.3.1.1 O Líbero está autorizado a substituir qualquer jogador posicionado na linha de trás.

19.3.1.2 Ele está restrito a atuar como um jogador na linha de trás e não está autorizado a completar um golpe de ataque de qualquer lugar (incluindo a quadra de jogo e zona livre) se, no momento do contato, a bola estiver mais alta do que o bordo superior da rede.

19.3.1.3 Ele não pode sacar, bloquear ou tentar bloquear.

19.3.1.4 Um jogador não pode completar um golpe de ataque mais alto que o bordo superior da rede, se a bola é proveniente de um passe de voleio (toque) de um Líbero que está na sua zona de frente. A bola pode ser livremente atacada se o Líbero faz a mesma ação fora da sua zona de frente ou da extensão dela.

19.3.2 Trocas de jogadores

19.3.2.1 Trocas envolvendo o Líbero não são contadas como regulares.

Elas são ilimitadas, mas deve haver um rally completo entre duas substituições de Líbero.

O Líbero pode apenas ser trocado pelo jogador com quem ele trocou. (exceto devido à lesão/doença ou quando há uma rotação forçada, causada por uma penalidade).

19.3.2.2 Trocas somente devem ocorrer enquanto a bola está fora de jogo e antes do apito para o saque.

No começo de cada set, o Líbero não pode entrar na quadra até o segundo árbitro ter conferido a formação inicial.

19.3.2.3 Uma troca feita depois do apito para o saque, mas antes do golpe de saque não deve ser rejeitada, mas deve ser objeto de aviso verbal depois do fim do rally.

Trocas tardias posteriores **resultarão na interrupção imediata da jogada e na imposição de uma penalidade por retardamento. A próxima equipe a sacar será determinada pelo resultado da sanção de retardamento.**

19.3.2.4 O Líbero e o jogador com quem trocou só podem entrar ou sair da quadra pela *Zona de Troca de Líbero*

19.3.2.5 As conseqüências de uma troca ilegal de Líbero são as mesmas daquelas das faltas de rotação.

19.3.3 Redesignação de um novo Líbero:

19.3.3.1 O técnico tem o direito de modificar o Líbero atuante pelo Líbero reserva por qualquer razão, mas somente uma vez na partida e somente após o retorno para a quadra do jogador trocado. Esta modificação deve ser registrada na seção de Observações da súmula e na folha de Controle de Líbero.

O Líbero original não pode mais retornar ao jogo, pelo resto da partida.

Em caso de doença ou lesão do Líbero reserva, o técnico pode designar como Líbero para o resto da partida, qualquer outro jogador (exceto o Líbero original) que não esteja em quadra no momento da re-designação.

O capitão da equipe pode abdicar de todos os privilégios de liderança para ser re-designado como Líbero, se assim solicitado pelo técnico. Mudanças devidas à lesão ou doença do Líbero ou re-designação de Líbero não são contadas como trocas.

19.3.3.2 No caso de um Líbero redesignado, o número deste jogador deve ser registrado na *seção* de observações da súmula.

CAPÍTULO SETE - CONDUTA DOS PARTICIPANTES

20. REQUISITOS DA CONDUTA

20.1 CONDUTA DESPORTIVA

20.1.1 Os participantes devem conhecer e cumprir as Regras Oficiais de Voleibol.

20.1.2 Os participantes devem aceitar as decisões dos árbitros com espírito esportivo, sem contestá-las.

Em caso de dúvida, somente o capitão em jogo pode solicitar esclarecimentos.

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

20.2 JOGO HONESTO ("FAIR-PLAY")

20.2.1 Os participantes devem comportar-se respeitosa e cortesmente, com espírito esportivo ("FAIR PLAY"), não somente para com os árbitros mas também em relação a outras autoridades, aos adversários, aos companheiros de equipe e aos espectadores.

20.2.2 É permitida a comunicação entre os membros da equipe durante o jogo

21. CONDUTAS INCORRETAS E SUAS PUNIÇÕES

21.1 CONDUTAS INCORRETAS MENORES

As faltas por Conduta Incorreta Menor não estão sujeitas a punições. É dever do primeiro árbitro prevenir a equipe da hierarquia da escala de punição emitindo uma advertência verbal ou sinal manual para a um membro da equipe ou para a equipe através do capitão da equipe.

Esta advertência não é uma punição e não tem conseqüências imediatas. Ela não deve ser registrada na súmula.

21.2 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.

21.2.1 **Conduta grosseira:** ação contrária às boas maneiras ou princípios morais, ou **qualquer ação** expressando desrespeito.

21.2.3 **Conduta ofensiva:** palavras ou gestos insultantes ou difamantes.

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

21.3 ESCALA DE PUNIÇÃO

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

21.3.1 Penalidade

A primeira conduta rude na partida por qualquer membro da equipe é punida com **um ponto e saque para o adversário**.

21.3.2 Expulsão

21.3.2.1 Um membro da equipe que é punido com expulsão não jogará pelo resto do set e deve permanecer sentado na área de penalidade sem quaisquer outras conseqüências.

Um técnico expulso perde seu direito de intervir no set e deve permanecer sentado na cadeira de penalidade.

21.3.2.2 A primeira conduta ofensiva de um membro da equipe é punida com expulsão sem qualquer outra conseqüência.

21.3.2.3 A Segunda conduta rude na mesma partida pelo mesmo membro é punida com expulsão, sem qualquer outra conseqüência.

21.3.3 Desqualificação

21.3.3.1 Um membro da equipe que é punido com desqualificação deve deixar a Área de Controle da Competição pelo resto da partida, sem qualquer outra conseqüência.

21.3.3.2 O primeiro **ataque físico ou implícito ou ameaça de agressão** é punido com desqualificação sem qualquer outra conseqüência.

21.3.3.3 A segunda conduta ofensiva na mesma partida do mesmo membro da equipe é punida pela desqualificação sem qualquer outra conseqüência.

21.3.3.4 A terceira conduta rude na mesma partida do mesmo membro da equipe é sancionada pela desqualificação sem Qualquer outra conseqüência.

21.4 APLICAÇÃO DAS PUNIÇÕES POR CONDUTA INCORRETA

21.4.1 Todas as punições por conduta incorreta são punições individuais, permanecem válidas para a partida inteira e são registradas na súmula.

21.4.2 A repetição de conduta incorreta pelo mesmo membro da equipe na mesma partida é punida progressivamente (o membro da equipe recebe uma punição mais severa para cada sucessiva conduta incorreta).

21.4.3 Expulsão ou desqualificação devido à conduta ofensiva ou agressão, não requer punição prévia.

21.5 CONDUTA INCORRETA ANTES E ENTRE OS SETS

Qualquer conduta incorreta ocorrendo antes ou entre os sets é punida de acordo com a *Regra 21.3* e as punições aplicadas no set seguinte.

21.6 CARTÕES DE PUNIÇÕES

Advertência: verbal ou sinal manual, sem cartão

Penalidade: cartão amarelo

Expulsão: cartão vermelho

Desqualificação: cartões amarelo e vermelho (juntos)

OS ÁRBITROS, SUAS RESPONSABILIDADES E SINAIS MANUAIS OFICIAIS

CAPÍTULO OITO – OS ÁRBITROS

22. EQUIPE DE ARBITRAGEM E PROCEDIMENTOS

22.1 COMPOSIÇÃO

A equipe de arbitragem para uma partida é composta dos seguintes árbitros:

- o primeiro árbitro
- o segundo árbitro
- o apontador
- quatro(dois) juizes de linha

Sua localização é mostrada no *Diagrama 10*.

Para as Competições Mundiais e Oficiais FIVB, um apontador assistente é obrigatório.

22.2 PROCEDIMENTOS

22.2.1 Somente o 1º e o 2º árbitros podem apitar durante a partida:

22.2.1.1 o primeiro árbitro apita para autorizar o saque, que começa o "rally";

22.2.1.2 o primeiro e o segundo árbitros apitam ao final do "rally", desde que estejam certos que uma falta tenha sido cometida e tenham identificado sua natureza.

22.2.2 Eles podem apitar quando a bola está fora de jogo para indicar que autorizam ou rejeitam a solicitação de uma equipe.

22.2.3 Imediatamente após o apito dos árbitros para sinalizar a conclusão do "rally", eles devem indicar, através dos sinais manuais oficiais:

22.2.3.1 Se a falta foi apitada pelo primeiro árbitro, ele indicará:

- a) a equipe que saca,
- b) a natureza da falta,
- c) o jogador(es) faltoso(es) (se necessário);

O segundo árbitro seguirá os sinais manuais do primeiro árbitro, repetindo-os.

22.2.3.2 Se a falta foi apitada pelo segundo árbitro, ele indicará:

- a) a natureza da falta
- b) o jogador faltoso (se necessário),
- c) a equipe que saca seguindo a sinalização do primeiro árbitro.

Neste caso, o primeiro árbitro não mostra nem a natureza da falta nem o jogador faltoso, mas somente a equipe que saca.

22.2.3.3 No caso de falta de ataque de um jogador de trás ou do Líbero, ambos os árbitros indicam de acordo com 22.2.3.1 e 22.2.3.2 acima.

22.2.3.4 Em caso de falta dupla, ambos os árbitros indicam em seqüência:

- a) a natureza da falta
- b) os jogadores faltosos (se necessário)
- c) a equipe que saca como definido pelo primeiro árbitro.

23. PRIMEIRO ÁRBITRO

23.1 LOCALIZAÇÃO

O primeiro árbitro desempenha suas funções sentado ou de pé sobre a cadeira de arbitragem, colocada em uma das extremidades da rede. Sua visão deve estar aproximadamente 50cm acima do bordo superior da rede.

23.2 AUTORIDADE

23.2.1 O primeiro 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 árbitros, se julga que estão errados.

O primeiro árbitro pode, inclusive, substituir um membro da equipe que não está cumprindo corretamente suas funções.

23.2.2 O primeiro árbitro também controla o trabalho dos boleiros, enxugados e limpadores da quadra.

23.2.3 O primeiro árbitro tem poder para decidir sobre qualquer questão envolvendo o jogo, incluindo aquelas não previstas pelas Regras.

23.2.4 O primeiro árbitro não pode permitir discussões sobre suas decisões.

Todavia, por solicitação do capitão em jogo, o primeiro árbitro dará explicação sobre a aplicação ou interpretação das Regras em que baseou sua decisão.

Se o capitão em jogo não concordar com as explicações do primeiro árbitro e escolher protestar contra esta decisão, ele deve imediatamente reservar o direito de arquivar e registrar este protesto na conclusão da partida. O primeiro árbitro deve autorizar este direito ao capitão em jogo.

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

23.3 RESPONSABILIDADES

23.3.1 Antes do jogo, o primeiro árbitro:

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

23.3.1.2 realiza o sorteio com os capitães das equipes;

23.3.1.3 controla o aquecimento das equipes.

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

23.3.2.1 emitir advertência às equipes,

23.3.2.2 punir condutas incorretas e retardamentos

23.3.2.3 decidir sobre:

a) as faltas do sacador e de posição da equipe sacadora, inclusive barreira;

b) as faltas no toque da bola;

c) as faltas no bordo superior e acima da rede;

d) as faltas no ataque do Líbero e dos jogadores da linha da trás;

e) um ataque completo feito por um jogador a uma bola **acima da altura da rede** proveniente de um passe de voleio (toque) de um Líbero que está na zona de frente dele/dela.

f) a bola cruzando **completamente** o espaço inferior sob a rede.

g) o bloqueio completo de um jogador de trás ou a tentativa de bloqueio do Líbero.

23.3.3 No final da partida, ele confere a súmula e a assina.

24. SEGUNDO ÁRBITRO

24.1 LOCALIZAÇÃO

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

24.2 AUTORIDADE

24.2.1 O segundo árbitro é o assistente do primeiro árbitro, mas também tem sua própria competência.

O segundo árbitro deve substituir o primeiro árbitro, se ele ficar impossibilitado de continuar seu trabalho.

24.2.2 O segundo árbitro pode, sem apitar, também sinalizar as faltas fora de sua competência, porém não deve insistir nelas junto ao primeiro árbitro.

24.2.3 O segundo árbitro controla o trabalho do(s) apontador(es).

24.2.4 O segundo árbitro supervisiona os membros das equipes no banco e relata ao primeiro árbitro toda conduta incorreta.

24.2.5 O segundo árbitro controla os jogadores na área de aquecimento.

24.2.6 O segundo árbitro autoriza as interrupções, controla suas durações e rejeita solicitações indevidas.

24.2.7 O segundo árbitro controla o número de tempos e substituições de cada equipe e informa ao primeiro árbitro e ao técnico em questão o 2º tempo e a 5ª e a 6ª substituições.

24.2.8 No caso de contusão de um jogador, o segundo árbitro autoriza uma substituição excepcional ou concede um tempo de recuperação de 3 minutos.

24.2.9 O segundo árbitro verifica as condições do piso, principalmente na zona de frente. Durante o jogo, ele também verifica as bolas para que sempre preencham as condições regulamentares.

24.2.10 O segundo árbitro supervisiona os membros das equipes nas áreas de penalidade e transmite suas condutas

incorretas ao primeiro árbitro.

24.3 RESPONSABILIDADES

24.3.1 No começo de cada set, na mudança de quadra no set decisivo e quando necessário, ele verifica que as posições reais dos jogadores na quadra correspondam àquelas da folha de formação.

24.3.2 Durante o jogo, o segundo árbitro decide, apita e sinaliza:

24.3.2.1 penetração na quadra do adversário e o espaço sob a rede;

24.3.2.2 faltas de posição da equipe receptora;

24.3.2.3 o contato faltoso do jogador com a rede em sua parte inferior e com a antena do seu lado da quadra (*);

24.3.2.4 o bloqueio completo dos jogadores da linha de trás ou uma tentativa de bloqueio do Líbero; ou o ataque faltoso dos jogadores de trás ou do Líbero

24.3.2.5 o contato da bola com um objeto fora do jogo.

24.3.2.6 o contato da bola com o solo, quando o primeiro árbitro não está em posição de ver o contato.

24.3.2.7 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.

24.3.3 No final da partida, ele/ela assina a súmula.

25. APONTADOR

25.1 LOCALIZAÇÃO

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

25.2 RESPONSABILIDADES

Ele(a) mantém a súmula de acordo com as Regras cooperando com o segundo árbitro.

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

25.2.1 Antes da partida e do set, o apontador:

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

25.2.1.2 registra a formação inicial de cada equipe a partir da folha de formação. Se não recebe a folha de formação a tempo, ele imediatamente informa este fato ao segundo árbitro.

25.2.2 Durante a partida o apontador:

25.2.2.1 registra os pontos marcados;

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

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

25.2.2.4 notifica os árbitros sobre uma solicitação de interrupção indevida;

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

25.2.2.6 registra quaisquer punições e solicitações indevidas;

25.2.2.7 registra todos os outros eventos conforme instruído pelo segundo árbitro, i.e., substituições excepcionais, tempo de recuperação, interrupções prolongadas, interferência externa, etc.

25.2.2.8 controla o intervalo entre os sets;

25.2.3 Ao final da partida, o apontador:

25.2.3.1 registra o resultado final;

25.2.3.2 em caso de protesto, com a prévia autorização do primeiro árbitro, escreve ou permite ao capitão da equipe/em jogo

escrever na súmula sua versão sobre os fatos protestados.

25.2.3.3 após ele mesmo assinar a súmula, colhe as assinaturas dos capitães das equipes e então a dos árbitros;

26. APONTADOR ASSISTENTE

26.1 LOCALIZAÇÃO

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

26.2 RESPONSABILIDADES

Ele/ela registra as trocas envolvendo o Líbero. Ele/ela assiste o apontador nas tarefas administrativas dele. Se o apontador fica impossibilitado de prosseguir no trabalho dele, o assistente o substitui na súmula.

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

26.2.1.1 prepara a folha de controle do Líbero;

26.2.1.2 prepara a súmula reserva;

26.2.2 Durante a partida, o apontador assistente:

26.2.2.1 registra os detalhes das trocas do Líbero,

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

26.2.2.3 inicia e encerra o momento do Tempo Técnico,

26.2.2.4 opera o placar manual na mesa do apontador,

26.2.2.5 confere se os placares estão corretos

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

26.2.3 Ao final da partida, o apontador assistente:

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

26.2.3.2 assina a súmula.

27. JUÍZES DE LINHA

27.1 LOCALIZAÇÃO

Se somente dois juízes de linha são utilizados, eles se posicionam nos ângulos da quadra mais próximo à mão direita de cada árbitro, diagonalmente de 1m a 2m de cada ângulo.

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

Nas Competições Mundiais e Oficiais FIVB, é obrigatório ter quatro juízes de linha .

Eles se posicionam na zona livre, entre 1m e 3m de cada ângulo da quadra, sobre o prolongamento imaginário da linha que eles controlam.

27.2 RESPONSABILIDADES

27.2.1. Os juízes de linha desempenham suas funções usando bandeiras (40 x 40cm), como mostrado no *Diagrama 12* para sinalizar:

27.2.1.1 a bola "dentro" e "fora", quando ela cai perto da(s) sua(s) linha(s);

27.2.1.2 a bola "fora" mas tocada por um jogador da equipe receptora;

27.2.1.3 a bola tocando as antenas, a bola do saque cruza a rede fora do espaço de cruzamento, etc.

27.2.1.4 qualquer jogador (exceto o sacador) pisando fora de sua quadra no momento do golpe de saque.

27.2.1.5 as faltas dos pés do sacador.

27.2.1.6 qualquer contato com a antena do seu lado da quadra por qualquer jogador durante sua ação de jogar a bola ou que interferir na jogada;

27.2.1.7 bola cruzando a rede fora do espaço de cruzamento em direção à quadra adversária ou tocando a antena do seu lado da quadra;

27.2.2 Ante a solicitação do primeiro árbitro, o juiz de linha deve repetir sua sinalização.

28. SINALIZAÇÃO OFICIAL

28.1 SINALIZAÇÃO DOS ÁRBITROS

Os árbitros devem indicar com a sinalização manual oficial a razão de seus apitos (natureza da falta apitada ou o objetivo da

interrupção autorizada). A sinalização tem que ser mantida por um instante e se é efetuada com uma mão, a mão corresponde ao lado da equipe faltosa ou solicitante.

28.2 SINALIZAÇÃO DOS JUÍZES DE LINHA COM A BANDEIRA

Os juízes de linha devem indicar com a sinalização oficial com a bandeira, a natureza da falta cometida e mantê-la por um momento.