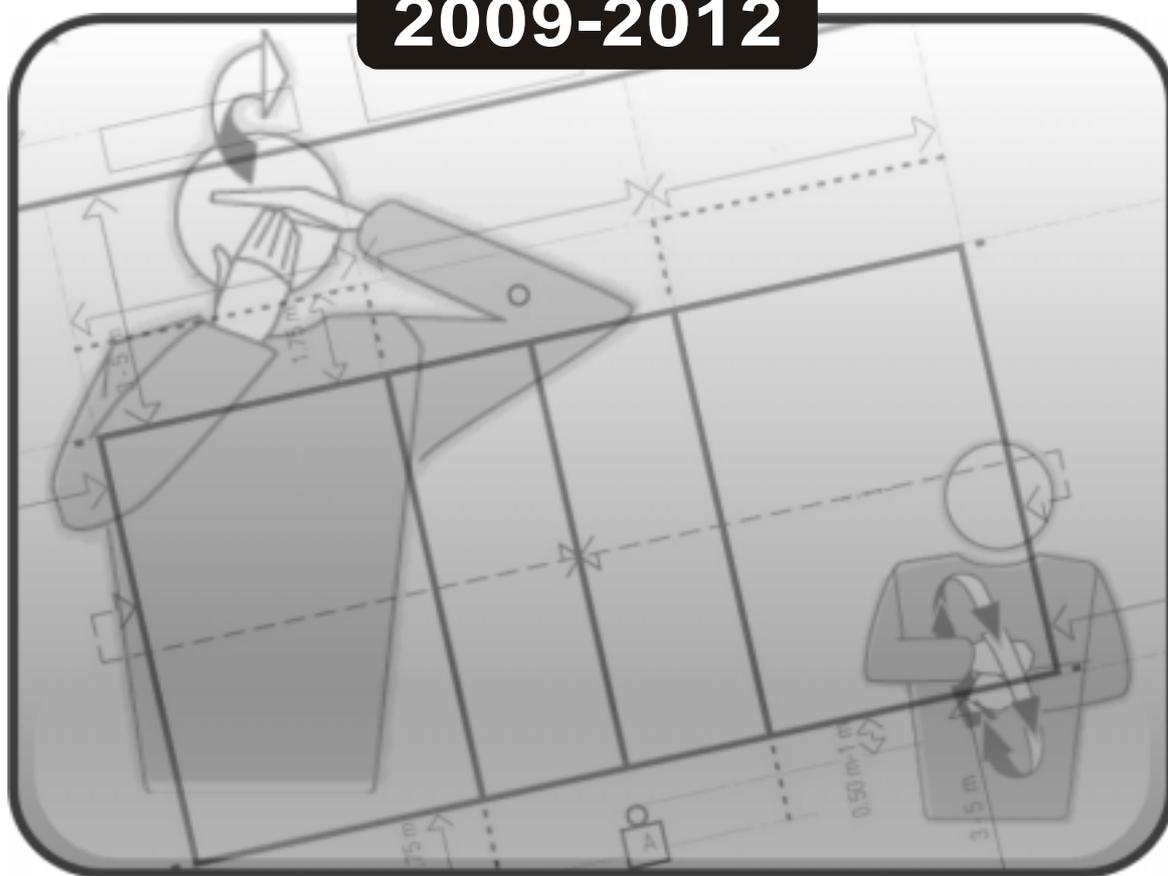




REGRAS OFICIAIS DE VOLEIBOL

2009-2012



FIVB

Aprovadas pela Federação Internacional de Voleibol

Edição da Federação Portuguesa de Voleibol

CARACTERÍSTICAS DO JOGO	8
--------------------------------------	----------

PARTE 1

FILOSOFIA DAS REGRAS E DA ARBITRAGEM.....	9
--	----------

PARTE 2

SECÇÃO 1

O JOGO

CAPÍTULO UM INSTALAÇÕES E EQUIPAMENTO

REGRA	1.	ÁREA DE JOGO (FIGS. 1a, 1b e 2).....	13
	1.1	Dimensões.....	13
	1.2	Superfície de jogo.....	13
	1.3	Linhas do terreno de jogo.....	13
	1.4	Zonas e áreas.....	14
	1.5	Temperatura.....	15
	1.6	Iluminação.....	15
REGRA	2.	REDE E POSTES (FIG. 3).....	15
	2.1	Altura da rede.....	15
	2.2	Estrutura.....	15
	2.3	Bandas laterais.....	15
	2.4	Varetas.....	15
	2.5	Postes	16
	2.6	Equipamento complementar.....	16
REGRA	3.	BOLAS.....	16
	3.1	Características.....	16
	3.2	Uniformidade das bolas.....	16
	3.3	Sistema de três bolas.....	16

CAPÍTULO DOIS PARTICIPANTES

REGRA	4.	EQUIPAS	17
	4.1	Composição das equipas.....	17
	4.2	Colocação da equipa.....	17
	4.3	Equipamento.....	17
	4.4	Mudanças de equipamento.....	18
	4.5	Objectos interditos.....	18
REGRA	5.	RESPONSÁVEIS DAS EQUIPAS	18
	5.1	Capitão.....	19
	5.2	Treinador.....	19
	5.3	Treinador-adjunto.....	20

CAPÍTULO TRÊS FORMATO DO JOGO

REGRA	6.	MARCAR UM PONTO, GANHAR UM SET E O JOGO	21
	6.1	Para marcar um ponto.....	21
	6.2	Para ganhar um set.....	21
	6.3	Para ganhar um jogo.....	21
	6.4	Ausência, equipa incompleta.....	22
REGRA	7.	ESTRUTURA DO JOGO	22
	7.1	O Sorteio.....	22
	7.2	Aquecimento.....	22
	7.3	Formação inicial das equipas.....	22
	7.4	Posições.....	23
	7.5	Faltas de posição.....	24
	7.6	Rotação.....	24
	7.7	Faltas de rotação.....	24

CAPÍTULO QUATRO ACÇÕES DE JOGO

REGRA	8.	SITUAÇÕES DE JOGO	25
	8.1	Bola em jogo.....	25
	8.2	Bola fora de jogo.....	25
	8.3	Bola “dentro”.....	25
	8.4	Bola “fora”.....	25

REGRA	9.	JOGAR A BOLA.....	25
	9.1	Toques da equipa.....	26
	9.2	Características do toque de bola.....	26
	9.3	Faltas no jogo com a bola.....	27
REGRA	10.	BOLA À REDE.....	27
	10.1	Passagem da bola pela rede.....	27
	10.2	Bola que toca a rede.....	27
	10.3	Bola na rede.....	27
REGRA	11.	JOGADOR À REDE.....	28
	11.1	Passagem por cima da rede.....	28
	11.2	Penetração por baixo da rede.....	28
	11.3	Contacto com a rede.....	28
	11.4	Faltas do jogador à rede.....	28
REGRA	12.	SERVIÇO.....	29
	12.1	Primeiro serviço do set.....	29
	12.2	Ordem do serviço.....	29
	12.3	Autorização para o serviço.....	29
	12.4	Execução do serviço.....	29
	12.5	Cortina.....	30
	12.6	Faltas durante o serviço.....	30
	12.7	Faltas no serviço e faltas de posição.....	30
REGRA	13.	CARACTERÍSTICAS DO ATAQUE.....	31
	13.1	Ataque.....	31
	13.2	Restrições ao ataque.....	31
	13.3	Faltas do ataque.....	31
REGRA	14.	BLOCO.....	32
	14.1	Blocar.....	32
	14.2	Toques de bola no bloco.....	32
	14.3	Bloco no espaço contrário.....	32
	14.4	Bloco e toques da equipa.....	32
	14.5	Blocar o serviço.....	32
	14.6	Faltas do bloco.....	33

CAPÍTULO CINCO INTERRUPÇÕES, INTERVALOS E DEMORAS

REGRA	15.	INTERRUPÇÕES DE JOGO REGULAMENTARES.....	34
	15.1	Número de interrupções regulamentares.....	34
	15.2	Pedido de interrupções regulamentares.....	34
	15.3	Sequência das interrupções.....	34
	15.4	Tempos mortos e tempos mortos técnicos.....	34
	15.5	Substituição de jogadores.....	35

	15.6	Limites nas substituições.....	35
	15.7	Substituição excepcional	35
	15.8	Substituição por expulsão ou desqualificação.....	35
	15.9	Substituição irregular.....	35
	15.10	Procedimentos nas substituições.....	36
	15.11	Pedidos improcedentes.....	36
REGRA	16.	DEMORAS DE JOGO.....	36
	16.1	Tipos de demora.....	36
	16.2	Sanções por demoras de jogo.....	37
REGRA	17.	INTERRUPÇÕES DE JOGO EXCEPCIONAIS.....	37
	17.1	Lesão.....	37
	17.2	Interferência externa.....	37
	17.3	Interrupções prolongadas.....	37
REGRA	18.	INTERVALOS E TROCA DE CAMPOS.....	38
	18.1	Intervalos.....	38
	18.2	Trocas de campo.....	38

CAPÍTULO SEIS O JOGADOR LIBERO

REGRA	19.	O JOGADOR LIBERO.....	39
	19.1	Designação do Libero.....	39
	19.2	Equipamento.....	39
	19.3	Acções envolvendo o Libero.....	39

CAPÍTULO SETE CONDUTA DOS PARTICIPANTES

REGRA	20.	CONDUTA EXIGIDA.....	41
	20.1	Conduta desportiva.....	41
	20.2	Desportivismo.....	41
REGRA	21.	CONDUTA INCORRECTA E SUAS SANÇÕES.....	41
	21.1	Condutas incorrectas menores.....	41
	21.2	Condutas incorrectas que dão origem a sanções.....	41
	21.3	Escala de sanções.....	41
	21.4	Aplicação das sanções por conduta incorrecta.....	42
	21.5	Conduta incorrecta antes e entre os sets.....	42
	21.6	Cartões nas sanções.....	42

PARTE 2
SECÇÃO 2
CAPÍTULO OITO
ÁRBITROS

REGRA	22.	EQUIPA DE ARBITRAGEM E PROCEDIMENTOS.....	44
	22.1	Composição.....	44
	22.2	Procedimentos.....	44
REGRA	23.	PRIMEIRO ÁRBITRO.....	45
	23.1	Colocação.....	45
	23.2	Autoridade.....	45
	23.3	Responsabilidades.....	46
REGRA	24.	SEGUNDO ÁRBITRO.....	46
	24.1	Colocação.....	46
	24.2	Autoridade.....	46
	24.3	Responsabilidades.....	47
REGRA	25.	MARCADOR.....	48
	25.1	Colocação.....	48
	25.2	Responsabilidades.....	48
REGRA	26.	MARCADOR ASSISTENTE.....	49
	26.1	Colocação.....	49
	26.2	Responsabilidades.....	49
REGRA	27.	JUIZES DE LINHA.....	49
	27.1	Colocação.....	49
	27.2	Responsabilidades.....	50
REGRA	28.	GESTOS OFICIAIS.....	50
	28.1	Gestos oficiais dos árbitros (Fig.11).....	50
	28.2	Gestos oficiais dos juizes de linha (Fig.12).....	50

PARTE 2

SECÇÃO 3

FIGURAS

FIGURA 1a	Área de competição.....	52
FIGURA 1b	Área de jogo.....	53
FIGURA 2	Terreno de jogo.....	54
FIGURA 3	Rede.....	55
FIGURA 4	Posição dos jogadores.....	56
FIGURA 5a	Bola que atravessa o plano vertical da rede para o campo adversário	57
FIGURA 5b	Bola que atravessa o plano vertical da rede para a zona livre do campo adversário.....	58
FIGURA 6	Cortina colectiva.....	59
FIGURA 7	Bloco efectivo.....	59
FIGURA 8	Ataque do defesa.....	60
FIGURA 9	Escala de sanções.....	61
FIGURA 10	Colocação da equipa de arbitragem e auxiliares.....	62
FIGURA 11	Gestos oficiais dos árbitros.....	63
FIGURA 12	Gestos oficiais dos juizes de linha.....	67

PARTE 3

DEFINIÇÕES.....	68
-----------------	----

CARACTERÍSTICAS DO JOGO

O Voleibol é um desporto colectivo jogado por duas equipas num terreno dividido ao meio por uma rede. Poderá haver diferentes versões para responder a situações específicas e possibilitar a prática do jogo a todas as pessoas.

O objectivo do jogo é enviar regulamentarmente a bola por cima da rede, de forma a tocar o campo contrário e impedir, por outro lado, que ela toque o chão do seu próprio campo. Cada equipa dispõe de três toques para devolver a bola (para além do toque do bloco).

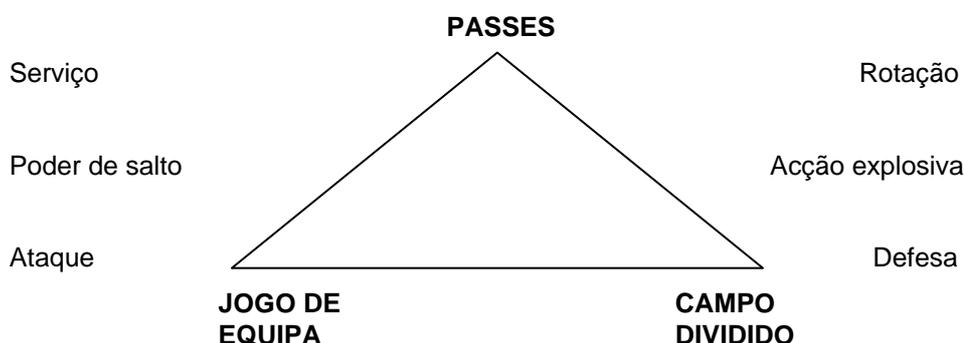
A bola é posta em jogo com o serviço: o jogador que efectua o serviço bate a bola de forma a enviá-la por cima da rede para o campo contrário. A jogada desenvolve-se até que a bola toque no chão, seja enviada para fora ou uma das equipas não a consiga devolver correctamente.

Em cada jogada é ganho um ponto (sistema de ponto por jogada). Quando a equipa que recebe ganha a jogada, ganha um ponto e o direito de servir e os seus jogadores efectuam uma rotação, deslocando-se uma posição no sentido dos ponteiros do relógio.

PARTE 1

Filosofia das Regras e da Arbitragem

O Voleibol é um dos desportos recreativos e de competição mais populares e com mais êxito no mundo. É rápido, excitante e as suas acções são explosivas. Compreende ainda vários elementos de crucial importância cujas interações o tornam único entre este tipo de jogos.



Nos últimos anos a FIVB tem feito grandes esforços para adaptar o jogo para atrair público jovem e dinâmico.

Este texto dirige-se ao grande público do voleibol: jogadores, treinadores, árbitros, espectadores ou comentadores pelas seguintes razões:

- a compreensão das regras permite melhorar o jogo – os treinadores podem criar melhores estruturas e táticas para as equipas, a fim de dar aos jogadores todas as possibilidades de mostrarem as suas qualidades.
- a compreensão da relação entre as diferentes regras permite aos árbitros tomar melhores decisões.

Esta introdução centra-se, em primeiro lugar, no Voleibol como um desporto de competição antes de entrar na identificação das qualidades requeridas para realizar uma arbitragem com sucesso.

O Voleibol é um desporto de competição

A competição faz sobressair as forças latentes. Mostra o melhor da habilidade, coragem, criatividade e estética. As regras são estruturadas para permitir a expressão de todas estas qualidades. Com poucas excepções, o voleibol permite a **todos** os jogadores jogar junto da rede (no ataque) bem como no fundo do campo (defesa ou serviço).

William Morgan, o criador do jogo, ainda reconheceria o Voleibol, dado que o mesmo tem mantido ao longo dos anos certos elementos distintivos e essenciais. Alguns deles são compartilhados com outros jogos de rede/bola/raquete:

- serviço
- rotação (existe uma ordem para servir)
- ataque
- defesa

O Voleibol é, contudo, o único entre os jogos de rede a insistir para que a bola esteja constantemente no ar, e que permite a cada uma das equipas efectuar um determinado número de passes entre os seus elementos antes de enviar a bola para o adversário.

A introdução de um jogador especialista em defesa - o Libero – fez avançar o jogo em termos de duração das jogadas e de jogo multifaseado. As modificações da regra do serviço mudaram o acto de servir, que era simplesmente um meio de colocar a bola em jogo, e passou a ser uma arma ofensiva.

O conceito de rotação é estabelecido para permitir que os atletas desempenhem todas as funções. As regras sobre as posições dos jogadores devem permitir que as equipas tenham flexibilidade e criem desenvolvimentos tácticos interessantes. Os competidores usam esta estrutura para combater as técnicas, tácticas e poder. Esta estrutura também permite aos jogadores uma liberdade de expressão que entusiasme os espectadores e telespectadores.

E a imagem do voleibol está melhorando

Como o jogo evolui, não há dúvida que mudará, ainda melhor, mais forte e mais rápido

O árbitro dentro desta estrutura

A essência de um bom árbitro assenta nos conceitos de justiça e consistência.

- **ser** justo com todos os participantes
- **ser visto** como justo pelos espectadores

Isto exige um elevado grau de confiança – o árbitro deve ser uma pessoa em quem se pode confiar para permitir que os jogadores se divirtam:

- sendo exacto nos seus julgamentos
- compreendendo o porquê da regra existir
- sendo um organizador eficiente
- permitindo que a competição flua dirigindo-a até à sua conclusão
- sendo um educador – usando as regras para penalizar o desonesto e admoestar o incorrecto
- promovendo o jogo – quer dizer, permitindo que os elementos espectaculares do jogo brilhem e os melhores jogadores façam o que melhor sabem; divertir o público

Finalmente podemos dizer que um bom árbitro utilizará as regras para fazer da competição uma experiência que satisfaça todos os envolvidos.

Para aqueles que as leram há algum tempo, vejam as regras que se seguem como o estado actual de desenvolvimento de um grande jogo, mas fixem porque estes poucos parágrafos anteriores podem ser de igual importância para si na posição que ocupa dentro do desporto

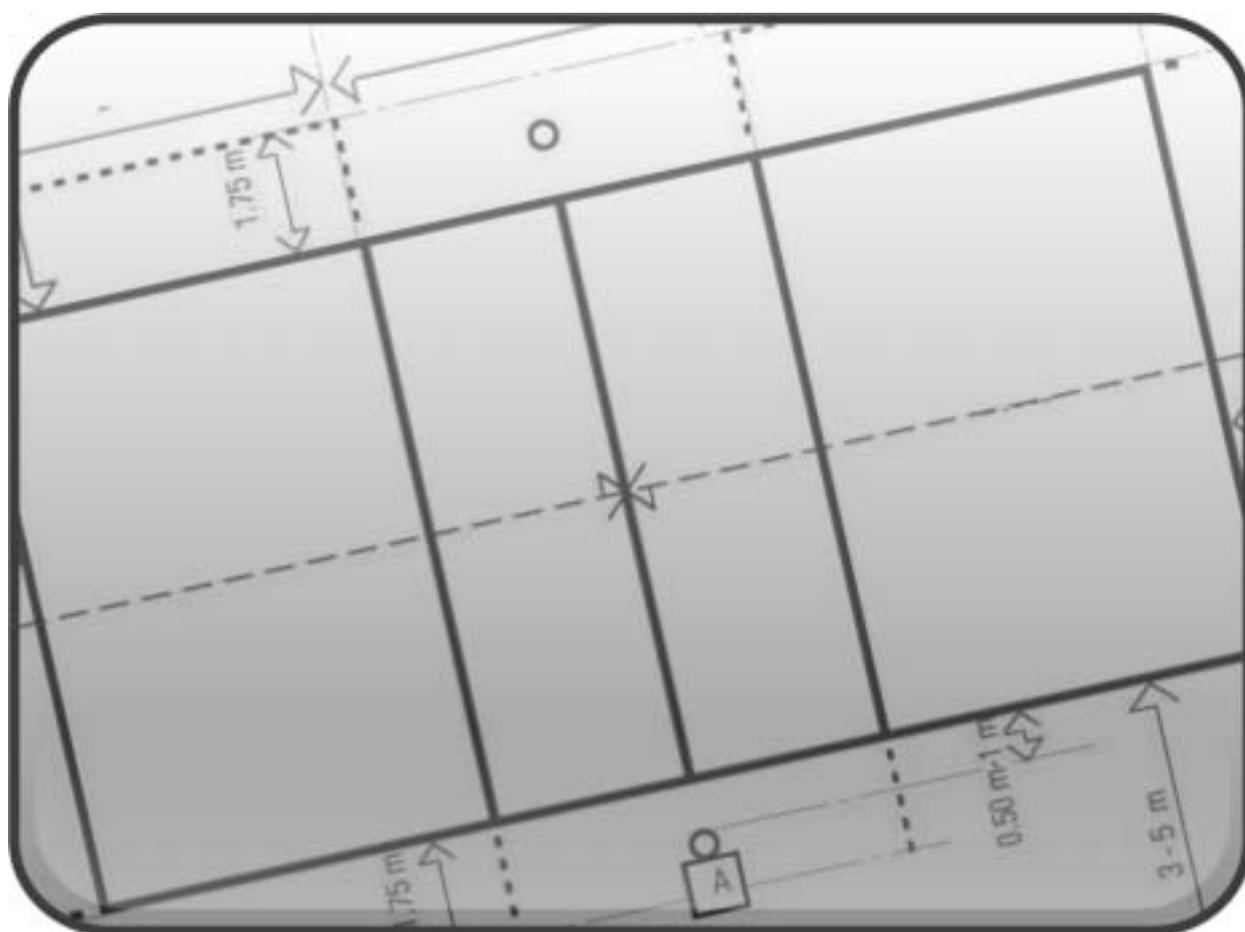
Participa!

Mantém a bola no ar!

PARTE 2

SECÇÃO 1

O JOGO



CAPÍTULO UM INSTALAÇÕES E EQUIPAMENTO

- 1. ÁREA DE JOGO**
- A área de jogo compreende o terreno de jogo e a zona livre. Deverá ser rectangular e simétrica. 1.1, Fig.1a, Fig.1b
- 1.1 Dimensões** Fig.2
- O terreno de jogo é um rectângulo de 18 m x 9 m, circundado por uma zona livre com um mínimo de 3 m de largura em todos os lados.
- O espaço livre de jogo é o espaço situado acima da área de jogo e livre de qualquer obstáculo com um mínimo de 7 m de altura, medido a partir da superfície de jogo.
- Para as Competições Mundiais e Oficiais FIVB a zona livre deve medir, pelo menos, 5 m desde o exterior das linhas laterais e 8 m desde as linhas de fundo. O espaço livre deverá ter um mínimo de 12,5 m de altura a partir da superfície de jogo.**
- 1.2 Superfície de Jogo**
- 1.2.1 A superfície de jogo é plana, horizontal e uniforme. Não poderá apresentar qualquer perigo de lesão para os jogadores. É proibido jogar sobre uma superfície rugosa ou escorregadia.
- Para as Competições Mundiais e Oficiais FIVB apenas são autorizadas superfícies de madeira e sintéticas. Toda a superfície deverá ser previamente homologada pela FIVB.**
- 1.2.2 Em recintos cobertos, a superfície do terreno de jogo deve ser de cor clara.
- Para as Competições Mundiais e Oficiais FIVB as linhas devem ser de cor branca. O terreno de jogo e a zona livre devem ser obrigatoriamente de outras cores, diferentes entre si.** 1.1, 1.3
- 1.2.3 Em terrenos ao ar livre é permitida uma inclinação de 5 mm por metro. É proibido marcar as linhas com materiais sólidos. 1.3
- 1.3 Linhas do Terreno de Jogo** Fig.2
- 1.3.1 Todas as linhas têm 5 cm de largura. Devem ser de cor clara e diferente da cor do chão e de outras linhas existentes. 1.2.2
- 1.3.2 *Linhas limites*
- O terreno de jogo é delimitado por duas linhas laterais e duas linhas de fundo, que estão traçadas no interior do terreno de jogo. 1.1
- 1.3.3 *Linha central*
- O eixo da linha central divide o terreno de jogo em dois campos iguais de 9 m x 9 m; no entanto considera-se que a largura da linha pertence, simultaneamente, aos dois campos. A linha central estende-se debaixo da rede até às linhas laterais. Fig.2

- 1.3.4 *Linha de Ataque*
- Em cada campo, uma linha de ataque, com o bordo exterior traçado a 3 m do eixo da linha central, delimita a zona de ataque. 1.3.3, 1.4.1
- Para as Competições Mundiais e Oficiais FIVB a linha de ataque é prolongada para além das linhas laterais por uma linha tracejada de 1,75 m, composta por 5 pequenas linhas de 15 cm de comprimento e 5 cm de largura, espaçadas 20 cm umas das outras. A “linha do treinador” (linha tracejada que se estende desde a linha de ataque até à linha final, paralela à linha lateral e distante desta 1,75 m) é composta por pequenas linhas de 15 cm de comprimento, 15 cm de largura e espaçadas 20 cm umas das outras e limita a área de intervenção do treinador** Fig.2
- 1.4 **Zonas e Áreas** Fig.1b, Fig.2
- 1.4.1 *Zona de ataque* Fig.2
- Em cada campo a zona de ataque é delimitada pelo eixo da linha central e pelo bordo exterior da linha de ataque. 1.3.3, 1.3.4
- A zona de ataque é considerada prolongada para além das linhas laterais até ao fim da zona livre. 1.1, 1.3.2
- 1.4.2 *Zona de serviço*
- A zona de serviço tem 9 m de largura e situa-se para além de cada linha de fundo.
- É delimitada lateralmente por duas pequenas linhas de 15 cm de comprimento, traçadas a 20 cm da linha de fundo, no prolongamento das linhas laterais, e ambas incluídas no interior da zona de serviço. 1.3.2 Fig.1b
- Em profundidade, a zona de serviço estende-se até ao fim da zona livre. 1.1
- 1.4.3 *Zona de substituição*
- A zona de substituição é delimitada pelo prolongamento das duas linhas de ataque até à mesa de marcação. 1.3.4 Fig.1b
- 1.4.4 *Zona de troca do Libero*
- A zona de troca do Libero é a parte da zona livre junto dos bancos dos suplentes, limitada pelo prolongamento da linha de ataque e pela linha de fundo.
- 1.4.5 *Área de aquecimento*
- Para as Competições Mundiais e Oficiais FIVB as áreas de aquecimento, com cerca de 3 m x 3 m, situam-se, nos cantos, do lado dos bancos dos suplentes e fora da zona livre.** Fig.1a, Fig.1b
- 1.4.6 *Área de penalização*
- A área de penalização, com aproximadamente 1 m x 1 m e equipada com duas cadeiras, fica situada na área de controlo, no exterior do prolongamento de cada linha de fundo. Podem estar delimitadas por uma linha vermelha com 5 cm de largura. Fig.1a, Fig.1b

1.5 Temperatura

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

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

1.6 Iluminação

Para as Competições Mundiais e Oficiais FIVB a iluminação da área de jogo deve ser de 1000 a 1500 lux, medida 1 m acima da superfície de jogo. 1

2. REDE E POSTES

Fig.3

2.1 Altura da Rede

2.1.1 A rede encontra-se colocada verticalmente sobre o eixo da linha central. A sua parte superior está a uma altura de 2,43 m para os homens e 2,24 m para as senhoras. 1.3.3

2.1.2 A altura é medida ao centro do terreno de jogo. As duas extremidades da rede (sobre as linhas laterais) deverão estar à mesma altura e não poderão exceder em mais de 2 cm a altura regulamentar. 1.1, 1.3.2, 2.1.1

2.2 Estrutura

A rede mede 1 m de largura e 9,5 m a 10 m de comprimento (com 25 cm a 50 cm para o exterior de cada lado das bandas laterais). É feita de fio preto com malha quadrada de 10 cm de lado. Fig.3

Ao longo da parte superior da rede está cosida uma banda horizontal de tela branca, dobrada 7 cm para cada um dos lados, tendo em cada extremidade um pequeno orifício onde passa uma corda que, ao ser atada aos postes, a mantém tensa.

No interior da banda passa um cabo flexível que fixa a rede aos postes e mantém tensa a sua parte superior.

Na parte inferior da rede é cosida outra banda horizontal de 5 cm de largura, similar à da banda superior, e no interior da qual passa uma corda que fixa a rede aos postes e mantém tensa a sua parte inferior.

2.3 Bandas Laterais

Duas bandas brancas são colocadas verticalmente na rede, exactamente sobre cada linha lateral. 1.3.2, Fig.3

As bandas laterais têm 5 cm de largura e 1 m de comprimento e são consideradas como fazendo parte da rede.

2.4 Varetas

As varetas são hastes flexíveis, de fibra de vidro ou material similar, com 1,80 m de comprimento e 10 mm de diâmetro.

Fixa-se uma vareta no bordo exterior de cada banda lateral e em cada um dos lados da rede. 2.3, Fig.3

As varetas, pintadas em bandas de cores contrastantes de 10 cm, de preferência vermelha e branca, sobressaem 80 cm acima do bordo superior da rede.

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

10.1.1,
Fig.3, Fig.5a

2.5 Postes

2.5.1 Os postes suportam a rede e são colocados a uma distância de 0,5 m a 1 m fora de cada linha lateral. Devem ter 2,55 m de altura e serem de preferência reguláveis.

Fig.3

Para todas as Competições Mundiais e Oficiais FIVB os postes que suportam a rede devem estar colocados a uma distância de 1 m do exterior de cada linha lateral.

2.5.2 Os postes devem ser redondos e polidos, não sendo permitida a sua fixação ao solo por meio de cabos. Toda a instalação que represente perigo ou obstáculo deverá ser suprimida.

2.6 Equipamento Complementar

Todos os equipamentos complementares são determinados pelos regulamentos da FIVB.

3. BOLAS

3.1 Características

A bola deve ser esférica, de couro flexível, natural ou sintético, com uma câmara de borracha ou material similar no seu interior.

A sua cor deve ser clara e uniforme ou com uma combinação de cores.

O couro sintético e a combinação de cores das bolas usadas nas competições oficiais internacionais deverão estar de acordo com as normas da FIVB.

A sua circunferência é de 65 - 67 cm e o seu peso de 260 - 280 g.

A pressão interior da bola deverá ser 0,30 - 0,325 kg/cm² (4,26 – 4,61 psi) (294,3 - 318,82 mbar ou hPa).

3.2 Uniformidade das Bolas

As bolas a utilizar num encontro deverão ter todas as mesmas características de circunferência, peso, pressão, modelo, cor, etc.

3.1

As Competições Mundiais e Oficiais FIVB, bem como os Campeonatos e Ligas Nacionais deverão ser jogadas com bolas homologadas pela FIVB, excepto se for acordado outra coisa diferente com a FIVB.

3.3 Sistema de Três Bolas

Nas Competições Mundiais e Oficiais FIVB deverão ser usadas três bolas. Neste caso, serão utilizados seis apanha-bolas colocados da seguinte forma: um em cada canto da zona livre, devendo cada um dos restantes ser colocado por detrás de cada árbitro.

Fig.10

CAPÍTULO DOIS PARTICIPANTES

4. EQUIPAS

4.1 Composição das Equipas

- 4.1.1 Uma equipa pode ser composta, no máximo, por 12 jogadores, um treinador, um treinador-adjunto, um fisioterapeuta e um médico. 5.2, 5.3

Para as Competições Mundiais e Oficiais FIVB o médico deve estar credenciado pela FIVB.

Para as Competições Mundiais e FIVB de seniores, uma equipa pode ser composta, no máximo, por catorze (14) jogadores (máximo de doze (12) jogadores regulares).

- 4.1.2 Um dos jogadores, sem ser o Libero, é o capitão de equipa, devendo ser registado como tal, no boletim de jogo. 5.1
19.1.3

- 4.1.3 Apenas os jogadores registados no boletim de jogo podem entrar no terreno de jogo e participar no mesmo. A composição da equipa não pode ser modificada após o capitão de equipa e o treinador terem assinado o boletim de jogo. 1,
5.1.1,
5.2.2

4.2 Colocação da Equipa

- 4.2.1 Os jogadores que não se encontrem em jogo deverão sentar-se no seu banco ou permanecer na sua área de aquecimento. O treinador e os restantes membros da equipa devem sentar-se no banco, que poderão abandonar momentaneamente. 1.4.5,
5.2.3,
7.3.3

Os bancos das equipas estão localizados próximos da mesa do marcador, fora da zona livre. Fig.1a,
Fig.1b

- 4.2.2 Apenas os membros da equipa são autorizados a sentar-se no banco durante o encontro e a participar na sessão de aquecimento. 4.1.1, 7.2

- 4.2.2 Os jogadores que não se encontrem em jogo podem aquecer sem bola:

- 4.2.3.1 Durante o jogo: nas áreas de aquecimento; 1.4.5, 8.1,
Fig.1a,
Fig.1b

- 4.2.3.2 Durante os tempos mortos e tempos mortos técnicos: na zona livre ao fundo do seu campo. 1.3.3, 15.4

- 4.2.4 Durante os intervalos entre os sets os jogadores podem utilizar bolas dentro da zona livre. 19.1

4.3 Equipamento

O equipamento dos jogadores compõe-se de camisola, calção, meias (equipamento de jogo) e sapatos de desporto.

- 4.3.1 A cor e o desenho das camisolas, calções e meias devem ser os mesmos para toda a equipa (excepto para o jogador Libero). Os equipamentos devem estar limpos. 4.1,
19.2

- 4.3.2 O calçado deve ser leve e flexível, com sola de borracha ou composto, e sem salto.
Para as Competições Mundiais e Oficiais FIVB é proibido usar calçado com predominância da cor preta e cujas solas marquem o piso.
- 4.3.3 As camisolas dos jogadores devem ser numeradas de 1 a 18.
Para as Competições Mundiais e Oficiais FIVB as camisolas dos jogadores devem ser numeradas de 1 a 20.
- 4.3.3.1 Os números devem ser colocados no centro do peito e das costas. Os números devem ser de cor viva e contrastante com as camisolas.
- 4.3.3.2 Os números devem ter um mínimo de 15 cm de altura no peito e de 20 cm de altura nas costas. A tira que forma os números deve ter no mínimo 2 cm de largura.
Para as Competições Mundiais e Oficiais FIVB o número do jogador deve ser colocado na perna direita do calção. O número deve ter 4 a 6 cm de altura e a tira que forma o número deve ter, no mínimo, 1 cm de largura. As camisolas e calções devem estar de acordo com os modelos da FIVB.
- 4.3.4 O capitão da equipa é identificado por meio de uma tira com 8 cm x 2 cm de cor diferente da camisola, colocada por baixo do número, no seu peito. 5.1
- 4.3.5 Não é permitido usar equipamentos de cor diferente do equipamento dos outros jogadores (excepto os Liberos), e/ou sem numeração regulamentar. 19.2
- 4.4 Mudanças de Equipamento**
- O primeiro árbitro pode autorizar um ou mais jogadores: 23
- 4.4.1 A jogar descalço(s);
Para as Competições Mundiais e Oficiais FIVB é proibido jogar descalço
- 4.4.2 A mudar de camisola suada ou estragada no intervalo entre os sets ou após substituição, com a condição de o modelo, cor e número serem os mesmos. 4.3, 15.5
- 4.4.3 A jogar em fato de treino, com a condição de serem da mesma cor, do mesmo modelo, (excepto os Liberos), e numerados de acordo com a *Regra 4.3.3*. 4.1.1, 19.2
- 4.5 Objectos Interditos**
- 4.5.1 É proibido usar objectos que possam causar lesões ou possibilitar vantagens artificiais aos jogadores.
- 4.5.2 Os jogadores poderão, sob sua inteira responsabilidade e risco, usar óculos ou lentes.
- 5. RESPONSÁVEIS DAS EQUIPAS**
- O capitão de equipa e o treinador são ambos responsáveis pela conduta e disciplina dos membros da sua equipa. 20
- Os Liberos não podem ser capitães de equipa 19.1.3

5.1	Capitão	
5.1.1	ANTES DO ENCONTRO, o capitão de equipa assina o boletim de jogo e representa a sua equipa no sorteio.	7.1, 25.2.1.1
5.1.2	DURANTE O ENCONTRO, o capitão de equipa exerce a função de capitão em jogo desde que esteja no terreno de jogo. Quando o capitão de equipa não se encontra no terreno de jogo a jogar, o treinador ou ele próprio deve designar outro jogador em campo, excepto o Libero, para assumir as funções de capitão em jogo. Este capitão mantém as suas responsabilidades até que seja substituído, o capitão de equipa volte ao terreno de jogo para jogar ou até que o <i>set</i> acabe.	15.2.1, 19.1.3
	Quando a bola se encontra morta o capitão em jogo, e apenas este, está autorizado a falar com os árbitros:	8.2
5.1.2.1	Para pedir uma explicação sobre a aplicação ou interpretação das regras, assim como colocar questões ou perguntas dos seus colegas de equipa. No caso de não concordar com a explicação pode decidir contestar tal decisão, expressando de imediato ao 1º árbitro que se reserva no direito de, no fim do encontro, registar no boletim de jogo a oficialização do protesto;	23. 2.4
5.1.2.2	Para pedir autorização:	
	a) Para mudar parte ou o equipamento completo;	4.3, 4.4.2
	b) Para verificar as posições das equipas;	7.4
	c) Para controlar as condições da superfície de jogo, da rede, das bolas, etc.	1.2, 2, 3.
5.1.2.3	Para, na ausência do treinador, solicitar os tempos mortos e as substituições.	15.2.1, 14.4, 15.5
5.1.3	NO FINAL DO ENCONTRO, o capitão de equipa:	6.3
5.1.3.1	Cumprimenta os árbitros e assina o boletim de jogo para ratificar o resultado; Se previamente e em devido tempo tiver notificado o primeiro árbitro, pode confirmar por escrito no boletim de jogo um protesto oficial, referente à aplicação ou interpretação das Regras.	25.2.3.3 5.1.2.1, 25.2.3.2
5.2	Treinador	
5.2.1	Durante o encontro, o treinador dirige o jogo da sua equipa de fora do terreno de jogo. Decide das formações iniciais, das substituições e dos tempos mortos para dar instruções. Nestas funções relaciona-se oficialmente com o segundo árbitro.	1.1, 7.3.2, 15.4, 15.5
5.2.2	ANTES DO ENCONTRO, o treinador regista ou verifica os nomes e números dos jogadores inscritos no boletim de jogo, assinando-o de seguida.	4.1 25.2.1.1
5.2.3	DURANTE O ENCONTRO, o treinador:	
5.2.3.1	Antes de cada <i>set</i> entrega ao marcador ou ao segundo árbitro a ficha de formação devidamente preenchida e assinada;	7.3.2
5.2.3.2	Senta-se no banco da sua equipa, no lugar mais perto do marcador, podendo, no entanto, deixar essa posição;	4.2
5.2.3.3	Solicita os tempos mortos e as substituições;	15.4, 15.5

- 5.2.3.4 Pode, assim como os outros membros da equipa, dar instruções aos jogadores que se encontram no terreno de jogo. O treinador pode também dar as instruções de pé ou a andar na zona livre em frente ao seu banco, desde o prolongamento da linha de ataque até à área de aquecimento, desde que não perturbe ou retarde o jogo. 1.3.4, 1.4.5
- Para as Competições Mundiais e Oficiais FIVB o treinador só pode exercer as suas funções atrás da “linha do treinador”** Fig.1a, Fig.1b, Fig.2
- 5.3 Treinador Adjunto**
- 5.3.1 O treinador adjunto senta-se no banco da equipa, sem direito de intervenção no jogo.
- 5.3.2 No caso de o treinador ter de abandonar a equipa por qualquer razão incluindo sanção, o treinador adjunto pode assumir, durante a sua ausência, as funções de treinador, a pedido do capitão em jogo e após autorização do primeiro árbitro. 5.1.2, 5.2

CAPÍTULO TRÊS

FORMATO DO JOGO

- 6. PARA MARCAR UM PONTO, GANHAR UM SET E O JOGO**
- 6.1 Para Marcar Um Ponto**
- 6.1.1 *Ponto*
- Uma equipa marca um ponto:
- 6.1.1.1 Se colocar a bola no chão do campo adversário; 8.3, 10.1.1
- 6.1.1.2 Quando a equipa adversária comete uma falta; 6.1.2,
- 6.1.1.3 Quando a equipa adversária recebe uma penalização. 16.2.3, 21.3.1
- 6.1.2 *Falta*
- Uma equipa comete uma falta realizando uma acção de jogo contrária às regras (ou violando estas de qualquer outra forma). Os árbitros julgam as faltas e determinam as consequências de acordo com as Regras.
- 6.1.2.1 Se são cometidas sucessivamente, duas ou mais faltas, apenas a primeira é sancionada;
- 6.1.2.2 Se jogadores adversários cometem simultaneamente duas ou mais faltas, é considerada FALTA DUPLA e a jogada é repetida. 6.1.2
Fig.11(23)
- 6.1.3 *Jogada e jogada completada*
- Uma jogada é a sequência de acções de jogo desde o momento do batimento do serviço até que a bola esteja fora de jogo. Uma jogada *completada* é a sequência de acções de jogo que resultam na atribuição de um ponto 8.1, 8.2
- 6.1.3.1 Se a equipa que serviu ganha a jogada, marca um ponto e continua a servir;
- 6.1.3.2 Se a equipa que recebeu ganha a jogada, marca um ponto e deve servir de seguida.
- 6.2 Para Ganhar Um Set** Fig.11(9)
- 6.2.1 Um *set* (excepto o *set* decisivo – 5^o) é ganho pela equipa que faz primeiro 25 pontos, com uma diferença mínima de 2 pontos. Em caso de igualdade a 24-24, o jogo continua até haver uma diferença de 2 pontos (26-24, 27-25, ...). 6.3.2
- 6.3 Para Ganhar Um Jogo** Fig.11(9)
- 6.3.1 Um jogo é ganho pela equipa que vença três *sets*. 6.2
- 6.3.2 Em caso de igualdade de *sets* 2-2, o *set* decisivo (5^o) é jogado até aos 15 pontos com uma diferença mínima de 2 pontos. 7.1

6.4 Ausência, Equipa Incompleta

- 6.4.1 Se uma equipa se recusa a jogar depois de ser intimada para tal, é declarada como ausente e perde o encontro com o resultado de 0-3 e 0-25 para cada *set*. 6.2, 6.3
- 6.4.2 Uma equipa que, sem razão justificável, não se apresente à hora do jogo no terreno de jogo é declarada como ausente com os mesmos resultados mencionados na Regra 6.4.1.
- 6.4.3 Uma equipa declarada INCOMPLETA para um *set* ou para o jogo perde o *set* ou o jogo. Atribuem-se à equipa adversária os pontos e *sets* que faltam para ganhar o *set* ou o jogo. A equipa incompleta conserva os pontos e os *sets* conquistados. 6.2, 6.3
7.3.1

7. ESTRUTURA DO JOGO

7.1 O Sorteio

- Antes do jogo o primeiro árbitro efectua o sorteio para escolher o primeiro serviço e os campos para o primeiro *set*. 12.1.1
- No caso de se jogar o *set* decisivo será efectuado um novo sorteio. 6.3.2
- 7.1.1 O sorteio é efectuado na presença dos dois capitães de equipa. 5.1
- 7.1.2 O que ganha o sorteio escolhe:
- ou
- 7.1.2.1 o direito de servir ou de receber o serviço; 12.1.1
- ou
- 7.1.2.2 o campo.
- O que perde fica com a alternativa restante.
- 7.1.3 No caso de aquecimento consecutivo, vai primeiro para a rede, a equipa que efectua o primeiro serviço. 7.2

7.2 Aquecimento

- 7.2.1 Antes do jogo as equipas podem aquecer à rede durante 6 minutos se dispuseram previamente de um terreno de aquecimento, ou durante 10 minutos se não tiveram essa possibilidade.
- 7.2.2 Se um dos capitães solicitar fazer o aquecimento separado (consecutivo), cada equipa pode fazê-lo durante 3 ou 5 minutos, *segundo a Regra 7.2.1*. 7.2.1

7.3 Formação inicial das Equipas

- 7.3.1 Deverá haver sempre seis jogadores por equipa em jogo. 6.4.3
- A ficha de formação indica a ordem de rotação dos jogadores no campo. Esta ordem deve ser respeitada ao longo do *set*. 7.6
- 7.3.2 Antes de começar um *set* o treinador deve apresentar a formação inicial numa ficha de formação. Esta ficha, devidamente preenchida e assinada, é entregue ao segundo árbitro ou ao marcador. 5.2.3.1,
24.3.1,
25.2.1.2

- 7.3.3 Os jogadores que não fazem parte da formação inicial são os suplentes para esse set (excepto o Libero). 7.3.2, 15.5
- 7.3.4 Depois da entrega da ficha de formação ao segundo árbitro ou ao marcador, não é autorizada nenhuma alteração na formação das equipas a não ser que se proceda a uma substituição regulamentar. 15.2.2, 15.5
- 7.3.5 Divergências entre a posição dos jogadores no campo e a ficha de formação são resolvidas como se segue: 24.3.1
- 7.3.5.1 Quando a divergência é constatada antes do início do set, as posições dos jogadores devem ser rectificadas de acordo com a ficha de formação - não haverá sanção; 7.3.2
- 7.3.5.2 Quando, antes do início do set, se verificar que um jogador no campo não está inscrito na ficha de formação desse set, a formação deve ser rectificada de acordo com a ficha de formação - não haverá sanção. 7.3.2
- 7.3.5.3 Todavia, se o treinador deseja manter em campo o(s) jogador(es) não inscrito(s), deverá solicitar a(s) respectiva(s) substituição(ões) regulamentar(es), que será(ão) registada(s) no boletim de jogo. 15.2.2
- 7.4 Posições** Fig.4
- No momento em que a bola é batida pelo jogador no serviço, cada equipa deve estar posicionada no seu próprio campo, de acordo com a ordem de rotação (exceptuando o servidor). 7.6.1, 8.1, 12.4
- 7.4.1 As posições dos jogadores são numeradas da seguinte forma:
- 7.4.1.1 Os três jogadores colocados junto da rede são os avançados e ocupam respectivamente, as posições 4 (o jogador à esquerda), 3 (o jogador ao centro) e 2 (o jogador à direita).
- 7.4.1.2 Os outros três jogadores são os defesas e ocupam as posições 5 (o jogador à esquerda), 6 (o jogador ao centro) e 1 (o jogador à direita).
- 7.4.2 Posição relativa entre jogadores
- 7.4.2.1 Cada jogador da linha defensiva deve estar colocado mais afastado da rede que o seu avançado correspondente.
- 7.4.2.2 Cada jogador da linha avançada e defensiva, respectivamente, têm de estar colocado lateralmente, de acordo com a ordem indicada na *Regra 7.4.1*.
- 7.4.3 As posições dos jogadores são determinadas e controladas pela colocação dos pés em contacto com o chão, da seguinte forma: Fig.4
- 7.4.3.1 Cada jogador da linha avançada deve ter pelo menos uma parte do pé mais próxima da linha central que os pés do seu defesa correspondente; 1.3.3
- 7.4.3.2 Cada jogador do lado direito (esquerdo) deve ter pelo menos uma parte do pé mais próxima da linha direita (esquerda) do que os pés do jogador central da sua própria linha. 1.3.2
- 7.4.4 Depois do batimento da bola no serviço, os jogadores podem deslocar-se e ocupar qualquer posição no seu próprio campo ou na zona livre. 11.2.2

7.5	Faltas de Posição	Fig.4 Fig.11(13)
7.5.1	Uma equipa comete uma falta de posição se qualquer dos seus jogadores não está na posição correcta no momento do batimento da bola no serviço.	7.3, 7.4
7.5.2	Se o jogador que serve comete uma falta no momento do batimento da bola, esta falta prevalece relativamente a uma falta de posição.	12.4, 12.7.1
7.5.3	Se, depois do batimento na bola, o serviço acaba em falta, é a falta de posição que será sancionada.	12.7.2
7.5.4	Uma falta de posição tem as seguintes consequências:	
7.5.4.1	A equipa é penalizada com um ponto e o serviço para o adversário;	6.1.3
7.5.4.2	Os jogadores voltam às posições correctas.	7.3, 7.4
7.6	Rotação	
7.6.1	A ordem de rotação é determinada pela formação inicial da equipa e controlada pela ordem de serviço e pelas posições dos jogadores ao longo do set.	7.3.1, 7.4.1, 12.2
7.6.2	Quando a equipa que recebe ganha o direito ao serviço, os jogadores efectuam uma rotação, deslocando-se uma posição no sentido dos ponteiros do relógio: o jogador da posição 2 vai para a posição 1 para servir, o jogador da posição 1 para a posição 6, etc.	12.2.2.2
7.7	Faltas de Rotação	Fig.11(13)
7.7.1	Uma falta de rotação é cometida quando o SERVIÇO não é efectuado na ordem de rotação. Implica as seguintes consequências:	7.6.1, 12
7.7.1.1	A equipa é penalizada com um ponto e o serviço para o adversário,	6.1.3
7.7.1.2	A ordem de rotação dos jogadores é rectificadada.	7.6.1
7.7.2	Por outro lado, o marcador determinará o momento exacto em que a falta foi cometida e todos os pontos marcados a partir do erro são anulados. Os pontos marcados pela equipa adversária são mantidos.	25.2.2.2
	Se não for possível determinar o momento da falta, não são anulados quaisquer pontos, sendo a única sanção um ponto e o serviço para o adversário;	6.1.3

CAPÍTULO QUATRO ACÇÕES DE JOGO

8. SITUAÇÕES DE JOGO

8.1 Bola em Jogo

A bola está em jogo a partir do momento do batimento no serviço após autorização do primeiro árbitro. 12.3

8.2 Bola Fora de Jogo

A bola deixa de estar em jogo no momento em que se comete a falta assinalada por um dos árbitros; no caso de não haver falta, a jogada termina ao apito do árbitro.

8.3 Bola “Dentro”

Fig.11(14),
Fig.12 (1)

A bola é “dentro” quando toca o chão do terreno de jogo, incluindo as linhas de delimitação. 1.1, 1.3.2

8.4 Bola “Fora”

Fig.11(15)

A bola é “fora” quando:

- 8.4.1 A superfície da bola que toca o chão está completamente fora das linhas de delimitação; 1.3.2, Fig.11(15) Fig.12(2)
- 8.4.2 Toca um objecto fora do terreno, o tecto ou alguém estranho ao jogo; Fig.11(15) Fig.12(4)
- 8.4.3 Toca as varetas, cabos, postes ou a rede no exterior das bandas laterais; 2.3, Fig.5a, Fig.11(15) Fig.12(4)
- 8.4.4 Atravessa o plano vertical da rede, total ou parcialmente pelo exterior do espaço de passagem, *excepto no caso da Regra 10.1.2* 10.1.1, Fig.5a, Fig.11(15) Fig.12(4)
- 8.4.5 Atravessa completamente o espaço inferior situado por baixo da rede. 23.3.2.3, Fig. 5a, Fig.11(22)

9. JOGAR A BOLA

Cada equipa deve jogar dentro da sua própria área e espaço de jogo (*excepto Regra 10.1.2*). Contudo, a bola pode ser recuperada mesmo fora da zona livre.

9.1 Toques da Equipa

Um toque é qualquer contacto de um jogador com a bola.

Cada equipa tem direito a um máximo de três toques (mais o toque do bloco, *Regra 14.4.1*), para reenviar a bola. Se forem feitos mais do que três toques, a equipa comete falta: "QUATRO TOQUES".

9.1.1 TOQUES CONSECUTIVOS

Um jogador não pode tocar duas vezes consecutivas na bola (*excepto Regras 9.2.3, 14.2 e 14.4.2*). 9.2.3, 14.2, 14.4.2

9.1.2 TOQUES SIMULTÂNEOS

Dois ou três jogadores podem tocar a bola simultaneamente.

9.1.2.1 Quando dois (três) colegas tocam a bola simultaneamente, são contados dois(três) toques (*excepto no bloco*).

Se a bola é apenas tocada por um jogador, mesmo que dois (três) colegas a pretendam jogar, é contado apenas um toque.

Se os jogadores chocarem entre si, não cometem falta.

9.1.2.2 Se houver toques simultâneos entre adversários acima da rede e a bola ficar em jogo, a equipa que recebe a bola tem direito a três novos toques.

Se a bola cair "fora" do terreno, é considerada falta da equipa colocada no outro lado da rede.

9.1.2.3 Se houver toques simultâneos entre adversários acima da rede, mesmo que se verifique um contacto prolongado com a bola, a jogada continua. 9.1.2.2

9.1.3 TOQUE ASSISTIDO

Dentro da área de jogo não é permitido a um jogador apoiar-se num colega ou em qualquer estrutura/objecto a fim de tocar a bola. 1

No entanto, o jogador que está em vias de cometer uma falta (tocar a rede ou ultrapassar a linha central, etc.) poderá ser agarrado ou puxado por um colega.

9.2 Características do Toque de Bola

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

9.2.2 A bola não pode ser agarrada e/ou lançada. Pode ressaltar para qualquer direcção.

9.2.3 A bola pode tocar várias partes do corpo, desde que esses contactos ocorram simultaneamente.

Excepções:

9.2.3.1 No bloco, podem ser realizados contactos consecutivos por um ou vários blocadores, desde que esses contactos tenham lugar no decorrer da mesma acção. 14.1.1, 14.2

9.2.3.2 No primeiro toque da equipa, a bola pode tocar consecutivamente várias partes do corpo, desde que esses contactos tenham lugar no decorrer da mesma acção. 9.1, 15.4.1

9.3	Faltas no Jogo com a Bola	
9.3.1	QUATRO TOQUES: uma equipa toca a bola quatro vezes antes de a reenviar.	9.1, Fig.11(18)
9.3.2	TOQUE ASSISTIDO: um jogador, dentro da área de jogo, apoia-se num colega ou numa estrutura/objecto a fim de tocar a bola.	9.1.3
9.3.3	BOLA RETIDA: a bola é agarrada e/ou lançada; não ressalta após o toque.	9.2.2, Fig.11(16)
9.3.4	DOIS TOQUES: um jogador toca sucessivamente a bola duas vezes ou a bola toca sucessivamente várias partes do seu corpo.	9.2.3, Fig.11(17)
10.	BOLA À REDE	
10.1	Passagem da Bola pela Rede	
10.1.1	A bola enviada para o campo adversário deve passar por cima da rede pelo espaço de passagem. O espaço de passagem é a parte do plano vertical da rede limitada:	10.2, Fig.5a
10.1.1.1	Em baixo, pela parte superior da rede;	2.2
10.1.1.2	Dos lados, pelas varetas e seu prolongamento imaginário;	2.4
10.1.1.3	Em cima, pelo tecto.	
10.1.2	A bola que tenha passado o plano da rede para o zona livre contrária total ou parcialmente através do espaço exterior, pode ser reenviada dentro do limite dos toques regulamentares da equipa, desde que:	9.1 Fig.5b
10.1.2.1	O jogador não toque o campo adversário;	11.2.2
10.1.2.2	A bola, quando reenviada, passe novamente o plano da rede, total ou parcialmente pelo espaço exterior do mesmo lado do campo. A equipa adversária não pode impedir esta acção.	11.4.4 Fig.5b
10.1.3	A bola que se dirige para o campo adversário através do espaço inferior está em jogo até ao momento em que ultrapassado completamente o plano vertical da rede.	23.3.2.3f), Fig.5a, Fig.11(22)
10.2	Bola que Toca a Rede	
	A bola, ao passar a rede, pode tocar nela.	10.1.1
10.3	Bola na Rede	
10.3.1	A bola enviada para a rede pode ser recuperada dentro do limite dos três toques.	9.1
10.3.2	Se a bola rompe as malhas da rede ou a derruba, a jogada é anulada e repetida.	

11. JOGADOR À REDE

11.1 Passagem por Cima da Rede

- 11.1.1 Ao bloco é permitido tocar a bola no outro lado da rede, desde que o jogador não interfira no jogo do adversário antes ou durante o seu ataque. 14.1, 14.3
- 11.1.2 Depois do ataque, o jogador pode passar a mão para o outro lado da rede, desde que o contacto com a bola tenha tido lugar no seu próprio espaço de jogo.

11.2 Penetração por Baixo da Rede

- 11.2.1 É permitido penetrar no espaço adversário por baixo da rede desde que não interfira no jogo adversário.
- 11.2.2 Penetração no campo do adversário, para além da linha central: 1.3.3, 11.2.2.1, Fig.11(22)
- 11.2.2.1 É permitido tocar o campo contrário com o(s) pé(s), desde que uma parte do pé(s) em violação esteja(m) em contacto ou sobre a linha central. 1.3.3 Fig.11(22)
- 11.2.2.2 É permitido tocar o campo contrário com qualquer parte do corpo acima do pé, desde que não interfira na jogada do adversário. 1.3.3, 11.2.2.1 Fig.11(22)
- 11.2.3 Um jogador pode penetrar no campo contrário depois de a bola ser considerada fora de jogo. 8.2
- 11.2.4 Os jogadores podem penetrar na zona livre do lado do campo contrário, desde que não perturbem o jogo do adversário.

11.3 Contacto com a Rede

- 11.3.1 O contacto de um jogador com a rede não é falta, excepto se interfere com a jogada. 11.4.4, 24.3.2.3c Fig.3
- 11.3.2 Os jogadores podem tocar os postes, cabos ou quaisquer outros objectos fora das varetas, incluindo a própria rede, desde que essa acção não interfira na jogada. Fig.3
- 11.3.3 Não há falta se a bola enviada à rede ocasiona o contacto desta com um jogador adversário.

11.4 Faltas do Jogador à Rede

- 11.4.1 Um jogador toca a bola ou um adversário no espaço contrário, antes ou durante o ataque do adversário. 11.1.1, Fig.11(20)
- 11.4.2 Um jogador penetra no espaço contrário por baixo da rede e interfere na jogada do adversário. 11.2.1
- 11.4.3 O(s) pé(s) do jogador penetra(m) completamente no campo adversário. 11.2.2 Fig.11(22)

- 11.4.4 Um jogador interfere com o jogo adversário se (entre outros): 11.3.1,
 - toca no bordo superior da rede ou nos 80 cm das varetas acima da rede Fig.11(19)
 - apoia na rede ao mesmo tempo que joga a bola, ou
 - cria uma vantagem sobre o adversário, ou
 - realiza acções que dificultam uma tentativa legítima do adversário jogar a bola
- 12. SERVIÇO**
- O serviço é o acto de pôr a bola em jogo pelo defesa-direito, colocado na zona de serviço. 8.1,
12.4.1
- 12.1 Primeiro Serviço do Set**
- 12.1.1 O primeiro serviço do primeiro set e do set decisivo (5º) é efectuado pela equipa designada pelo sorteio. 6.3.2, 7.1
- 12.1.2 Os outros sets começarão com o serviço da equipa que não efectuou o primeiro serviço no set anterior.
- 12.2 Ordem do Serviço**
- 12.2.1 Os jogadores seguem a ordem do serviço indicada na ficha de formação. 7.3.1, 7.3.2
- 12.2.2 Após o primeiro serviço do set, o jogador a servir é: 12.1
- 12.2.2.1 O jogador que efectuou o serviço anterior (ou o seu substituto), se a equipa que servia ganhou a jogada; 6.1.3, 8
- 12.2.2.2 Se a equipa em recepção ganha a jogada, obtém o direito de servir e faz uma rotação antes de o executar. O serviço é então executado pelo jogador que passa da posição de avançado-direito para a de defesa-direito. 6.1.3,
7.6.2
- 12.3 Autorização para o Serviço**
- O primeiro árbitro autoriza a execução do serviço depois de verificar que as duas equipas estão prontas a jogar e o jogador que vai servir está na posse da bola. 12,
Fig.11(1,2)
- 12.4 Execução do Serviço**
- 12.4.1 A bola é batida com uma mão ou qualquer parte do braço, depois de ter sido lançada ao ar ou largada da(s) mão(s).
- 12.4.2 Só um lançamento de bola é permitido. Bater a bola no chão ou passar a bola de uma mão para a outra é permitido.
- 12.4.3 No momento do batimento da bola no serviço ou na impulsão, no caso de serviço em suspensão, o jogador que serve não deve tocar o terreno de jogo (linha de fundo incluída) nem o chão no exterior da zona de serviço. 1.4.2,
27.2.1.4
Fig.12(4)
Fig.12(22)
- Após o batimento o jogador pode pisar ou cair fora da zona de serviço, ou dentro do terreno de jogo.

12.4.4	O servidor deve bater a bola durante os oito segundos que se seguem ao apito do primeiro árbitro.	12.3 Fig.11(11)
12.4.5	O serviço efectuado antes do apito do árbitro deve ser anulado e repetido.	12.3
12.5	Cortina	Fig.11(12)
12.5.1	Os jogadores da equipa que serve não devem impedir os adversários de ver o servidor ou a trajectória da bola, por meio de uma cortina individual ou colectiva.	12.5.2
12.5.2	Um jogador ou grupo de jogadores da equipa que serve fazem uma cortina se agitarem os braços, saltarem ou se moverem lateralmente no momento da execução do serviço ou se agruparem para tapar a trajectória da bola.	12.4, Fig.6
12.6	Faltas Durante o Serviço	
12.6.1	<i>Faltas do serviço:</i>	
	As seguintes faltas obrigam a uma mudança de serviço, mesmo se o adversário estiver em falta de posição. O jogador que serve:	12.2.2.2, 12.7.1
12.6.1.1	Viola a ordem de serviço,	12.2
12.6.1.2	Não efectua o serviço correctamente.	12.4
12.6.2	<i>Faltas do serviço após o batimento da bola:</i>	
	Depois do batimento correcto da bola o serviço será em falta (a menos que um jogador esteja em falta de posição), se a bola:	12.4, 12.7.2
12.6.2.1	Toca num jogador da equipa que serve ou não passar completamente o plano vertical da rede pelo espaço de passagem,	8.4.4, 8.4.5 10.1.1, Fig.11(19)
12.6.2.2	Cai "fora",	8.4, Fig.11(15)
12.6.2.3	Passa por cima de uma cortina.	12.5, Fig.11(12)
12.7	Faltas no Serviço e Faltas de Posição	
12.7.1	Se o jogador que serve fizer uma falta no momento do batimento da bola no serviço (execução incorrecta, ordem de rotação errada, etc.) e o adversário estiver em falta de posição, é a falta do serviço que é penalizada.	7.5.1, 7.5.2, 12.6.1
12.7.2	Pelo contrário, se a execução do serviço for correcta, e o serviço vier a ser faltoso (bola "fora", cortina, etc.), a falta de posição ocorreu em primeiro lugar e por isso é penalizada.	7.5.3, 12.6.2

13. ATAQUE

13.1 Características do Ataque

- 13.1.1 Considera-se ataque toda a acção de envio da bola para o campo contrário, com excepção do serviço e do bloco. 12, 14.1.1
- 13.1.2 É permitida a colocação da bola, se o batimento for claro e a bola não for agarrada ou lançada. 9.2.2
- 13.1.3 O ataque é considerado efectivo no momento em que a bola passa completamente o plano vertical da rede ou é tocada por um adversário.

13.2 Restrições ao Ataque

- 13.2.1 Um jogador avançado pode efectuar qualquer acção de ataque efectivo, com a bola a qualquer altura, desde que o contacto com a bola tenha lugar no seu próprio espaço de jogo (*com excepção da Regra 13.2.4*). 7.4.1.1
- 13.2.2 Um jogador defesa pode efectuar qualquer acção de ataque efectivo, com a bola a qualquer altura, atrás da zona de ataque: 1.4.1, 7.4.1.2, 19.3.1.2, Fig.8
- 13.2.2.1 Desde que, no momento da chamada, o(s) seu(s) pé(s) não tenha(m) tocado nem ultrapassado a linha de ataque; 1.3.4
- 13.2.2.2 Depois de bater a bola pode cair dentro da zona de ataque. 1.4.1
- 13.2.3 Um jogador defesa pode também efectuar um ataque efectivo dentro da zona de ataque se, no momento do contacto, uma parte da bola estiver abaixo do bordo superior da rede. 1.4.1, 7.4.1.2, Fig.8
- 13.2.4 Nenhum jogador pode efectuar um ataque efectivo ao serviço do adversário, quando a bola está na zona de ataque e totalmente acima do bordo superior da rede. 1.4.1

13.3 Faltas do Ataque

- 13.3.1 Um jogador ataca a bola no espaço de jogo da equipa adversária. 13.2.1, Fig.11(20)
- 13.3.2 Um jogador envia a bola para "fora". 8.4, Fig.11(15)
- 13.3.3 Um jogador defesa efectiva um ataque dentro da sua zona de ataque, estando a bola completamente acima do bordo superior da rede. 1.4.1, 7.4.1.2, 13.2.3 Fig.11(21)
- 13.3.4 Um jogador efectiva um ataque em resposta ao serviço adversário, quando a bola se encontra na zona de ataque e completamente acima do bordo superior da rede. 1.4.1, 13.2.4, Fig.11(21)
- 13.3.5 O Libero efectiva um ataque se, no momento do batimento, a bola está totalmente acima do bordo superior da rede. 19.3.1.2, 23.3.2.3d Fig.11(21)
- 13.3.6 Um jogador executa um ataque efectivo quando a bola está acima do bordo superior da rede e provem de um toque de dedos efectuado pelo Libero na sua zona de ataque. 19.3.1.4, 1.4.1 Fig.11(21)

14. BLOCO

14.1 Blocar

- 14.1.1 O bloco é a acção dos jogadores colocados junto da rede para interceptar uma bola procedente do campo adversário, ultrapassando nessa acção o bordo superior da rede, independentemente da altura a que se dá o contacto com a bola. Apenas os jogadores avançados podem fazer bloco efectivo, mas no momento do contacto com a bola parte do corpo deve estar acima do bordo superior da rede. 7.4.1.1
- 14.1.2 *Tentativa de bloco*
Tentativa de bloco é a acção de bloquear sem tocar a bola.
- 14.1.3 *Bloco efectivo*
O bloco torna-se efectivo quando a bola é tocada por um bloqueador. Fig.7
- 14.1.4 *Bloco colectivo*
Um bloco é colectivo quando é realizado por um grupo de dois ou três jogadores próximos uns dos outros, sendo efectivo quando um deles toca a bola.
- 14.2 **Toques de Bola no Bloco**
Toques consecutivos (rápidos e contínuos) podem ser efectuados por um ou mais bloqueadores, desde que tal aconteça durante a mesma acção. 9.1.1, 9.2.3
- 14.3 **Bloco no Espaço Contrário**
No bloco, um jogador pode passar as mãos e braços por cima da rede, para o outro lado, desde que esta acção não interfira no jogo do adversário. Não é pois permitido tocar a bola por cima da rede, no espaço contrário, sem que o adversário tenha efectuado um ataque. 13.1.1
- 14.4 **Bloco e Toques da Equipa**
- 14.4.1 O contacto da bola no bloco não conta como um toque da equipa. Assim, depois de um toque no bloco, a equipa tem direito a três toques para reenviar a bola. 9.1, 14.4.2
- 14.4.2 O primeiro toque depois do bloco pode ser efectuado por qualquer jogador, inclusive pelo que tocou a bola no bloco. 14.4.1
- 14.5 **Bloquear o Serviço**
Não é permitido bloquear um serviço adversário. Fig.11(12)

14.6	Faltas do Bloco	Fig.11(12)
14.6.1	O bloqueador toca a bola no espaço contrário antes ou durante a acção de ataque do adversário.	14.3
14.6.2	Um defensor ou o Libero efectua ou participa num bloco efectivo.	14.1, 14.5, 19.3.1.3
14.6.3	Blocar o serviço do adversário.	14.5, Fig.11(12)
14.6.4	A bola é enviada para “fora” pelo bloco.	8.4
14.6.5	Blocar no espaço contrário pelo exterior das varetas.	
14.6.6	Um Libero tenta um bloco individual ou colectivo.	14.1.1 19.3.1.3

CAPÍTULO CINCO INTERRUPÇÕES, INTERVALOS E DEMORAS

15. INTERRUPÇÕES DE JOGO REGULAMENTARES

As interrupções de jogo regulamentares são os TEMPOS MORTOS e as SUBSTITUIÇÕES DE JOGADORES. 15.4, 15.5

Interrupção é o tempo entre uma jogada completada e o apito do 1º árbitro para o próximo serviço. 8.1, 8.2

15.1 Número de Interrupções de Jogo Regulamentares

Cada equipa tem direito a dois tempos mortos e seis substituições por set. 6.2, 15.4, 15.5

15.2 Pedido de Interrupções de Jogo Regulamentares

15.2.1 As interrupções de jogo regulamentares podem ser pedidas pelo treinador ou, na ausência deste, pelo capitão em jogo, e só por eles. 5.1.2, 5.2, 15

O pedido é feito através do correspondente gesto oficial, quando a bola não está em jogo e antes do apito para a execução do serviço. 8.2, 12.3 Fig.11 (4,5)

Nas Competições Mundiais e Oficiais FIVB é obrigatório o uso da buzina seguido do gesto oficial para pedir um tempo morto.

15.2.2 A substituição antes do início do set é permitida, sendo considerada como uma substituição regulamentar nesse set. 7.3.4

15.3 Sequência das Interrupções

15.3.1 Poderão suceder-se, sem necessidade de o jogo ter recomeçado, um ou dois pedidos de tempos mortos e um pedido de substituição, por uma ou outra equipa. 15.4, 15.5

15.3.2 Contudo, a mesma equipa não poderá solicitar interrupções consecutivas para substituição na mesma interrupção de jogo. Dois ou mais jogadores podem ser substituídos no decurso da mesma interrupção de jogo. 15.5, 15.6.1

15.4 Tempos Mortos e Tempos Mortos Técnicos

15.4.1 Todos os tempos mortos que são pedidos têm uma duração de 30 segundos. Fig.11(4)

Nas Competições Mundiais e Oficiais FIVB nos sets 1 a 4 dois “tempos mortos técnicos” adicionais de 60 segundos são automaticamente aplicados quando a equipa que lidera o marcador atinge o 8º e 16º pontos. 15.3.1

Nos set decisivo (5º) não existem “tempos mortos técnicos”; apenas dois tempos mortos regulamentares de 30 segundos podem ser pedidos por cada uma das equipas. 6.3.2

15.4.2 Durante os tempos mortos os jogadores em jogo devem deslocar-se para a zona livre junto do seu banco.

- 15.5 SUBSTITUIÇÃO DE JOGADORES** Fig.11(5)
- Uma substituição é o acto pelo qual um jogador, sem ser o Libero ou o jogador que trocou com ele, depois de anotado pelo marcador, entra em jogo para ocupar a posição de outro jogador que deve sair do campo nesse momento. As substituições requerem a autorização do árbitro. Fig.11(5)
15.10, 19.3.2
- 15.6 Limites nas Substituições**
- 15.6.1 São autorizadas, no máximo, seis substituições, por equipa e por *set*. Podem ser efectuadas separadamente ou todas de uma vez.
- 15.6.2 Um jogador da formação inicial pode sair do jogo uma só vez por *set* e não pode reentrar senão para o lugar que ocupava anteriormente. 7.3.1
- 15.6.3 Um jogador suplente só pode entrar uma vez por *set* para o lugar de um jogador da formação inicial e só pode ser substituído por este. 7.3.1
- 15.7 Substituição Excepcional**
- Um jogador (excepto o Libero) que não pode continuar em jogo devido a lesão ou doença deve ser substituído regulamentarmente. 15.6,
19.3.3
Em caso de impossibilidade, a equipa tem o direito de beneficiar de uma substituição EXCEPCIONAL para além dos limites da *Regra 15.6*
- Substituição excepcional significa que qualquer jogador, que não esteja em campo no momento da lesão, excepto o Libero ou o jogador com quem ele trocou, pode substituir no jogo o jogador lesionado. Ao jogador lesionado substituído não é permitido reentrar no jogo.
- Uma substituição excepcional não pode em caso algum ser contada como uma substituição regulamentar.
- 15.8 Substituição por Expulsão ou Desqualificação**
- Um jogador EXPULSO ou DESQUALIFICADO deve ser substituído regulamentarmente. 6.4.3, 7.3.1
Em caso de impossibilidade, a equipa é declarada INCOMPLETA. 15.6, 21.3.2,
21.3.3
- 15.9 Substituição Irregular**
- 15.9.1 Uma substituição é irregular se excede as limitações previstas na *Regra 15.6 (excepto no caso da Regra 15.7)*.
- 15.9.2 Quando uma equipa efectua uma substituição irregular e o jogo é reiniciado, o procedimento é o seguinte: 8.1, 15.6
- 15.9.2.1 A equipa é penalizada com um ponto e o serviço para o adversário, 6.1.3
- 15.9.2.2 A substituição é corrigida,
- 15.9.2.3 São anulados os pontos marcados pela equipa em falta após a efectuação da substituição irregular. Os pontos marcados pela equipa adversária são mantidos.

15.10 Procedimentos nas Substituições

- | | | |
|----------|---|-------------------------|
| 15.10.1 | As substituições devem ser efectuadas na zona de substituição. | 1.4.3,
Fig.1b |
| 15.10.2 | A interrupção para substituição limitar-se-á ao tempo necessário para o registo no boletim de jogo e a entrada e saída dos jogadores. | 15.10.3,
25.2.2.3 |
| 15.10.3a | O pedido de substituição é a própria entrada do jogador(es) substituto(s) na zona de substituição, pronto para jogar, durante uma interrupção regulamentar. | 1.4.3, 7.3.3,
15.6.3 |
| 15.10.3b | Caso contrário, a substituição não é concedida e a equipa é sancionada por demora de jogo. | 16.2 |
| 15.10.3c | O pedido de substituição é reconhecido e anunciado pelo marcador ou 2º árbitro através do uso da buzina ou do apito respectivamente. | |

Nas Competições Mundiais e Oficiais FIVB são utilizadas placas numeradas para facilitar as substituições.

- | | | |
|---------|--|---------------------------|
| 15.10.4 | Se uma equipa desejar proceder simultaneamente a mais do que uma substituição, todos os substitutos devem apresentar-se na zona de substituição ao mesmo tempo para serem considerados no mesmo pedido. Neste caso, as substituições devem efectuar-se aos pares de jogadores, uma a seguir à outra. | 5.2,
15.2.1,
15.3.2 |
|---------|--|---------------------------|

15.11 Pedidos Improcedentes

- | | | |
|-----------|--|--------------------------|
| 15.11.1 | É improcedente o pedido de qualquer interrupção de jogo: | 15 |
| 15.11.1.1 | No decorrer de uma jogada, no momento ou depois do apito do árbitro para autorizar o serviço, | 6.1.3,
15.2.1 |
| 15.11.1.2 | Por um membro da equipa não autorizado, | 15.2.1 |
| 15.11.1.3 | Para substituição depois de a equipa ter efectuado uma primeira substituição e o jogo ainda não se ter reiniciado, | 15.3.2 |
| 15.11.1.4 | Para tempo morto ou substituição para além dos limites autorizados. | 15.1 |
| 15.11.2 | O primeiro pedido improcedente que não afecte ou retarde o jogo será rejeitado sem quaisquer outras consequências. | 15.11.3,16.1
25.2.2,6 |
| 15.11.3 | Qualquer posterior pedido improcedente feito pela mesma equipa no jogo, constitui uma demora de jogo. | 16 |

16. DEMORAS DE JOGO

16.1 Tipos de Demora

São todas as acções irregulares que conduzam a uma demora de jogo, entre as quais:

- | | | |
|--------|---|---------|
| 16.1.1 | Demorar uma substituição, | 15.10.2 |
| 16.1.2 | Prolongar outras interrupções de jogo depois de ter recebido sinal para recomeçar o jogo, | 15 |

16.1.3	Pedir uma substituição irregular,	15.9
16.1.4	Repetir um pedido improcedente,	15.11.3
16.1.5	Demora de jogo por um membro da equipa.	
16.2	Sanções por Demoras de Jogo	Fig.9
16.2.1	A “advertência por demora” e a “penalização por demora” são sanções colectivas.	
16.2.1.1	As sanções por demora têm efeito para todo o jogo.	6.3
16.2.1.2	Todas as sanções por demora são registadas no boletim de jogo.	25.2.2.6
16.2.2	A primeira demora de jogo ocasionada por qualquer elemento da equipa é sancionada com uma “ADVERTÊNCIA POR DEMORA”.	4.1.1, Fig.11(25)
16.2.3	A segunda demora de jogo e as seguintes, de qualquer tipo, provocadas por qualquer elemento da equipa no mesmo jogo são consideradas falta e sancionadas com uma “PENALIZAÇÃO POR DEMORA”: um ponto e o serviço para o adversário.	6.1.3 Fig.11(25)
16.2.4	As sanções por demora sancionadas antes ou entre os sets são aplicadas no set seguinte.	18.1
17.	INTERRUPÇÕES DE JOGO EXCEPCIONAIS	
17.1	Lesão	
17.1.1	Se ocorrer algum acidente grave, mesmo com a bola em jogo, o árbitro deve interromper imediatamente a jogada e permitir a entrada de assistência médica no campo. A jogada será repetida.	8.1 6.1.3
17.1.2	Se um jogador lesionado não pode ser substituído, nem regular nem excepcionalmente, serão concedidos 3 minutos para se recuperar. Esta permissão apenas será concedida uma vez ao mesmo jogador durante o jogo. Se não for possível a sua recuperação, a sua equipa é declarada incompleta.	15.6, 15.7, 24.2.8 6.4.3, 7.3.1
17.2	Interferência Externa	
	Se ocorrer alguma interferência externa durante uma jogada, o jogo deve ser interrompido e a jogada repetida.	6.1.3
17.3	Interrupções Prolongadas	
17.3.1	Quando circunstâncias imprevistas obriguem à interrupção do jogo, o primeiro árbitro, os organizadores e o delegado oficial, se o houver, decidirão sobre as medidas necessárias para que a normalidade seja restabelecida.	6.3
17.3.2	No caso de uma ou várias interrupções, cuja duração total seja inferior a 4 horas:	17.3.1
17.3.2.1	Se o jogo recomeçar no mesmo terreno de jogo, o set interrompido será retomado como se encontrava no momento da interrupção, em termos de pontuação, jogadores e respectivas posições. Os sets já concluídos mantêm os seus resultados	1, 7.3

- 17.3.2.2 Se o jogo recomeçar noutra terreno, o set interrompido é anulado e reiniciado com as mesmas formações e posições iniciais. Os sets já concluídos mantêm os seus resultados. 7.3
- 17.3.3 No caso de uma ou várias interrupções que excedam um total de 4 horas, todo o jogo será repetido desde o início. 6.3
- 18. INTERVALOS E TROCA DE CAMPOS**
- 18.1 Intervalos**
- Intervalo é o tempo entre os sets. Todos os intervalos têm uma duração de 3 minutos. 4.2.4
- Durante este intervalo, efectua-se a troca de campo e o registo das formações no boletim de jogo. 18.2, 25.2.1.2
- O intervalo entre o 2º e 3º sets poderá ser de 10 minutos se tal for determinado pelo órgão competente organizador da prova
- 18.2 Trocas de Campo** Fig.11(3)
- 18.2.1 Depois de cada set as equipas trocam de campo, com excepção do set decisivo. 7.1
- 18.2.2 No caso do set decisivo, quando uma equipa obtém 8 pontos, procede-se à troca de campo sem qualquer perda de tempo, mantendo-se as mesmas posições dos jogadores. 6.3.2, 7.4.1, 25.2.2.5
- Se a troca não se realizar quando a equipa em vantagem no marcador obtém 8 pontos, deverá efectuar-se logo que o erro seja detectado. A pontuação registada no momento da troca será mantida.

CAPÍTULO SEIS O JOGADOR LIBERO

19. O JOGADOR LIBERO

19.1 Designação do Libero

- 19.1.1 Cada equipa tem direito a designar de entre a lista de jogadores até dois (2) jogadores especializados em defesa: Liberos. 4.1.1

Nas Competições Mundiais e Oficiais FIVB seniores, quando as equipas optam por ter mais de doze (12) jogadores é obrigatório a equipa designar de entre a lista de jogadores dois (2) jogadores especializados em defesa: Liberos.

- 19.1.2 Todos os Liberos devem ser inscritos no boletim de jogo antes do seu início, nas linhas especialmente reservadas para o efeito. 7.3.2

Nas Competições Mundiais e Oficiais FIVB todos os Liberos devem ser inscritos no boletim de jogo, antes do jogo, e só nas linhas especialmente reservadas para o efeito.

- 19.1.3 Um Libero designado pelo treinador antes do início do jogo será o Libero titular. Se houver um segundo Libero, este actuará como Libero reserva. 5.2.2, 25.2.1.1, 26.2.1.1

- 19.1.4 O Libero não pode ser nem capitão de equipa, nem capitão em jogo, enquanto desempenhar as funções de Libero 5

19.2 Equipamento

Os jogadores Liberos devem usar um equipamento (ou colete para o caso de Libero redesignado), no mínimo contrastante na cor com o dos outros membros da equipa. O equipamento do Libero pode ter um desenho diferente, mas deve ser numerado como o dos restantes membros da equipa. 4.3

Nas Competições Mundiais e Oficiais FIVB o Libero redesignado deve usar o mesmo estilo e cor da camisola do Libero titular, mas manter o seu próprio número,

19.3 Acções envolvendo o Libero

19.3.1 Acções de Jogo

- 19.3.1.1 O Libero pode trocar com qualquer jogador da zona de defesa. 7.4.1.2

- 19.3.1.2 O Libero está limitado a jogar como jogador defesa não lhe sendo permitido completar qualquer ataque efectuado seja de onde for (terreno de jogo ou zona livre) se, no momento do contacto, a bola estiver completamente acima do bordo superior da rede. 13.2.2, 13.2.3, 13.3.5

- 19.3.1.3 O Libero não pode servir, bloquear ou tentar bloquear. 12, 14.1, 14.6.2, 14.6.6

- 19.3.1.4 Um jogador não pode executar um ataque efectivo quando a bola está acima do bordo superior da rede, se a bola provém de um toque de dedos efectuado pelo Libero na sua zona de ataque ou no seu prolongamento. A bola pode ser livremente atacada se o Libero executar a mesma acção fora da sua zona de ataque ou no seu prolongamento. 1.4.1, 13.3.6, Fig.1(b)

19.3.2 Troca de Jogadores

- 19.3.2.1 As trocas efectuadas com o Libero não contam como substituições regulamentares. 15.5
- São ilimitadas, devendo, no entanto, haver uma jogada completada entre duas trocas de Libero(excepto nas que são devidas a lesão/doença ou a uma rotação forçada devida a uma penalização). 6.1.3
- O Libero só pode ser trocado pelo jogador com que trocou anteriormente.
- 19.3.2.2 As trocas devem ser feitas quando a bola não está em jogo e antes do apito para o serviço: 8.2, 12.3
- No início de cada set, o Libero só pode entrar em campo após o 2º árbitro ter verificado a ficha de formação. 7.3.2, 12.1
- 19.3.2.3 A troca efectuada depois do apito para servir mas antes do batimento da bola não deve ser rejeitada, mas ser objecto de uma advertência verbal após o final da jogada. 12.3, 12.4,
- Nas trocas seguintes efectuadas com atraso, o jogo deve ser interrompido imediatamente e aplicada uma sanção por demora. A próxima equipa a servir será determinada em consequência da sanção por demora. 16.2
- 19.3.2.4 O Libero e o jogador com quem troca só podem entrar ou sair do campo pela “Zona de troca do Libero”. 1.4.4, 7.5.1, Fig.1b
- 19.3.2.5 As consequências de uma troca ilegal de Libero são as mesmas de uma falta de rotação. 7.7.2, 26.2.2.2
- ### 19.3.3 Redesignação de um novo Libero
- 19.3.3.1 O treinador tem o direito de mudar o Libero titular pelo Libero reserva por qualquer razão mas só uma vez no jogo, e só depois do jogador trocado ter voltado ao campo. Esta mudança deve ser registada na secção de “Observações” do boletim de jogo e no mapa de controlo do Libero. 19.3.2.1
- O Libero titular não pode reentrar no jogo até ao fim do mesmo. 19.3.3.2
- Em caso de lesão ou doença do Libero reserva o treinador pode designar como Libero para o resto do jogo qualquer outro jogador (excepto o Libero titular) que não esteja em campo no momento da redesignação.
- O capitão de equipa deve renunciar a todos os privilégios inerentes a essa função para ser redesignado como Libero, se tal for solicitado pelo treinador. Trocas devido a lesão ou doença do Libero ou do Libero redesignado não contam como substituições 5.1.2, 19.3.2.1
- 19.3.3.2 No caso de um Libero redesignado, o número desse jogador deve ser registado na secção de “Observações” do boletim de jogo 7.3.2, 19.1.2, 25.2.2.7

CAPÍTULO SETE CONDUTA DOS PARTICIPANTES

20. CONDOTA EXIGIDA

20.1 Conduta Desportiva

20.1.1 Os participantes devem conhecer as “Regras Oficiais do Voleibol” e aplicá-las estritamente.

20.1.2 Os participantes devem aceitar as decisões dos árbitros com desportivismo, sem as discutir.

No caso de dúvida, apenas o capitão em jogo pode pedir esclarecimentos. 5.1.2.1

20.1.3 Os participantes devem abster-se de tomar posições ou atitudes que visem influenciar as decisões dos árbitros ou encobrir as faltas cometidas pela sua equipa.

20.2 Desportivismo

20.2.1 Os participantes devem comportar-se de uma forma respeitosa e cortês, dentro do espírito do DESPORTIVISMO, tanto em relação aos árbitros como aos outros responsáveis, adversários, colegas e espectadores.

20.2.2 É permitida a comunicação entre membros da equipa durante o jogo. 5.2.3.4

21. CONDOTA INCORRECTA E SUAS SANÇÕES

21.1 Condutas Incorrectas Menores

Os comportamentos incorrectos de menor importância não são objecto de sanções. 5.1.2
O primeiro árbitro deve desde logo, para evitar sanções futuras, chamar a atenção 21.3
da equipa com advertência verbal ou por gesto, através do capitão em jogo.

Esta advertência não é considerada penalização e não tem consequências imediatas. Não é registada no boletim de jogo.

21.2 Condutas Incorrectas que dão Origem a Sanções

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

21.2.1 *Conduta grosseira*: acção contrária às boas maneiras ou à moral ou qualquer acção manifestando menosprezo.

21.2.2 *Conduta ofensiva*: gestos ou palavras insultantes ou difamatórios.

21.2.3 *Agressão*: ataque físico efectivo ou comportamento agressivo ou ameaçador.

21.3 Escala de Sanções

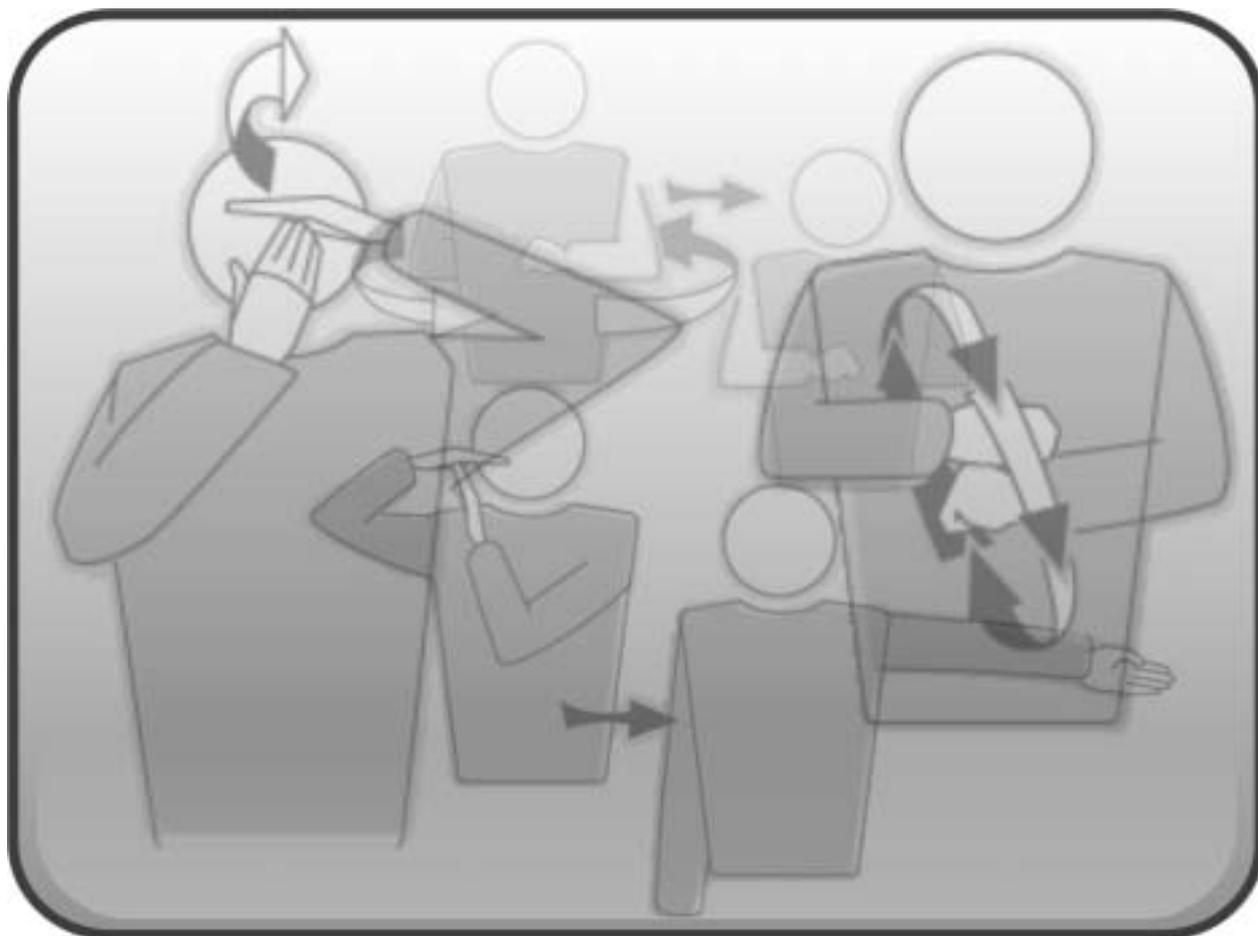
De acordo com o julgamento do primeiro árbitro e tendo em conta a gravidade dos actos, as sanções a aplicar e a registar no boletim de jogo são as seguintes: Fig.9
Penalização, Expulsão ou Desqualificação. 21.2,
25.2.2.6

21.3.1	Penalização	Fig. 11(6)
	A primeira conduta grosseira de qualquer elemento da equipa no jogo é penalizada com um ponto e o serviço para o adversário.	4.1.1, 21.2.1
21.3.2	Expulsão	Fig.11(7)
21.3.2.1	Um elemento da equipa que seja sancionado com expulsão não jogará até ao final do set, permanecendo sentado na área de penalização da sua equipa, sem outras consequências.	1.4.6, 4.1.1, 5.2.1, 5.3.2, Fig.1a, Fig.1b
	Um treinador expulso perde o direito de intervir nesse set e deve permanecer sentado na área de penalização	
21.3.2.2	A primeira conduta ofensiva por um elemento da equipa é sancionada com expulsão, sem outras consequências.	4.1.1, 21.2.2
21.3.2.3	A segunda conduta grosseira no mesmo jogo pelo mesmo elemento da equipa é sancionada com expulsão, sem outras consequências.	4.1.1, 21.2.1
21.3.3	Desqualificação	Fig. 11(8)
21.3.3.1	O elemento da equipa que seja sancionado com desqualificação deve deixar a área de controlo da competição para o resto do jogo, sem outras consequências.	4.1.1, Fig.1a
21.3.3.2	O primeiro ataque físico ou sugerido ou ameaça de agressão é sancionado com desqualificação, sem outras consequências.	21.2.3
21.3.3.3	A segunda conduta ofensiva, no mesmo jogo, por um mesmo elemento da equipa é sancionada com desqualificação, sem outras consequências.	4.1.1, 21.2.2
21.3.3.4	A terceira conduta grosseira, no mesmo jogo, por um mesmo elemento da equipa é sancionada com desqualificação, sem outras consequências.	4.1.1, 21.2.1
21.4	Aplicação das Sanções por Conduta Incorrecta	
21.4.1	Todas as sanções de conduta incorrecta são individuais, têm efeito para todo o jogo e são registadas no boletim de jogo.	21.3, 25.2.2.6
21.4.2	A repetição de conduta incorrecta pelo mesmo elemento da equipa, no mesmo jogo, é sancionada progressivamente, (por cada conduta incorrecta seguinte, pelo mesmo elemento, a sanção é mais pesada).	4.1.1, 21.2, 21.3, Fig.9
21.4.3	A expulsão ou desqualificação resultante de conduta ofensiva ou agressão, não requer uma sanção prévia.	21.2, 21.3
21.5	Conduta Incorrecta Antes e Entre os Sets	
	Toda a conduta incorrecta que ocorra antes e entre os sets é sancionada de acordo com a <i>Regra 21.3</i> e as sanções são aplicadas no set seguinte.	18.1, 21.2, 21.3
21.6	Cartões nas Sanções	Fig.11(6,7,8)
	Advertência: Verbal ou gestual, sem cartão	21.1
	Penalização: Cartão amarelo	21.3.1
	Expulsão: Cartão vermelho	21.3.2
	Desqualificação: Cartão amarelo + vermelho (juntos)	21.3.3

PARTE 2

SECÇÃO 2

OS ÁRBITROS RESPONSABILIDADES E GESTOS OFICIAIS



CAPÍTULO OITO ÁRBITROS

22. EQUIPA DE ARBITRAGEM E PROCEDIMENTOS

22.1 Composição

A equipa de arbitragem para um jogo é composta pelos seguintes elementos:

- O primeiro árbitro	23
- O segundo árbitro	24
- O marcador	25
- Quatro (dois) juizes de linha	27

A sua localização está indicada na Fig.10

Nas Competições Mundiais e Oficiais FIVB é obrigatório um marcador assistente. 26

22.2 Procedimentos

22.2.1 Apenas o primeiro e o segundo árbitro podem apitar durante o encontro:

22.2.1.1 O primeiro árbitro apita para mandar efectuar o serviço que inicia uma jogada; 6.1.3, 12.3

22.2.1.2 O primeiro e o segundo árbitros apitam para terminar uma jogada, desde que estejam seguros de que se cometeu uma falta e conheçam a sua natureza.

22.2.2 Eles podem apitar durante uma paragem de jogo para autorizarem ou rejeitarem algum pedido de uma equipa. 5.1.2, 8.2

22.2.3 Imediatamente após o apito do árbitro a assinalar o fim da jogada, os árbitros devem indicar, por meio do gesto oficial: 22.2.1.2, 28.1

22.2.3.1 Se a falta é assinalada pelo primeiro árbitro, este indica pela seguinte ordem:

a) A equipa que serve 12.2.2, Fig.11(2)

b) A natureza da falta

c) O jogador faltoso (se necessário)

O segundo árbitro repete os gestos feitos pelo 1º árbitro.

22.2.3.2 Se a falta é assinalada pelo segundo árbitro, este indica:

a) A natureza da falta

b) O jogador faltoso (se necessário)

c) A equipa que serve, repetindo o gesto feito pelo 1º árbitro. 12.2.2

Neste caso o 1º árbitro não indica nem a natureza da falta nem o jogador que a cometeu, mas apenas a equipa que serve Fig.11(2)

- 22.2.3.3 Em caso de falta de ataque cometida pelos jogadores defesas ou pelo Libero, ambos os árbitros indicam-na de acordo com 22.2.3.1 e 22.2.3.2 acima 12.2.2, 13.3.3
13.3.5,
19.3.1.2,
23.3.2.3d
23.3.2.3e
Fig.11(21)
- 22.2.3.4 Em caso de falta dupla, ambos os árbitros indicam pela seguinte ordem:
- a) A natureza da falta
 - b) Os jogadores em falta (se necessário)
 - c) A equipa que serve, como o indicado pelo 1º árbitro
- 23. PRIMEIRO ÁRBITRO**
- 23.1 Colocação**
O primeiro árbitro desempenha as suas funções sentado ou de pé, sobre uma plataforma colocada numa das extremidades da rede. A sua visão deve situar-se aproximadamente 50 cm acima da rede. Fig.1a,
Fig.1b,
Fig.10
- 23.2 Autoridade**
- 23.2.1 O primeiro árbitro dirige o jogo do início ao fim. Tem autoridade sobre toda a equipa de arbitragem e membros das equipas. 4.1.1, 6.3
- Durante o jogo, as decisões do primeiro árbitro são soberanas. Tem autoridade para anular as decisões dos outros membros da equipa de arbitragem se considerar que os mesmos se enganaram.
- O primeiro árbitro pode mesmo substituir um membro da equipa de arbitragem que não esteja a desempenhar correctamente as suas funções.
- 23.2.2 O primeiro árbitro controla também o trabalho dos apanha-bolas e dos auxiliares de limpeza. 3.3
- 23.2.3 O primeiro árbitro tem poder de decisão sobre todas as questões do jogo, compreendendo as que não se encontram previstas nas regras.
- 23.2.4 O primeiro árbitro não deve permitir qualquer discussão sobre as suas decisões. 20.1.2
- No entanto, a pedido do capitão em jogo, dará explicações sobre a aplicação ou interpretação das regras nas quais fundamentou a sua decisão. 5.1.2.1
- Se o capitão não concordar com a explicação do 1º árbitro e decidir protestar essa decisão, deve imediatamente manifestar que se reserva no direito de registar este protesto, no boletim de jogo, no final do encontro. 5.1.2.1,
5.1.3.2,
25.2.3.2
- O 1º árbitro deve autorizar o uso deste direito ao capitão em jogo.
- 23.2.5 O primeiro árbitro tem a responsabilidade de decidir, antes e durante o encontro, se o terreno de jogo, equipamentos e outras condições se encontram apropriadas para o jogo. Capítulo I,
23.3.1.1

23.3 Responsabilidades

23.3.1 Antes do jogo, o primeiro árbitro:

23.3.1.1 Inspecciona as condições da área de jogo, as bolas e o material a usar, Capítulo I,
23.2.5

23.3.1.2 Realiza o sorteio na presença dos capitães de equipa, 7.1

23.3.1.3 Controla o aquecimento das equipas. 7.2

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

23.3.2.1 Advertir as equipas 21.1

23.3.2.2 Sancionar as condutas incorrectas e as demoras de jogo, 16.2, 21.2

23.3.2.3 Decidir sobre:

a) As faltas do jogador que serve e de posição da equipa que efectua o serviço, incluindo a cortina, 7.4, 12.4,
12.5, 12.7.1,
Fig.4

b) As faltas nos contactos de bola, 9.3

c) As faltas acima da rede e na sua parte superior, 11.3.1, 11.4.1,
11.4.4

d) O ataque em falta do Libero e dos jogadores defesas, 13.3.3, 13.3.5
24.3.2.4,
Fig.11(21)

e) O ataque efectivo de um jogador com a bola acima do bordo superior da rede proveniente de um passe de dedos feito pelo Libero na sua zona de ataque. 1.4.1, 13.3.6,
24.3.2.4,
Fig.11(21)

f) A bola que atravessa completamente o espaço inferior da rede. 8.4.5,
24.3.2.7,
Fig.5a

g) O bloco efectivo dos defesas ou a tentativa de bloco do Libero. 14.6.2, 14.6.6
Fig.11(12)

23.3.3 No final do jogo verifica e assina o boletim de jogo. 25.2.3.3

24. SEGUNDO ÁRBITRO

24.1 Colocação

O segundo árbitro desempenha as suas funções de pé, perto do poste fora do terreno de jogo, do lado contrário e de frente para o primeiro árbitro. Fig.1a,
Fig.1b,
Fig.10

24.2 Autoridade

24.2.1 O segundo árbitro é o assistente do primeiro, mas também tem a sua própria área de competência. 24.3

Pode substituir o primeiro árbitro se este se vir incapacitado de desempenhar as

suas funções.

24.2.2	O segundo árbitro pode também, sem apitar, assinalar faltas que ultrapassam a sua competência, não devendo contudo insistir, caso o primeiro árbitro não o leve em consideração.	24.3
24.2.3	O segundo árbitro controla o trabalho do marcador.	25.2, 26.2
24.2.4	O segundo árbitro controla o comportamento dos membros das equipas no banco dos suplentes, indicando ao primeiro árbitro qualquer conduta incorrecta.	4.2.1
24.2.5	O segundo árbitro controla os jogadores que se encontram na área de aquecimento.	4.2.3
24.2.6	O segundo árbitro autoriza as interrupções, controla a sua duração e rejeita os pedidos improcedentes.	15, 15.6, 25.2.2.3
24.2.7	O segundo árbitro controla o número de tempos mortos e de substituições utilizado por cada equipa, informando o primeiro árbitro e o treinador respectivo do 2º tempo morto e das 5ª e 6ª substituições.	15.1, 25.2.2.3
24.2.8	Em caso de lesão de um jogador, autoriza a substituição excepcional ou concede os três minutos de recuperação.	15.7, 17.1.2
24.2.9	O segundo árbitro verifica o estado do chão, principalmente na zona de ataque. Verifica igualmente, durante o jogo, se as bolas se encontram nas condições regulamentares.	1.2.1, 3
24.2.10	O segundo árbitro controla o comportamento dos elementos das equipas na área de penalização indicando ao 1º árbitro qualquer conduta incorrecta.	1.4.5, 21.3.2
24.3	Responsabilidades	
24.3.1	No início de cada <i>set</i> , na mudança de campo, no <i>set</i> decisivo e sempre que necessário, verifica se as posições dos jogadores em campo correspondem às fichas de formação.	5.2.3.1, 7.3.2, 7.3.5, 18.2.2
24.3.2	Durante o jogo, o segundo árbitro decide, apita e assinala:	
24.3.2.1	A penetração no campo contrário e o espaço por baixo da rede.	11.2, Fig.5
24.3.2.2	As faltas de posição da equipa que recebe o serviço.	7.5, Fig.4
24.3.2.3	O contacto dos jogadores com a parte inferior da rede ou a vareta do seu lado do campo.	11.3.1
24.3.2.4	O bloco efectivo dos defesas, ou a tentativa de bloco do Libero; ou o ataque em falta dos defesas ou do Libero.	13.3.3, 14.6.2, 14.6.6 23.3.2.3d,e,g Fig.11(12)
24.3.2.5	O contacto da bola com um objecto exterior	8.4.2, 8.4.3 8.4.4
24.3.2.6	O contacto da bola com o chão quando o primeiro árbitro não está em posição de o julgar.	8.3
24.3.2.7	A bola que cruza, total ou parcialmente, a rede por fora do espaço de passagem, ou toca a vareta do seu lado do campo.	8.4.3, 8.4.4 Fig.5
24.3.3	No final do jogo assina o boletim de jogo.	25.2.3.3

25. MARCADOR

25.1 Colocação

O marcador desempenha as suas funções sentado na mesa de marcação, no lado oposto do primeiro árbitro e de frente para ele.

Fig.1a, Fig.1b
Fig.10

25.2 Responsabilidades

Preenche o boletim de jogo de acordo com as Regras, em colaboração com o segundo árbitro.

Usa uma buzina ou outro aparelho sonoro para assinalar irregularidades ou sinalizar aos árbitros o que está sob a sua responsabilidade.

25.2.1 Antes do encontro e dos sets, o marcador:

25.2.1.1 Regista os dados referentes ao jogo e às equipas, incluindo o nome e o número do Libero, de acordo com os procedimentos em vigor e obtém as assinaturas dos capitães e treinadores;

4.1, 5.1.1,
5.2.2, 7.3.1,
19.1.2,
19.3.3.2

25.2.1.2 Regista as formações iniciais de cada equipa a partir das fichas de formação;

5.2.3.1,
7.3.2

Se não receber as fichas de formação a tempo, deve informar o segundo árbitro imediatamente.

25.2.2 Durante o encontro, o marcador:

25.2.2.1 Regista os pontos obtidos;

6.1

25.2.2.2 Controla a ordem de rotação no serviço, assinalando aos árbitros, imediatamente após a execução do serviço, qualquer erro verificado;

12.2,

25.2.2.3 Tem poderes para reconhecer e anunciar pedidos de substituição de jogadores através do uso da buzina controlando o seu número; e registar as substituições e tempos mortos, informando o segundo árbitro;

15.1, 15.4.1,
24.2.6,
24.2.7

25.2.2.4 Informa aos árbitros os pedidos de interrupção considerados improcedentes;

15.11

25.2.2.5 Informa aos árbitros os finais de set, o início e fim de cada tempo morto técnico e o 8º ponto no set decisivo;

6.2, 15.4.1,
18.2.2

25.2.2.6 Regista quaisquer sanções e pedidos improcedentes;

16.2, 15.11.3,
21.3

25.2.2.7 Regista todas as outras ocorrências, conforme instrução do 2º árbitro, por exemplo: substituições excepcionais, tempo de recuperação, interrupções prolongadas, interferências externas, etc.

15.7, 17.1.2,
17.2, 17.3

25.2.3 No final do encontro, o marcador:

25.2.3.1 Regista o resultado final;

6.3

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

5.1.2.1,
5.1.3.2,
23.2.4

25.2.3.3 Depois de ter assinado o boletim de jogo recolhe as assinaturas dos capitães de equipa e depois as dos árbitros.

5.1.3.1,
23.3.3, 24.3.3

- 26. MARCADOR ASSISTENTE**
- 26.1 Colocação**
O marcador assistente desempenha as suas funções sentado ao lado do marcador na mesa de marcação. 22.1, Fig.1a, Fig.1b, Fig.10
- 26.2 Responsabilidades** 19.3
- Regista as trocas do Libero
- Ajuda o marcador nas tarefas administrativas
- Substitui o marcador se este se vir incapacitado de desempenhar as suas funções.
- 26.2.1 Antes do encontro e *set*, o marcador assistente:
- 26.2.1.1 Prepara a folha de controlo do Libero
- 26.2.1.2 Prepara o boletim de jogo de reserva
- 26.2.2 Durante o encontro, o marcador assistente:
- 26.2.2.1 Regista em detalhe as trocas do Libero 19.3.1.1
- 26.2.2.2 Informa os árbitros de qualquer falta nas trocas do Libero, usando a buzina 19.3.2.1
- 26.2.2.3 Inicia e termina a duração do Tempos Mortos Técnicos 15.4.1
- 26.2.2.4 Opera com o quadro de marcação manual na mesa de marcação
- 26.2.2.5 Verifica se os quadros de marcação estão correctos 25.2.2.1
- 26.2.2.6 Se for necessário, actualiza o boletim de jogo de reserva e entrega-o ao marcador 25.2.1.1
- 26.2.3 No final do encontro, o marcador assistente:
- 26.2.3.1 Assina a folha de controlo do Libero e entrega-a para verificação
- 26.2.3.2 Assina o boletim de jogo
- 27. JUÍZES DE LINHA**
- 27.1 Colocação**
Se são apenas dois juizes de linha, colocam-se em diagonal, à distância de 1 a 2 m dos cantos à direita de cada um dos árbitros. Fig.1a, Fig.1b, Fig.10
- Cada um dos juizes de linha controla a linha de fundo e a linha lateral do seu lado.
- Nas Competições Mundiais e Oficiais FIVB são obrigatórios quatro juizes de linha.**
- Permanecem de pé na zona livre colocados de 1 a 3 m de cada canto do terreno de jogo, no prolongamento imaginário da linha sob a sua responsabilidade.** Fig.10

27.2 Responsabilidades

- 27.2.1 Os juizes de linha exercem a sua função utilizando uma bandeirola de (40 cm x 40 cm) conforme indicado na Fig.12, e assinalam:
- 27.2.1.1 A bola “dentro” ou “fora” sempre que a bola toca o chão perto da(s) sua(s) linha(s); 8.3, 8.4 Fig.12(1,2)
 - 27.2.1.2 As bolas que, tocando o chão “fora”, foram jogadas pela equipa que recebe; 8.4 Fig.12(3)
 - 27.2.1.3 As bolas que tocam a vareta e as bolas do serviço que passam a rede por fora do espaço de passagem, etc. 8.4.3, 8.4.4, 10.1.1, Fig.5, Fig.12(4)
 - 27.2.1.4 Qualquer jogador (excepto o que serve) que esteja fora do seu campo, no momento do batimento do serviço; 7.4, 12.4.3, Fig.12(4)
 - 27.2.1.5 As faltas efectuadas com o pé pelo jogador que serve; 12.4.3
 - 27.2.1.6 Qualquer contacto com a vareta do seu lado do campo, por parte de um jogador em acção de jogar a bola, ou quando interfere com a jogada. 11.3.1, 11.4.4 Fig.12(4)
 - 27.2.1.7 A bola que cruza a rede por fora do espaço de passagem, ou toca a vareta do seu lado do campo. 10.1.1, Fig.5, Fig12(4)
- 27.2.2 A pedido do primeiro árbitro, o juiz de linha deve repetir o seu gesto.

28. GESTOS OFICIAIS

28.1 Gestos Oficiais dos Árbitros

Os árbitros devem indicar através de gestos oficiais a razão da falta assinalada (natureza da falta e da interrupção autorizada). O gesto deve ser mantido durante algum tempo e se efectuado com uma mão, esta deve ser colocada do lado da equipa que cometeu a falta ou fez o pedido.

Fig.11

28.2 Gestos Oficiais dos Juizes de Linha

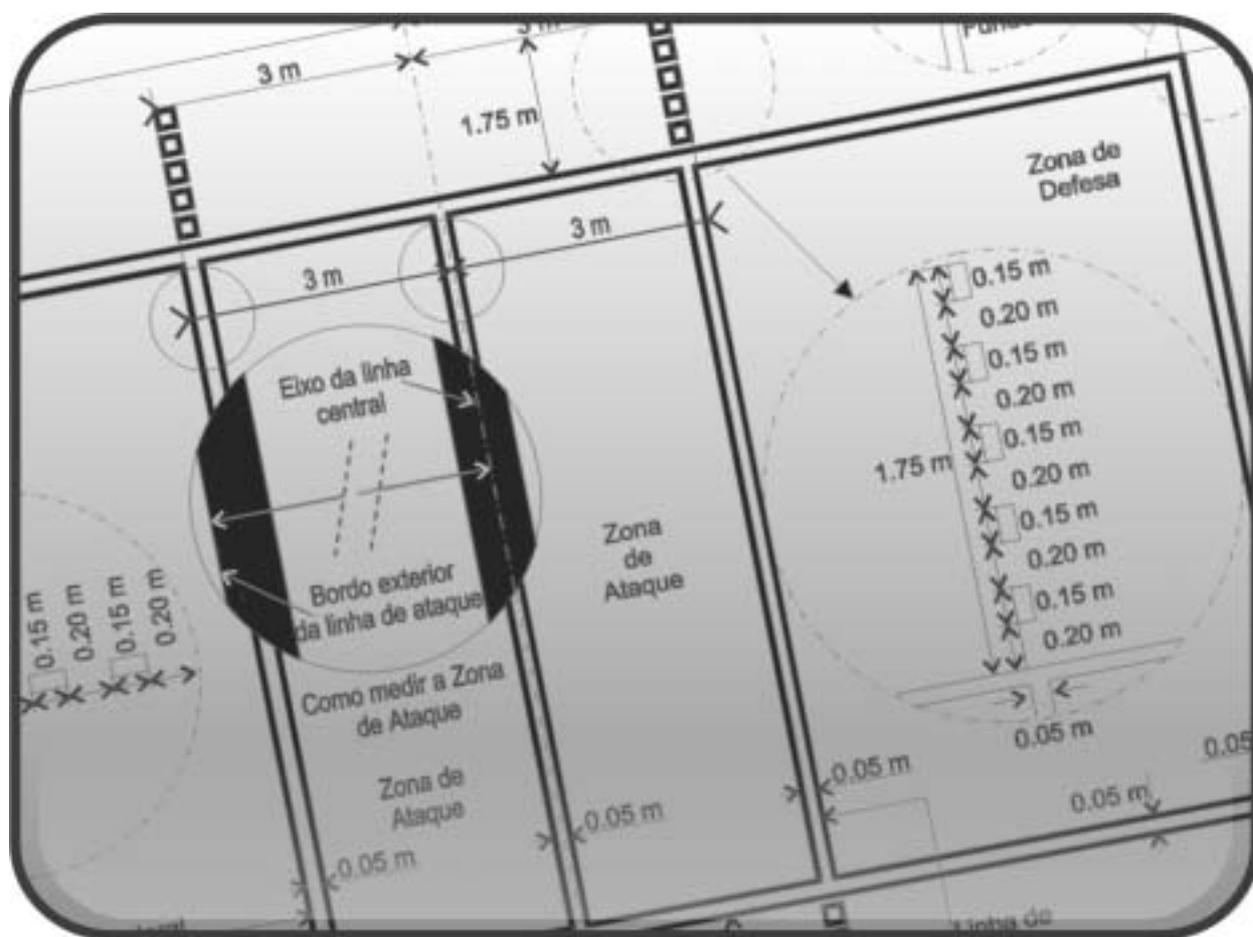
Os juizes de linha deverão indicar a natureza da falta assinalada através do gesto oficial com a bandeirola, prolongando-o por um momento.

Fig.12

PARTE 2

SECÇÃO 3

FIGURAS



ÁREA DE COMPETIÇÃO E DE CONTROLO

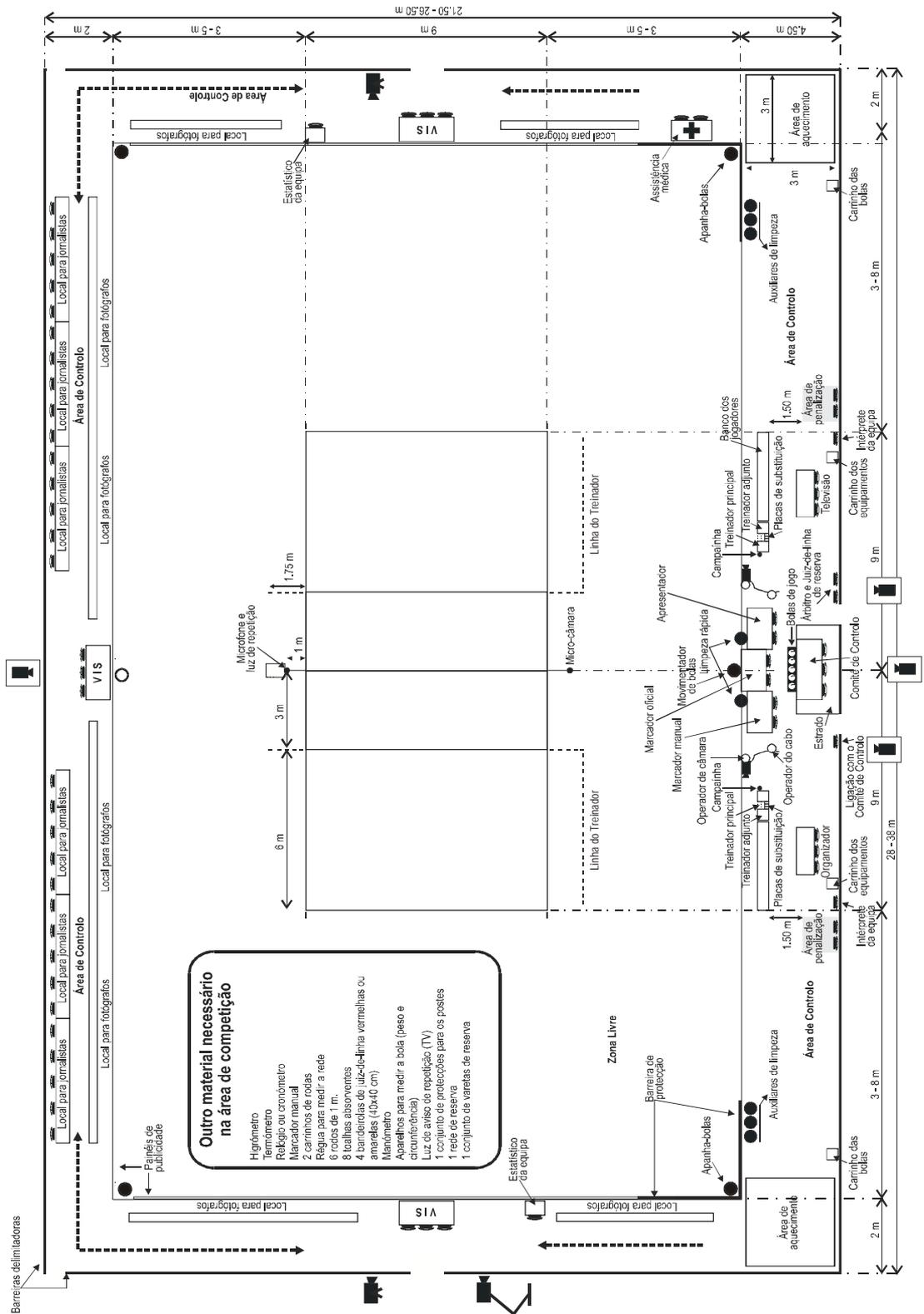


Figura 1a – R.1, 1.4.4, 1.4.5, 1.4.6, 4.2.1, 4.2.3.1, 19.3.2.4, 21.3.2.1, 21.3.3.1, 23.1, 24.1, 25.1, 26.1

ÁREA DE JOGO

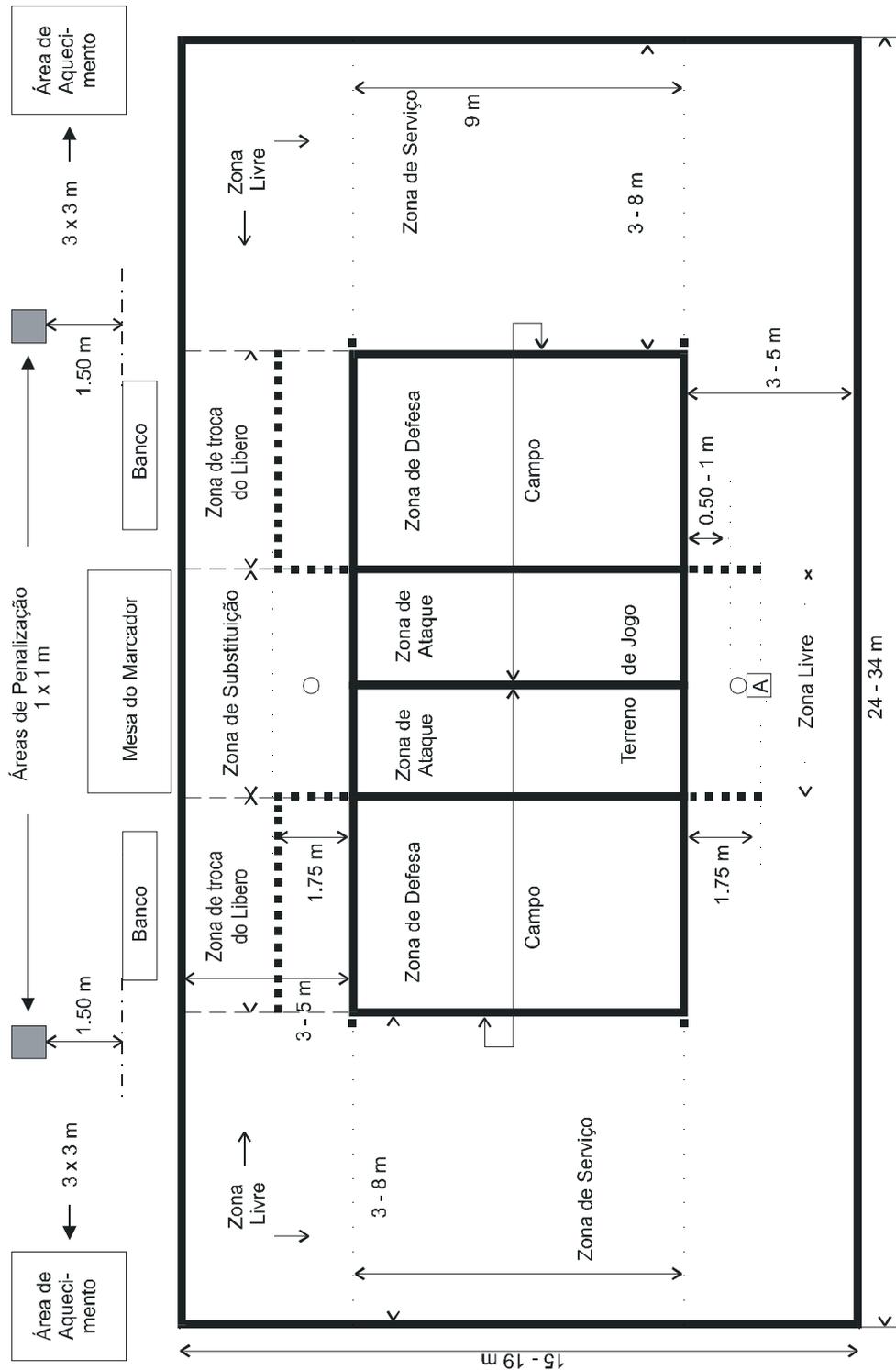


Figura 1b - R.1, 1.4, 1.4.2, 1.4.3, 1.4.4, 1.4.5, 1.4.6, 4.2.1, 4.2.3.1, 15.10.1, 21.3.2.1, 23.1, 24.1, 25.1, 26.1

TERRENO DE JOGO

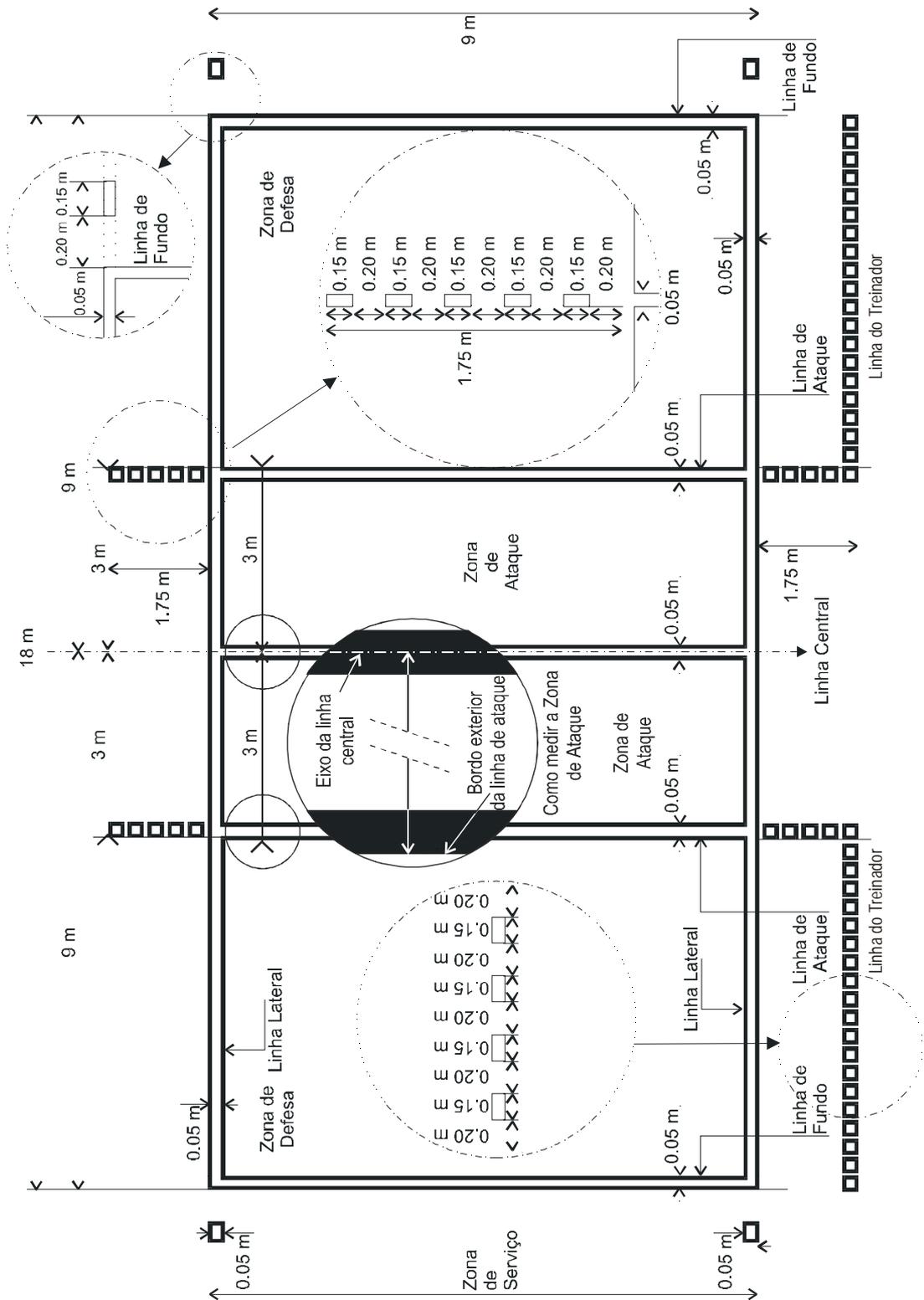


Figura 2 - R.1.1, 1.3, 1.3.3, 1.3.4, 1.4

REDE

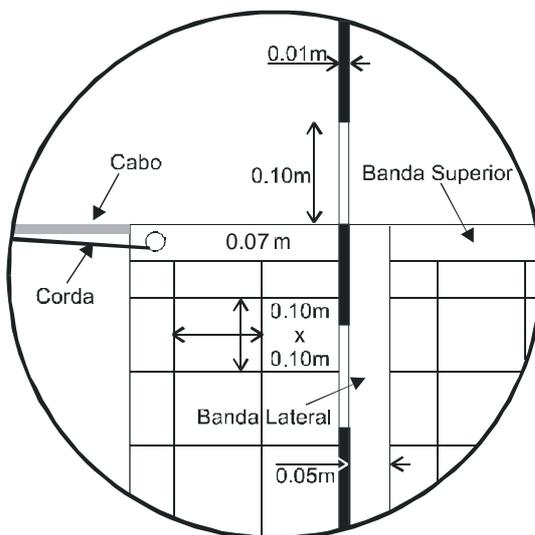
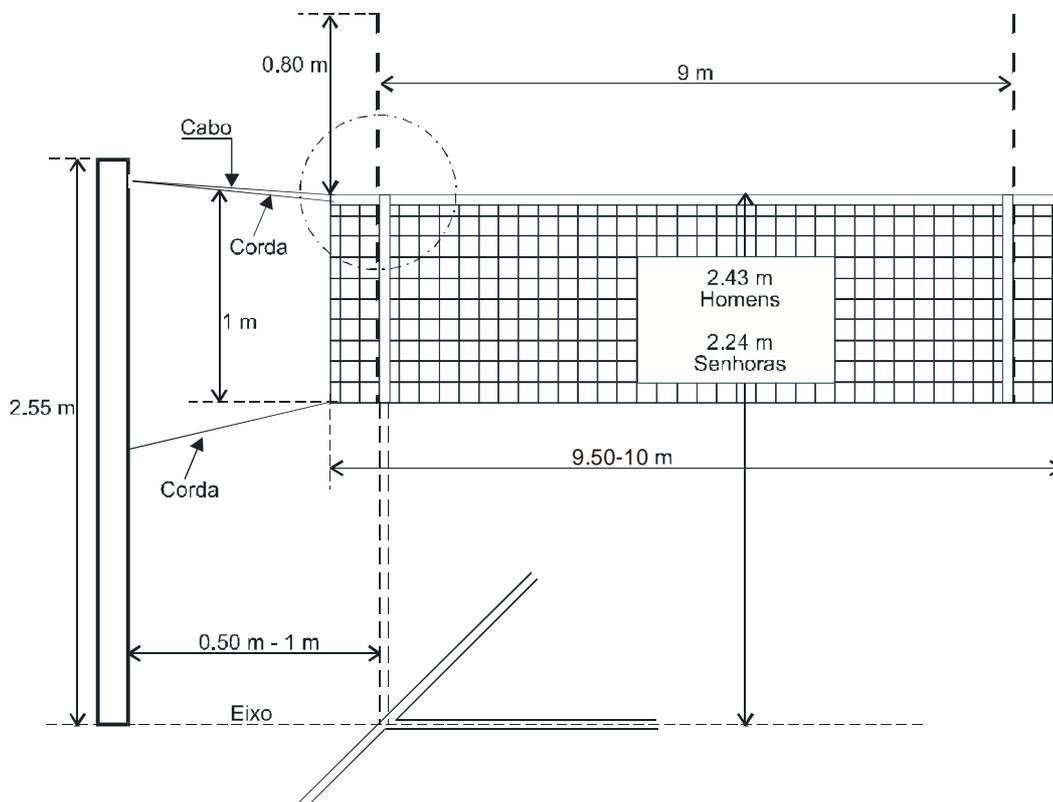
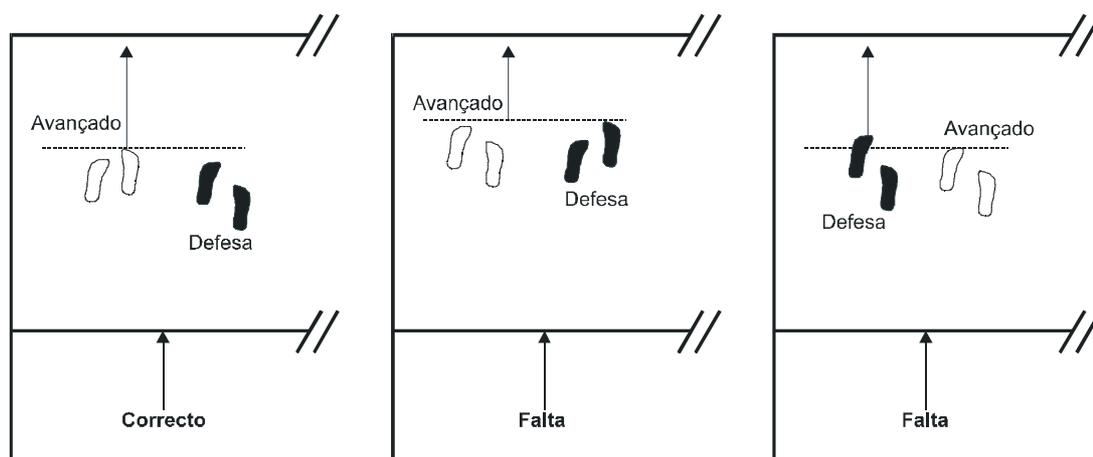


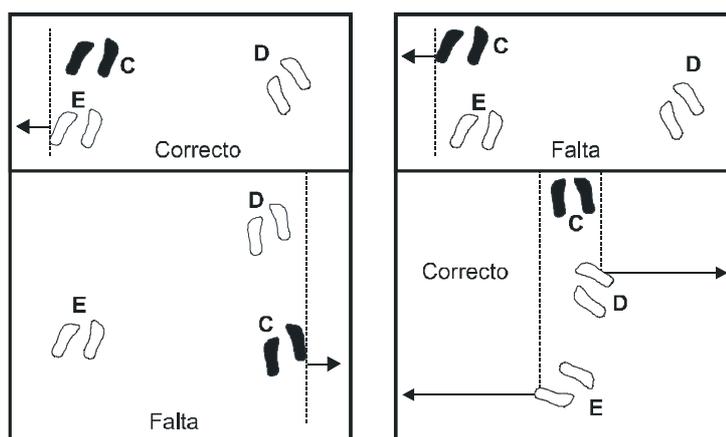
Figura 3 - 2.2, 2.3, 2.4, 2.5.1, 11.3.1, 11.3.2

POSIÇÃO DOS JOGADORES

Exemplo A: determinação das posições entre um avançado e o seu defesa correspondente



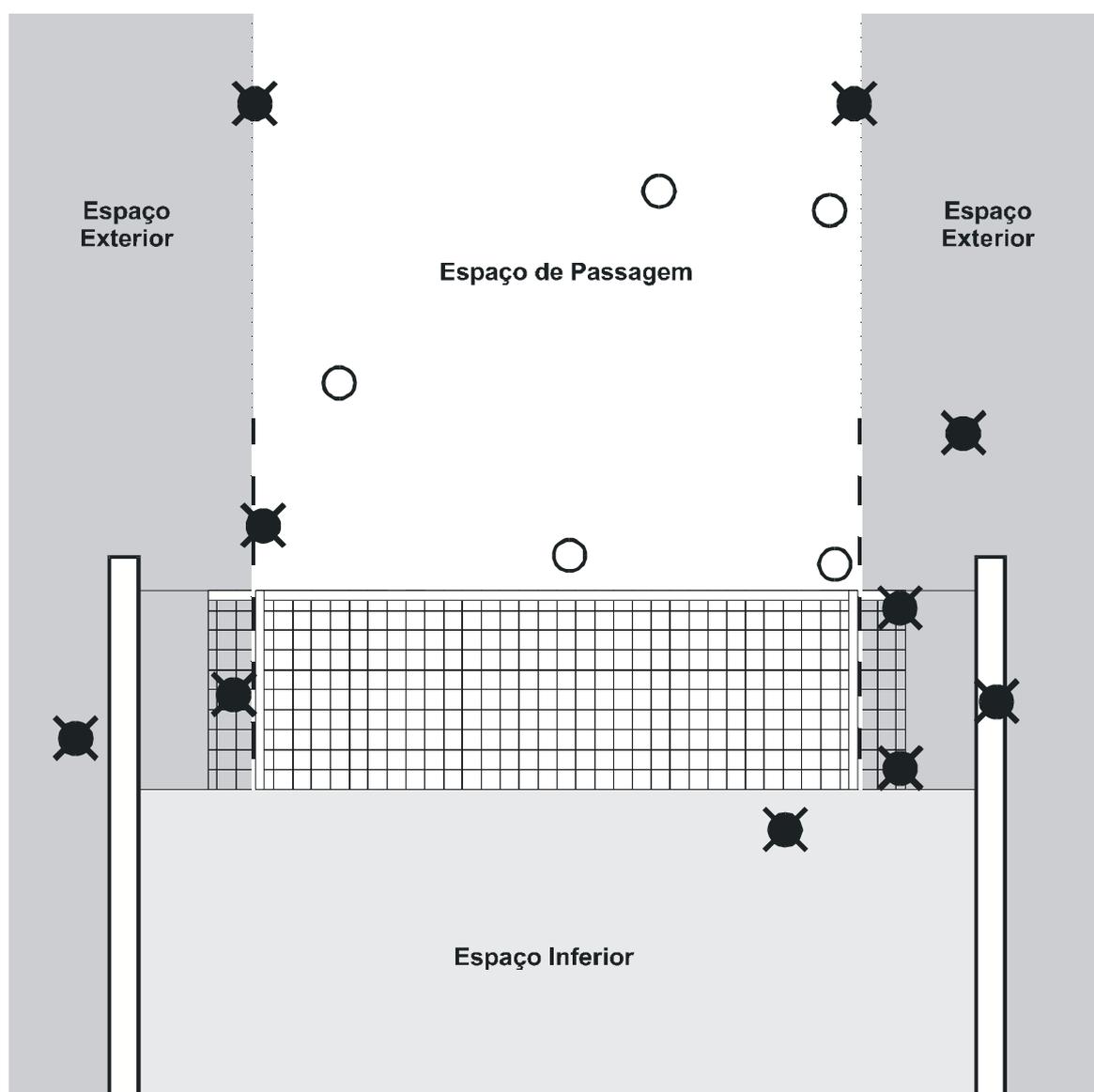
Exemplo B: determinação das posições entre os jogadores da mesma linha



C - Jogador Central
 D - Jogador Direito
 E - Jogador Esquerdo

Figura 4 - R.7.4, 7.4.3, 7.5, 23.3.2.3, 24.3.2.2

BOLA QUE ATRAVESSA O PLANO VERTICAL DA REDE PARA O CAMPO *ADVERSÁRIO*

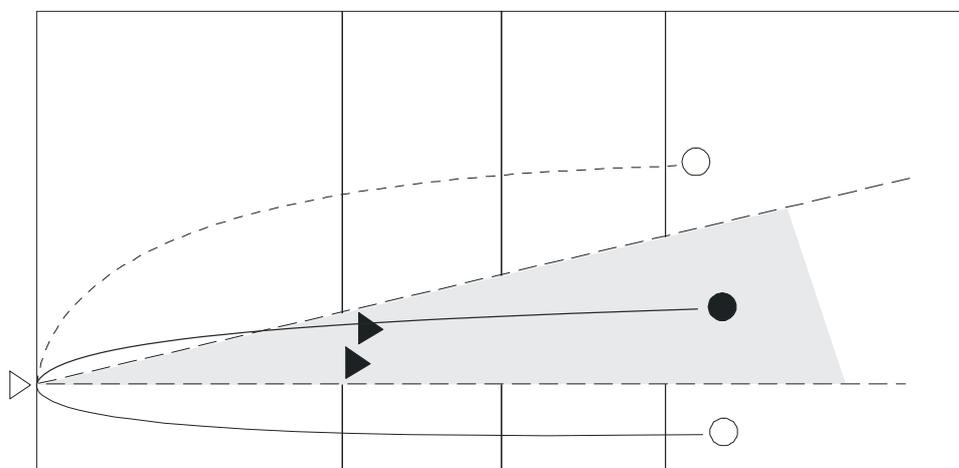


⊗ - Falta

○ - Passagem Correcta

Figura 5a - R.2.4, 8.4.3, 8.4.4, 8.4.5, 10.1.1, 10.1.3, 24.3.2.7, 27.2.1.3, 27.2.1.7

CORTINA COLECTIVA



○ = Correcto

● = Falta

Figura 6 - R.12.5.2, 23.3.2.3a

BLOCO EFECTIVO

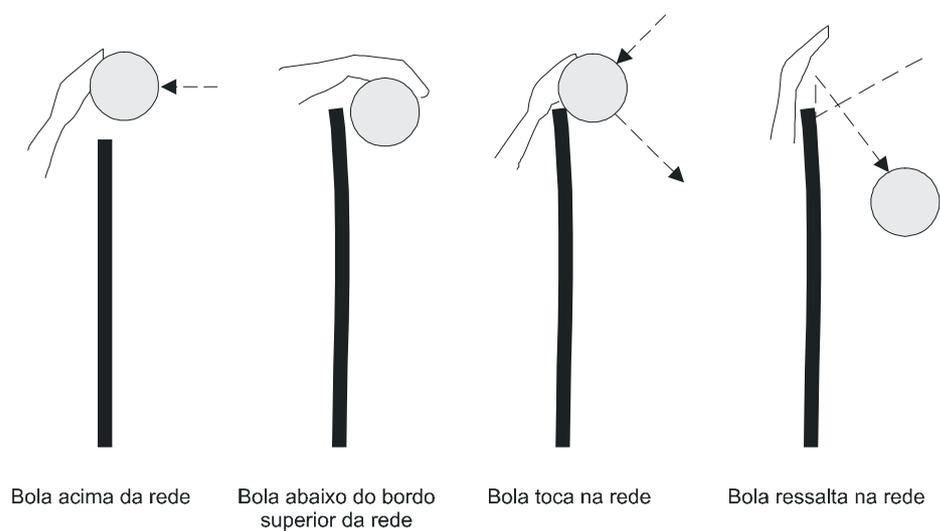


Figura 7 - R. 14.1.3

ATAQUE DO DEFESA

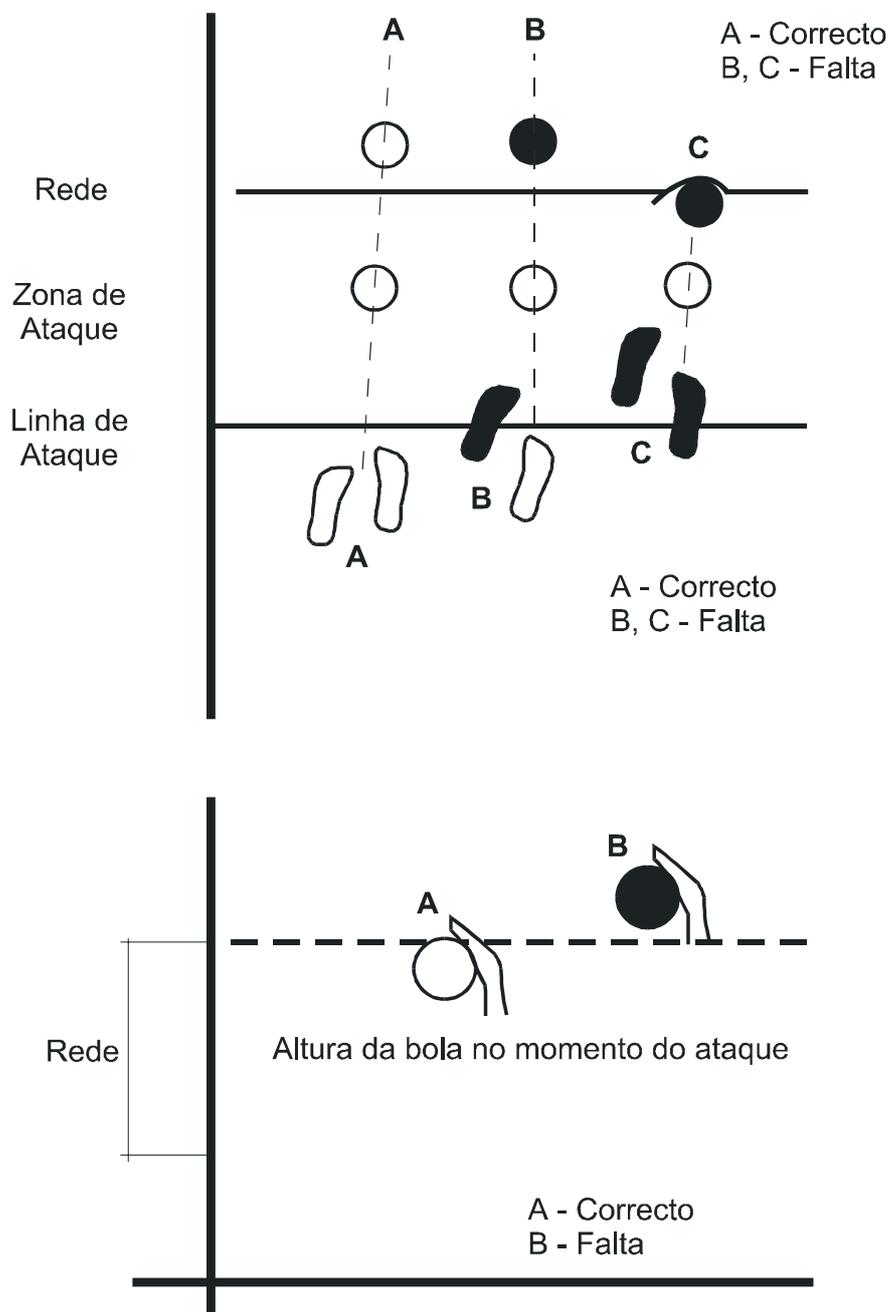


Figura 8 - R. 13.2.2, 13.2.3, 23.3.2.3d, 24.3.2.4

ESCALA DE SANÇÕES POR CONDUTA INCORRECTA

CATEGORIAS	OCORRÊNCIAS (POR EQUIPA)	PREVARICADOR	SANÇÃO	CARTÕES	CONSEQUÊNCIAS
Conduta Grosseira	Primeira	Qualquer Elemento	Penalização	Amarelo	Perda da jogada
	Segunda	Mesmo Elemento	Expulsão	Vermelho	Deixa a área de jogo e fica na área de penalização até ao final do set
	Terceira	Mesmo Elemento	Desqualificação	Vermelho + Amarelo juntos	Deixa a área de controlo da competição para o resto do jogo
Conduta Ofensiva	Primeira	Qualquer Elemento	Expulsão	Vermelho	Deixa a área de jogo e fica na área de penalização até ao final do "set"
	Segunda	Mesmo Elemento	Desqualificação	Vermelho + Amarelo juntos	Deixa a área de controlo da competição para o resto do jogo
Agressão	Primeira	Qualquer Elemento	Desqualificação	Vermelho + Amarelo juntos	Deixa a área de controlo da competição para o resto do jogo

ESCALA DE SANÇÕES POR DEMORA

CATEGORIAS	OCORRÊNCIAS (POR EQUIPA)	PREVARICADOR	SANÇÃO	CARTÕES	CONSEQUÊNCIAS
Demora	Primeira	Qualquer elemento da equipa	Advertência por demora	Gesto n.º 25 sem cartão	Prevenir - não há penalização
	Segunda (e seguintes)	Qualquer elemento da equipa	Penalização por demora	Gesto n.º 25 com cartão amarelo	Perda da jogada

Figura 9 – R.16.2, 21.3, 21.4.2

COLOCAÇÃO DA EQUIPA DE ARBITRAGEM E AUXILIARES

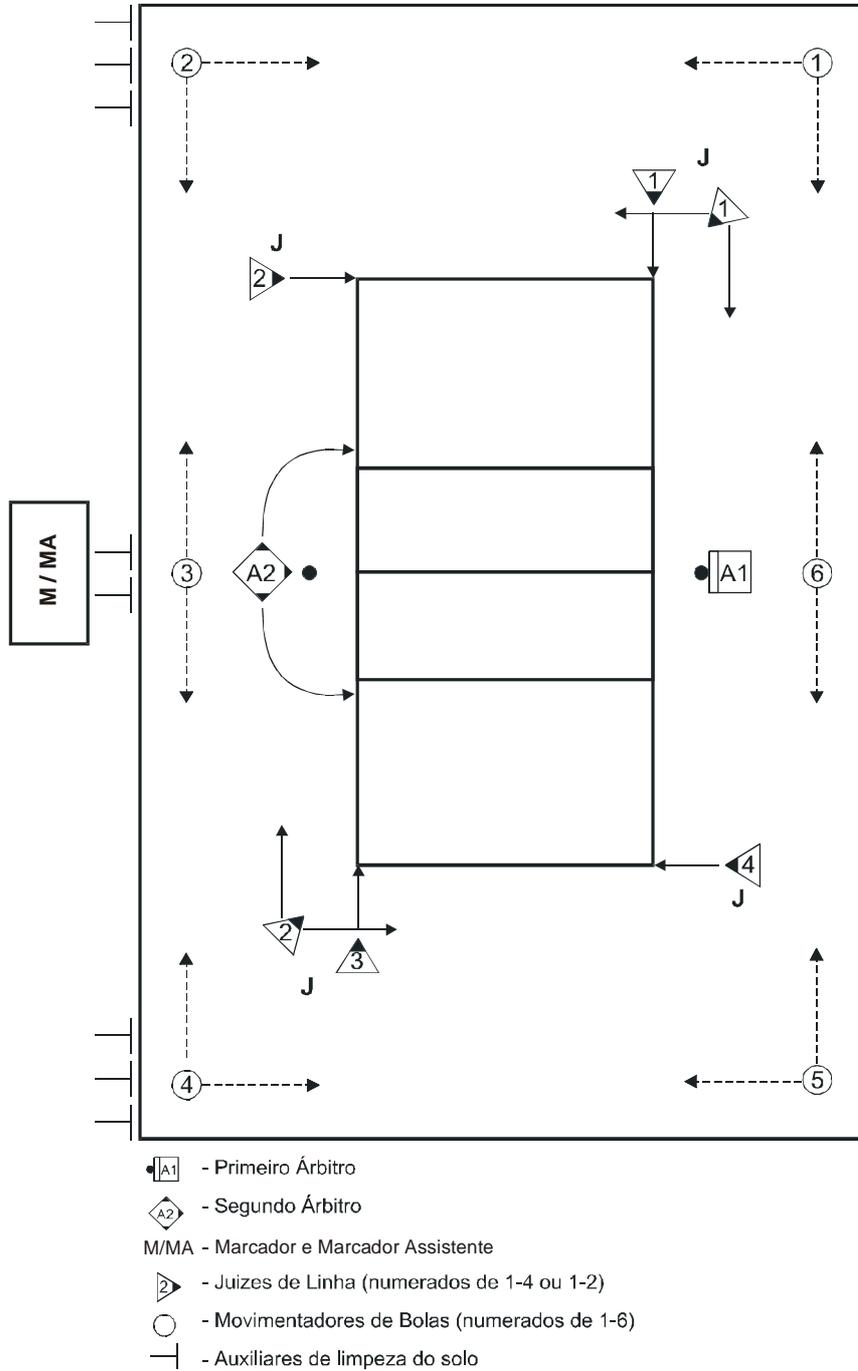
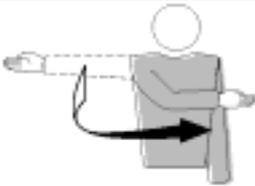
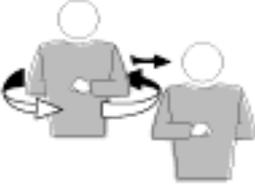
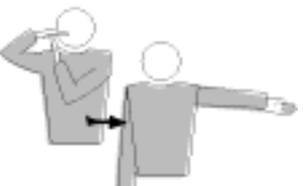


Figura 10 - R.3.3, 23.1, 24.1, 25.1, 26.1 e 27.1 (juizes de linha)

GESTOS OFICIAIS DOS ÁRBITROS

FIGURA 11 (1- 7)

Situação a assinalar	Descrição dos gestos a executar pelo primeiro (P) e pelo segundo (S) árbitro	Gesto a executar pelos árbitros
Autorização para o serviço R. 12.3	<i>Deslocar a mão para indicar a direcção do serviço</i> P	 1
Equipa a servir R. 12.3 R. 22.2.3.1	<i>Estender o braço do lado da equipa que deverá servir</i> P S	 2
Mudança de campo R. 18.2	<i>Levantar os antebraços à frente e atrás e rodá-los à volta do corpo</i> P	 3
Tempo Morto R. 15.2.1	<i>Colocar a palma da mão sobre os dedos da outra estendida verticalmente (em forma de T) e indicar a equipa que o solicitou</i> P S	 4
Substituição R. 15.2.1. R. 15.5	<i>Rotação de um antebraço à volta do outro</i> P S	 5
Conduta incorrecta Penalização R. 21.3.2 R. 21.6	<i>Exibir o cartão amarelo para a penalização</i> P	 6
Expulsão R. 21.3.2 R. 21.6	<i>Exibir o cartão vermelho para a expulsão</i> P	 7

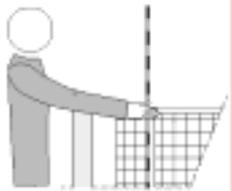
GESTOS OFICIAIS DOS ÁRBITROS

FIGURA 11 (8- 13)

Situação a assinalar	Descrição dos gestos a executar pelo primeiro (P) e pelo segundo (S) árbitro	Gesto a executar pelos árbitros
Desqualificação R. 21.3.3 R. 21.6	Exibir os cartões amarelo + vermelho juntos para a desqualificação P	 8
Fim do set (ou jogo) R. 6.2 R. 6.3	Cruzar os antebraços à frente do peito com as mãos abertas P S	 9
Bola não levantada na execução do serviço R. 12.4.1	Levantar o braço estendido com a palma da mão para cima P	 10
Demora no serviço R. 12.4.4	Levantar oito dedos separados P	 11
Falta no bloco ou cortina R.14.6 R. 12.5	Levantar verticalmente os dois braços com as palmas das mãos para a frente P S	 12
Falta de posição ou rotação R. 7.5 ou R. 7.7	Descrever um círculo com o indicador P S	 13

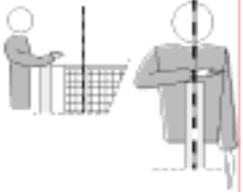
GESTOS OFICIAIS DOS ÁRBITROS

FIGURA 11 (14- 19)

Situação a assinalar	Descrição dos gestos a executar pelo primeiro (P) e pelo segundo (S) árbitro	Gesto a executar pelos árbitros
Bola “dentro” R. 8.3	<i>Estender o braço e os dedos em direcção ao chão</i> P S	 14
Bola “fora” R. 8.4	<i>Levantar os antebraços na posição vertical com as mãos abertas e as palmas viradas para o corpo</i> P S	 15
Bola retida R. 9.3.3	<i>Levantar lentamente o antebraço, com a palma da mão virada para cima</i> P	 16
Dois toques R. 9.3.4	<i>Levantar dois dedos afastados</i> P	 17
Quatro toques R. 9.3.1	<i>Levantar quatro dedos afastados</i> P	 18
Rede tocada por um jogador ou bola do serviço que não passa para o campo contrário R. 11.4.4 R. 12.6.2.1	<i>Indicar o respectivo lado da rede</i> P S	 19

GESTOS OFICIAIS DOS ÁRBITROS

FIGURA 11 (20-25)

Situação a assinalar	Descrição dos gestos a executar pelo primeiro (P) e pelo segundo (S) árbitro	Gesto a executar pelos árbitros
<p>Transposição por cima da rede</p> <p>R. 11.4.1</p>	<p><i>Colocar uma mão por cima da rede, com a palma virada para baixo</i></p> <p>P</p>	 <p>20</p>
<p>Falta de ataque de um defesa, Libero ou a um serviço adversário</p> <p>R. 13.3.3, R.13.3.4, R. 13.3.5 ou após toque de dedos do Libero na zona de ataque</p> <p>R. 13.3.6</p>	<p><i>Efectuar um movimento de cima para baixo, com o antebraço, com a mão aberta</i></p> <p>P</p>	 <p>21</p>
<p>Penetração no campo contrário ou bola que atravessa o espaço inferior da rede</p> <p>R. 8.4.5, R. 11.2.1, R. 11.2.2, R. 11.2.2.2</p>	<p><i>Apontar a linha central com o dedo</i></p> <p>P S</p>	 <p>22</p>
<p>Falta dupla e repetição da jogada</p> <p>R. 6.1.2.2</p> <p>R. 9.1.2.3</p>	<p><i>Levantar verticalmente os dois polegares</i></p> <p>P</p>	 <p>23</p>
<p>Bola tocada</p>	<p><i>Tocar com a palma de uma mão os dedos da outra, colocada na posição vertical</i></p> <p>P S</p>	 <p>24</p>
<p>Advertência por demora</p> <p>R. 16.2.2</p> <p>Penalização por demora</p> <p>R. 16.2.3</p>	<p><i>Sobrepor a palma da mão esquerda ao pulso da mão direita virada para si (advertência)</i></p> <p><i>ou apontar o pulso com cartão amarelo (penalização)</i></p> <p>P</p>	 <p>25</p>

GESTOS OFICIAIS DOS JUIZES DE LINHA

FIGURA 12 (1-5)

Situação a assinalar	Descrição dos gestos a executar pelos juizes de linha (J)	Gesto a executar pelos juizes de linha
<p>Bola “dentro”</p> <p>R. 8.3</p>	<p><i>Baixar a bandeirola</i></p> <p>JL</p>	 <p>1</p>
<p>Bola “fora”</p> <p>R. 8.4.1</p>	<p><i>Levantar a bandeirola</i></p> <p>JL</p>	 <p>2</p>
<p>Bola tocada</p> <p>R. 27.2.1.2</p>	<p><i>Levantar a bandeirola e tocar o topo superior com a palma da mão livre</i></p> <p>JL</p>	 <p>3</p>
<p>Bola fora ou falta com o pé no serviço</p> <p>R. 8.4.2, R. 8.4.3, R. 8.4.4, R. 12.4.3, R. 27.2.1.4, R. 27.2.1.6</p>	<p><i>Agitar a bandeirola acima da cabeça e apontar a vareta ou a respectiva linha</i></p> <p>JL</p>	 <p>4</p>
<p>Julgamento Impossível</p>	<p><i>Cruzar os dois antebraços e mãos à frente do peito</i></p> <p>JL</p>	 <p>5</p>

PARTE 3

DEFINIÇÕES

Área de Competição e de Controlo	É um corredor que circunda o terreno de jogo e a zona livre e que inclui todos os espaços até as barreiras exteriores ou de delimitação (Fig. 1a)
Zonas	São secções da área de jogo (por ex. terreno de jogo, zona livre) assim definidas para fins específicos (ou com restrições especiais) dentro do texto da regra. Estas incluem a Zona de Ataque, Zona de Serviço, Zona de Substituição, Zona Livre, Zona de Defesa e Zona de Troca do Libero.
Áreas	São secções marcadas no chão FORA da zona livre, e identificadas pelas regras como tendo uma função específica. Elas incluem a Área de Aquecimento e a Área de Penalização.
Espaço inferior	Este espaço é definido na sua parte superior pela parte inferior da rede e o cabo que a prende aos postes, lateralmente pelos postes e na parte inferior pela superfície de jogo.
Espaço de passagem	O espaço de passagem é definido por: <ul style="list-style-type: none"> - a banda horizontal do bordo superior da rede, - as antenas e os seus prolongamentos - o tecto <p>A bola deve ser enviada para o CAMPO adversário através do espaço de passagem</p>
Espaço exterior	O espaço exterior é o plano vertical da rede fora dos espaços de passagem e inferior.
Zona de substituição	É a parte da zona livre na qual se efectuam as substituições.
Excepto com o acordo da FIVB	Esta condição significa que embora haja regulamentos sobre as normas e especificações dos equipamentos e instalações, há ocasiões especiais em que a FIVB pode fazer alterações de modo a promover o Voleibol ou a testar novas condições

Modelos da FIVB	Especificações técnicas e limites definidos pela FIVB aos fabricantes dos equipamentos
Área de penalização	Em cada metade da área de controlo da competição, há uma área de penalização localizada para além do prolongamento da linha final, fora da zona livre e que deve ser colocada no mínimo a 1,5m atrás da parte final do banco da equipa.
Falta	(i) Um jogada contraria as regras de jogo; (ii) Outra violação das regras que não aconteça durante uma jogada.
Driblar	É fazer a bola ressaltar no chão (normalmente em preparação para o lançamento e serviço). Outras acções preparatórias podem incluir (entre outras) passar a bola de uma mão para a outra.
Tempo Morto Técnico	Este tempo morto especial permite, juntamente com os outros tempos mortos, promover o voleibol através da análise das jogadas (por comentadores) e oferecer oportunidades comerciais adicionais. Os tempos mortos técnicos são obrigatórios para as competições Mundiais e oficiais da FIVB.
Apanha-bolas	São os elementos encarregados de manter a fluidez do jogo fazendo rolar a bola, entre as jogadas, até ao servidor
Sistema marcação contínua	É marcado um ponto por cada jogada ganha
Intervalo	Tempo entre os sets. A troca de campo no 5º set não deve ser vista como um intervalo
Advertência	É uma chamada de atenção verbal feita pelo primeiro árbitro ao capitão em jogo devido a uma troca tardia do Libero
Objecto exterior	É o objecto ou pessoa, que estando situado fora do terreno de jogo ou próximo dos limites da zona livre causa alteração da trajectória da bola. Por exemplo: sistema de iluminação, plataforma do árbitro, equipamento TV, mesa do marcador, postes. As varetas não são consideradas como um objecto exterior, mas sim como fazendo parte da rede.