



REGRAS OFICIAIS DE VOLEIBOL 2021-2024

Aprovadas no 37º Congresso FIVB, 2021



Regras Oficiais de Voleibol 2021-2024

Publicadas pela FIVB em 2021 – www.fivb.org

Design, layout e ilustrações: © FIVB 2021

Tradução e adaptação: Federação Portuguesa de Voleibol – <https://fpvoleibol.pt/fpv/>



REGRAS OFICIAIS DE VOLEIBOL

2021-2024

Aprovadas no 37º Congresso FIVB, 2021

Para serem implementadas em todas as competições após 1 de janeiro de 2022

ÍNDICE

CARACTERÍSTICAS DO JOGO	7
PARTE 1 - FILOSOFIA DAS REGRAS E DA ARBITRAGEM	8
PARTE 2 - SECÇÃO 1: JOGO	11
CAPÍTULO 1: INSTALAÇÕES E EQUIPAMENTO	12
1. ÁREA DE JOGO	12
1.1. DIMENSÕES	12
1.2. SUPERFÍCIE DE JOGO	12
1.3. LINHAS DO TERRENO DE JOGO	12
1.4. ZONAS E ÁREAS	13
1.5. TEMPERATURA	14
1.6. ILUMINAÇÃO	14
2. REDES E POSTES	14
2.1. ALTURA DA REDE	14
2.2. ESTRUTURA	14
2.3. BANDAS LATERAIS	15
2.4. VARETAS	15
2.5. POSTES	15
2.6. EQUIPAMENTO COMPLEMENTAR	15
3. BOLAS	15
3.1. CARACTERÍSTICAS	15
3.2. UNIFORMIDADE DAS BOLAS	16
3.3. SISTEMA DE CINCO BOLAS	16
CAPÍTULO 2: PARTICIPANTES	17
4. EQUIPAS	17
4.1. COMPOSIÇÃO DAS EQUIPAS	17
4.2. COLOCAÇÃO DA EQUIPA	18
4.3. EQUIPAMENTO	18
4.4. MUDANÇAS DE EQUIPAMENTO	19
4.5. OBJETOS PROIBIDOS	19
5. LÍDERES DAS EQUIPAS	19
5.1. CAPITÃO	19
5.2. TREINADOR	20
5.3. TREINADOR ADJUNTO	21
CAPÍTULO 3: FORMATO DO JOGO	22
6. MARCAR UM PONTO, GANHAR O SET E O JOGO	22
6.1. MARCAR UM PONTO	22
6.2. GANHAR UM SET	22
6.3. GANHAR O JOGO	23
6.4. AUSÊNCIA E EQUIPA INCOMPLETA	23
7. ESTRUTURA DO JOGO	23

7.1.	SORTEIO	23
7.2.	AQUECIMENTO OFICIAL.....	23
7.3.	FORMAÇÃO INICIAL DA EQUIPA.....	24
7.4.	POSIÇÕES.....	25
7.5.	FALTAS DE POSIÇÃO.....	25
7.6.	ROTAÇÃO.....	26
7.7.	FALTAS DE ROTAÇÃO	26
CAPÍTULO 4: AÇÕES DE JOGO		27
8.	SITUAÇÕES DE JOGO	27
8.1.	BOLA EM JOGO	27
8.2.	BOLA FORA DE JOGO.....	27
8.3.	BOLA “DENTRO”	27
8.4.	BOLA “FORA”	27
9.	JOGAR A BOLA.....	28
9.1.	TOQUES DA EQUIPA.....	28
9.2.	CARACTERÍSTICAS DO TOQUE DE BOLA.....	28
9.3.	FALTAS AO JOGAR A BOLA	29
10.	BOLA NA REDE.....	29
10.1.	PASSAGEM DA BOLA PELO PLANO VERTICAL DA REDE	29
10.2.	BOLA QUE TOCA NA REDE	30
10.3.	BOLA NA REDE.....	30
11.	JOGADOR NA REDE.....	30
11.1.	PASSAGEM DAS MÃOS POR CIMA DA REDE.....	30
11.2.	PENETRAÇÃO POR BAIXO DA REDE	30
11.3.	CONTACTO COM A REDE.....	31
11.4.	FALTAS DO JOGADOR NA REDE.....	31
12.	SERVIÇO	31
12.1.	PRIMEIRO SERVIÇO DO SET	31
12.2.	ORDEM DO SERVIÇO.....	32
12.3.	AUTORIZAÇÃO PARA O SERVIÇO.....	32
12.4.	EXECUÇÃO DO SERVIÇO.....	32
12.5.	CORTINA	32
12.6.	FALTAS COMETIDAS DURANTE O SERVIÇO	33
12.7.	FALTAS NO SERVIÇO E FALTAS DE POSIÇÃO	33
13.	ATAQUE.....	33
13.1.	CARACTERÍSTICAS DO ATAQUE.....	33
13.2.	RESTRIÇÕES DO ATAQUE	33
13.3.	FALTAS NO ATAQUE.....	34
14.	BLOCO.....	34
14.1.	BLOCAR.....	34
14.2.	TOQUES DE BOLA NO BLOCO	35
14.3.	BLOCO NO ESPAÇO ADVERSÁRIO	35
14.4.	BLOCO E TOQUES DE EQUIPA.....	35
14.5.	BLOCAR O SERVIÇO.....	35
14.6.	FALTAS NO BLOCO	35

CAPÍTULO 5: INTERRUPÇÕES, DEMORAS E INTERVALOS	36
15. INTERRUPÇÕES.....	36
15.1. NÚMERO DE INTERRUPÇÕES DE JOGO REGULAMENTARES	36
15.2. SEQUÊNCIA DE INTERRUPÇÕES DE JOGO REGULAMENTARES.....	36
15.3. PEDIDO DE INTERRUPÇÕES DE JOGO REGULAMENTARES	36
15.4. “TEMPOS”	37
15.5. SUBSTITUIÇÃO	37
15.6. LIMITE DE SUBSTITUIÇÕES	37
15.7. SUBSTITUIÇÃO EXCECIONAL	37
15.8. SUBSTITUIÇÃO POR EXPULSÃO OU DESQUALIFICAÇÃO	38
15.9. SUBSTITUIÇÃO ILEGAL	38
15.10. PROCEDIMENTO NA SUBSTITUIÇÃO.....	38
15.11. PEDIDOS IMPROCEDENTES	39
16. DEMORAS DE JOGO	39
16.1. TIPOS DE DEMORAS.....	39
16.2. SANÇÕES POR DEMORA	39
17. INTERRUPÇÕES DE JOGO EXCECIONAIS.....	40
17.1. LESÃO/DOENÇA	40
17.2. INTERFERÊNCIA EXTERNA.....	40
17.3. INTERRUPÇÕES PROLONGADAS	40
18. INTERVALOS E TROCA DE CAMPOS	41
18.1. INTERVALOS.....	41
18.2. TROCA DE CAMPOS	41
CAPÍTULO 6: O JOGADOR LÍBERO	42
19. O JOGADOR LÍBERO.....	42
19.1. DESIGNAÇÃO DO LÍBERO	42
19.2. EQUIPAMENTO	42
19.3. AÇÕES ENVOLVENDO O LÍBERO	42
19.4. REDESIGNAÇÃO DE UM NOVO LÍBERO	44
19.5. RESUMO.....	45
CAPÍTULO 7: CONDUTA DOS PARTICIPANTES	46
20. CONDUTA EXIGIDA.....	46
20.1. CONDUTA DESPORTIVA.....	46
20.2. FAIR PLAY	46
21. COMPORTAMENTO INCORRETO E SANÇÕES	46
21.1. COMPORTAMENTO INCORRETO MENOR.....	46
21.2. COMPORTAMENTO INCORRETO QUE IMPLICA SANÇÕES	47
21.3. ESCALA DE SANÇÕES.....	47
21.4. APLICAÇÃO DAS SANÇÕES POR COMPORTAMENTO INCORRETO	48
21.5. COMPORTAMENTO INCORRETO ANTES E ENTRE OS SETS	48
21.6. RESUMO DOS COMPORTAMENTOS INCORRETOS E CARTÕES UTILIZADOS	48
PARTE 2 - SECÇÃO 2: OS ÁRBITROS, SUAS RESPONSABILIDADES E GESTOS OFICIAIS	49
CAPÍTULO 8: ÁRBITROS	50
22. EQUIPA DE ARBITRAGEM E PROCEDIMENTOS.....	50

22.1.	COMPOSIÇÃO.....	50
22.2.	PROCEDIMENTOS.....	50
23.	1º ÁRBITRO.....	51
23.1.	COLOCAÇÃO.....	51
23.2.	AUTORIDADE.....	51
23.3.	RESPONSABILIDADES.....	52
24.	2º ÁRBITRO.....	53
24.1.	COLOCAÇÃO.....	53
24.2.	AUTORIDADE.....	53
24.3.	RESPONSABILIDADES.....	54
25.	VÍDEO-ÁRBITRO.....	54
25.1.	COLOCAÇÃO.....	54
25.2.	RESPONSABILIDADES.....	54
26.	ÁRBITRO RESERVA.....	55
26.1.	COLOCAÇÃO.....	55
26.2.	RESPONSABILIDADES.....	55
27.	MARCADOR.....	56
27.1.	COLOCAÇÃO.....	56
27.2.	RESPONSABILIDADES.....	56
28.	MARCADOR ASSISTENTE.....	57
28.1.	COLOCAÇÃO.....	57
28.2.	RESPONSABILIDADES.....	57
29.	JUÍZES DE LINHA.....	58
29.1.	COLOCAÇÃO.....	58
29.2.	RESPONSABILIDADES.....	58
30.	GESTOS OFICIAIS.....	59
30.1.	GESTOS OFICIAIS DOS ÁRBITROS.....	59
30.2.	GESTOS OFICIAIS DOS JUÍZES DE LINHA.....	59

PARTE 2 - SECÇÃO 3: DIAGRAMAS	61
DIAGRAMA 1a: ÁREA DE COMPETIÇÃO / CONTROLO.....	62
DIAGRAMA 1b: A ÁREA DE JOGO.....	63
DIAGRAMA 2: O TERRENO DE JOGO.....	64
DIAGRAMA 3: DESENHO DA REDE.....	65
DIAGRAMA 4: POSIÇÃO DOS JOGADORES.....	66
DIAGRAMA 5a: BOLA QUE ATRAVESSA O PLANO VERTICAL DA REDE PARA O CAMPO ADVERSÁRIO.....	67
DIAGRAMA 5B: BOLA QUE ATRAVESSA O PLANO VERTICAL DA REDE PARA O CAMPO ADVERSÁRIO.....	68
DIAGRAMA 6: CORTINA COLETIVA.....	69
DIAGRAMA 7: BLOCO EFETIVO.....	69
DIAGRAMA 8: ATAQUE POR UM JOGADOR DEFESA.....	70
DIAGRAMA 9: ADVERTÊNCIAS, ESCALA DE SANÇÕES E SUAS CONSEQUÊNCIAS.....	71
DIAGRAMA 9a: ADVERTÊNCIAS E PENALIZAÇÕES POR COMPORTAMENTO INCORRETO.....	71
DIAGRAMA 9b: ADVERTÊNCIAS E PENALIZAÇÕES POR DEMORA.....	71
DIAGRAMA 10: LOCALIZAÇÃO DA EQUIPA DE ARBITRAGEM E DOS SEUS ASSISTENTES.....	72



DIAGRAMA 11: GESTOS OFICIAIS DOS ÁRBITROS	73
DIAGRAMA 12: GESTOS OFICIAIS DOS JUÍZES DE LINHA.....	80

PARTE 3 DEFINIÇÕES	82
---------------------------	-----------



CARACTERÍSTICAS DO JOGO

O Voleibol é um desporto coletivo jogado por duas equipas num terreno de jogo 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 objetivo 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 efetua 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 corretamente.

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 efetuam uma rotação, rodando uma posição no sentido dos ponteiros do relógio.

PARTE 1
FILOSOFIA DAS REGRAS E DA
ARBITRAGEM

INTRODUÇÃO

O Voleibol é um dos desportos recreativos e de competição mais populares e com maior êxito no mundo – tem o maior número de federações filiadas, o maior número de espetadores em transmissões televisivas, o maior número de seguidores nas redes sociais, o maior número de praticantes federados e de recreação do que praticamente todos os outros desportos, e uma imagem que é dinâmica, limpa, cheia de cor e que combina um desporto altamente competitivo com um espetáculo de alto nível.



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

- Serviço;
- Rotação (existe uma ordem para servir);
- Ataque;
- Defesa;
- Os jogadores podem jogar tanto junto da rede, como no fundo do campo.

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 efetuar um determinado número de passes entre os seus elementos antes de enviar a bola para o adversário.

Mas o Voleibol seguiu em frente. É explosivo, é espetacular, é rápido e fluido, tem jogadores atléticos que fazem coisas espetaculares em campo, em recintos cheios de espetadores.

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 efetuar um determinado número de passes entre os seus elementos antes de enviar a bola para o adversário, criando, deste modo, uma partilha da bola que produz uma igualdade de oportunidades de marcar um ponto.

Nos últimos anos, a FIVB fez um grande esforço de adaptação do jogo a uma audiência moderna ao liberalizar o critério de toque de bola, ao permitir a utilização de até dois jogadores especializados na defesa (Líberos), ao introduzir a tecnologia de Vídeo-Árbitro, que proporciona maior justiça ao esforço realizado pelos atletas, e ao encorajar políticas que promovam um jogo fluido que entretenha os espetadores, tanto no recinto, como no ecrã.

O TEXTO DAS REGRAS

Este texto dirige-se ao grande público do voleibol – jogadores, treinadores, árbitros, espectadores, comentadores e outros, porque a compreensão das regras permite um melhor jogo e satisfação pessoal – os treinadores podem criar melhores estruturas e táticas para as equipas, de modo a dar aos jogadores todas as possibilidades de mostrarem as suas capacidades, e a compreensão da relação entre as regras escritas e as ações de campo reais permite que os árbitros decidam de melhor forma.

O Voleibol é tanto recreativo, como competitivo. O desporto recreativo alimenta-se do espírito humano e promove a diversão e a vida saudável. A competição possibilita que as pessoas exibam o seu melhor em capacidade, criatividade, liberdade de expressão e espírito combativo. As Regras estão desenhadas e estruturadas de modo a permitir que todas estas facetas cresçam.

O ÁRBITRO DENTRO DESTESISTEMA

A essência de um bom árbitro fundamenta-se nos conceitos de equidade, justiça e consistência (o estar posicionado no meio de ambos os campos é um símbolo de equilíbrio). Em conjunto, estes conceitos possibilitam que os jogadores confiem nas ações do árbitro. No entanto, o árbitro deve ser um facilitador, mais do que um controlador, um maestro de orquestra, em vez de um ditador, um promotor eficiente, em lugar de um castigador “eficiente”.

Ao compreender a razão de uma regra ter sido escrita e ao ser claro acerca do seu propósito na estrutura do “espetáculo”, o árbitro torna-se uma parte muito importante da produção geral bem-sucedida, enquanto permanece na maior parte do tempo em segundo plano e só intervêm quando é necessário. Pode-se dizer que um bom árbitro usará as Regras para tornar a competição numa experiência satisfatória para todos os intervenientes.

Para todos os leram este texto até agora, considerem as Regras que se seguem como o estado de desenvolvimento atual de um grande jogo, mas tenham sempre em consideração por que os parágrafos anteriores podem ser de igual importância para todos, no vosso posicionamento específico dentro do desporto.

Participa!

Mantém a bola no ar!

Entende o Jogo!

PARTE 2
SECÇÃO 1: JOGO

CAPÍTULO 1

INSTALAÇÕES E EQUIPAMENTO

[Ver Regras](#)

1. ÁREA DE JOGO

A área de jogo compreende o terreno de jogo e a zona livre. Tem de ser retangular e simétrica.

[1.1, D1a, D1b](#)

1.1. DIMENSÕES

[D2](#)

O terreno de jogo é um retângulo 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 tem de medir, pelo menos, 5 m desde o exterior das linhas laterais e 6,5 m desde as linhas de fundo. O espaço livre terá de 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 só são autorizadas superfícies de madeira e sintéticas. Toda a superfície deverá ser previamente homologada pela FIVB.

- 1.2.2. Em recintos cobertos, a superfície 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. O terreno de jogo pode apresentar cores distintas para diferenciar a zona de ataque da zona defensiva.

[1.1, 1.3](#)

- 1.2.3. Em terrenos ao ar livre é permitido uma inclinação de 5 mm por metro. É proibido a marcação das linhas com materiais sólidos

[1.3](#)

1.3. LINHAS DO TERRENO DE JOGO

[D2](#)

- 1.3.1. Todas as linhas têm 5 cm de largura. Devem ser de cor clara e diferente da cor do chão e de quaisquer outras linhas.

[1.2.2](#)

1.3.2.	Linhas-limite	
	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 x 9 m; no entanto considera-se que a largura da linha pertence, simultaneamente, aos dois campos. Esta linha estende-se por baixo da rede até às linhas laterais.	D2
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 entre si.	D2
1.4.	ZONAS E ÁREAS	D1b, D2
1.4.1.	Zona de ataque	
	Em cada campo a zona de ataque é delimitada pelo eixo da linha central e pelo bordo exterior da linha de ataque.	19.3.1.4, 23.3.2.3e, D2
	A zona de ataque é considerada prolongada para além das linhas laterais até ao limite da zona livre.	1.3.3, 1.3.4, 19.3.1.4, 23.3.2.3e
		1.1, 1.3.2
1.4.2.	Zona de serviço	
	A zona de serviço tem 9 m de largura e situa-se para trás 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. Ambas estão incluídas no interior da zona de serviço.	1.3.2, 12, D1b
	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 de ambas as linhas de ataque até à mesa do marcador.	1.3.4, 15.10.1, D1b

1.4.4. Zona de troca do líbero

A zona de troca do Líbero é a parte da zona livre junto dos bancos das equipas delimitada pelo prolongamento da linha de ataque e pela linha de fundo.

19.3.2.7, D1b

1.4.5. Área de aquecimento

Para as Competições Mundiais e Oficiais FIVB, as áreas de aquecimento, medindo aproximadamente 3 x 3 m, situam-se nos cantos do lado dos bancos das equipas e fora da zona livre, de forma a não obstruir a visibilidade dos espetadores, ou, em alternativa, por trás dos bancos das equipas, desde que a bancada esteja a pelo menos 2,5 m da superfície do terreno de jogo.

24.2.5, D1a, D1b

1.5. TEMPERATURA

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

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

1.6. ILUMINAÇÃO

A iluminação não deve ser inferior a 300 lux.

1

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

2. REDES E POSTES

D3

2.1. ALTURA DA REDE

2.1.1. A rede encontra-se colocada verticalmente sobre o eixo da linha central. O seu bordo superior está a uma altura de 2,43 m para os homens e 2,24 m para as mulheres.

1.3.3, 2.1.2

2.1.2. A altura é medida ao centro do terreno de jogo. As duas extremidades da rede (sobre as duas linhas laterais) devem estar exatamente à mesma altura e não podem 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 (+/- 3 cm) e 9,50 a 10 m de comprimento (com 25 a 50 cm para o exterior de cada lado das bandas laterais), feita de fio preto com malha quadrada de 10 cm de lado.

D3

Para as Competições Mundiais e Oficiais FIVB, em conjunto com os regulamentos específicos da competição, a malha pode ser modificada para facilitar a publicidade face aos acordos de marketing.

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

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, idêntica à 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 fixadas verticalmente na rede, exatamente sobre cada linha lateral.

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

1.3.2, D3

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.

A vareta é fixada no bordo exterior de cada banda lateral e em lados opostos da rede.

Os 80 cm da vareta que ficam acima do bordo superior da rede são pintados com barras de 10 cm em cores contrastantes, de preferência vermelha e branca.

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

2.3, D3

10.1.1, D3, D5a, D5b

2.5. POSTES

- 2.5.1. Os postes que suportam a rede são colocados a uma distância de 0,50 a 1 m para o exterior de cada linha lateral. Devem ter 2,55 m de altura e serem de preferência reguláveis.

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 e têm de estar protegidos.

- 2.5.2. Os postes devem ser redondos e polidos, não sendo permitido a sua fixação ao solo por meio de cabos. Não devem existir dispositivos que constituam perigo ou obstáculo.

D3

2.6. EQUIPAMENTO COMPLEMENTAR

Todos os equipamentos complementares são determinados pela 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 devem 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 deve ser de 0,30 a 0,325 kg/cm² (4,26 a 4,61 psi) (294,3 a 318,82 mbar ou hPa).

3.2. UNIFORMIDADE DAS BOLAS

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

As Competições Mundiais e Oficiais FIVB, bem como os Campeonatos e Ligas Nacionais devem ser jogados com bolas homologadas pela FIVB, exceto se algo diferente for acordado com a FIVB.

3.3. SISTEMA DE CINCO BOLAS

Nas Competições Mundiais e Oficiais FIVB devem ser usadas cinco bolas. Neste caso, são utilizados seis movimentadores de bolas colocados um em cada canto da zona livre e um por detrás de cada árbitro.

3.1

D10



CAPÍTULO 2 PARTICIPANTES

[Ver Regras](#)

4. EQUIPAS

4.1. COMPOSIÇÃO DAS EQUIPAS

4.1.1. Para o jogo, uma equipa pode ser composta, no máximo, por 12 jogadores, mais:

[5.2, 5.3](#)

- Equipa técnica: um treinador e no máximo dois treinadores adjuntos,

- Equipa médica: um terapeuta e um médico.

Só os elementos inscritos no boletim de jogo podem entrar na Área de Competição/Controlo e participar no aquecimento oficial e no jogo.

Para as Competições Mundiais e Oficiais FIVB de seniores podem ser inscritos no boletim de jogo e jogar até 14 jogadores.

O máximo de 5 membros das equipas técnica e médica no banco (incluindo o treinador) são escolhidos pelo treinador, mas têm de ser registados no boletim de jogo e no O-2 (bis).

O manager e/ou o jornalista da equipa não se podem sentar nem no banco, nem atrás dele dentro da área de controlo.

Para as Competições Mundiais e Oficiais FIVB o médico e o terapeuta têm de fazer parte da delegação e devem ser antecipadamente credenciados pela FIVB. Contudo, para as Competições Mundiais e Oficiais FIVB de seniores, se não forem incluídos como membros do banco da equipa, devem sentar-se contra a vedação de delimitação, dentro da Área de Controlo da Competição ou num local especial indicado no Manual Específico da Competição e só podem intervir se convidados pelos árbitros para lidar com uma emergência com os jogadores. O terapeuta (mesmo que não faça parte do banco) pode auxiliar no aquecimento até ao início do aquecimento oficial à rede.

[D1a](#)

[7.2.1](#)

O regulamento oficial para cada competição estará presente no Manual Específico da Competição.

4.1.2. Um dos jogadores é indicado como o capitão de equipa, devendo ser registado como tal no boletim de jogo.

[5.1](#)

- 4.1.3. Apenas os jogadores inscritos no boletim de jogo podem entrar em campo e participar no jogo. Depois do treinador e o capitão de equipa assinarem o boletim de jogo (lista da equipa no caso de boletim eletrónico) a composição da equipa não pode ser alterada.

1.4.1.1, 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 elementos da equipa sentam-se no banco, mas poderão abandoná-lo momentaneamente.

1.4.5, 5.2.3, 7.3.3

Os bancos das equipas estão colocados ao lado da mesa do marcador, fora da zona livre.

D1a, D1b

- 4.2.2. Apenas os elementos que compõem a equipa estão autorizados a entrar na Área de Jogo, sentar-se no banco durante o jogo e a participar no aquecimento oficial.

4.1.1, 7.2

- 4.2.3. Os jogadores que não estejam em jogo podem aquecer sem bola da seguinte forma:

- 4.2.3.1. com a bola em jogo: nas áreas de aquecimento;

1.4.5, D1a, D1b

- 4.2.3.2. durante os “Tempos”: 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 aquecer, utilizando bolas, dentro da sua zona livre.

18.1

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 têm de ser os mesmos para toda a equipa (exceto para o Líbero). 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 sem saltos.

- 4.3.3. As camisolas dos jogadores devem ser numeradas de 1 a 20.

4.3.3.2

Nas Competições Mundiais e Oficiais de seniores FIVB em que são usadas equipas mais alargadas a numeração pode ser ampliada.

- 4.3.3.1. Os números devem ser colocados no centro do peito e das costas. A cor e o brilho dos números devem contrastar com a cor e o brilho das 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.

- 4.3.4. A camisola do capitão de equipa tem de ter uma tira com 8 x 2 cm colocada por baixo do número do peito.

5.1

- 4.3.5. Não é permitido usar equipamentos de cor diferente do equipamento dos outros jogadores (exceto os Líberos), e/ou sem numeração regulamentar. 19.2

4.4. MUDANÇAS DE EQUIPAMENTO

O 1º árbitro pode autorizar um ou mais jogadores: 23

- 4.4.1. a jogar descalços;
- 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 em tempo frio, com a condição de serem da mesma cor, do mesmo modelo para toda a equipa (exceto os Líberos), e numerados de acordo com a Regra 4.3.3. 4.1.1, 19.2

4.5. OBJETOS PROIBIDOS

- 4.5.1. É proibido usar objetos que possam causar lesões ou possibilitar vantagens artificiais aos jogadores.
- 4.5.2. Os jogadores podem, sob sua responsabilidade, usar óculos ou lentes.
- 4.5.3. Equipamentos de compressão (equipamentos de proteção de lesões) podem ser usados para proteção ou apoio.

Para as Competições Mundiais e Oficiais FIVB Seniores, devem ser da mesma cor da parte correspondente do equipamento. Branco, preto ou cores neutras também podem ser usadas, desde que todos os utilizadores usem as mesmas cores.

5. LÍDERES DAS EQUIPAS

O capitão de equipa e o treinador são ambos responsáveis pela conduta e disciplina dos elementos da sua equipa. 20

Os Líberos podem ser capitães de equipa ou capitães em jogo.

5.1. CAPITÃO

- 5.1.1. ANTES DO JOGO, 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 JOGO e enquanto estiver em campo o capitão de equipa é o capitão em jogo. Quando o capitão de equipa não estiver em campo, o treinador ou o capitão de equipa têm de designar outro jogador que esteja em campo para assumir as funções de capitão em jogo. Este capitão em jogo mantém as suas funções até ao momento em que abandona o campo ou o set acaba. 15.2.1
- Quando a bola não está em jogo só o capitão em jogo 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 pedidos ou questões dos seus colegas de equipa. Se o capitão em jogo não concordar com a explicação do 1º árbitro pode optar por protestar essa decisão e de imediato expressar ao 1º árbitro que se reserva o direito de registar, no fim do jogo, um protesto oficial no boletim de jogo;	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, 7.6
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, com exceção do caso em que um treinador-adjunto assume as funções do treinador, solicitar os “Tempos” e as substituições.	5.2, 5.3, 15.3.1, 15.4.1, 15.5.2
5.1.3. NO FINAL DO JOGO, o capitão de equipa:	6.3
5.1.3.1. cumprimenta os árbitros e assina o boletim de jogo para confirmar o resultado;	25.2.3.3
5.1.3.2. pode, se em devido tempo tiver informado o 1º árbitro, confirmar e registar no boletim de jogo um protesto oficial sobre a aplicação ou interpretação das regras pelos árbitros.	5.1.2.1, 25.2.3.2
5.2. TREINADOR	
5.2.1. Durante o jogo, o treinador dirige o jogo da sua equipa de fora do terreno de jogo. Decide as formações iniciais, as substituições e solicita os “tempos”. Nestas funções relaciona-se oficialmente com o 2º árbitro.	1.1, 7.3.2, 15.4.1, 15.5.2
5.2.2. ANTES DO JOGO, o treinador regista ou verifica os nomes e números dos jogadores inscritos no boletim de jogo, assinando-o de seguida.	4.1, 19.1.3, 25.2.1.1
5.2.3. DURANTE O JOGO, o treinador:	
5.2.3.1. antes de cada set entrega ao 2º árbitro ou ao marcador a ficha de formação devidamente preenchida e assinada;	7.3.2, 7.4, 7.6
5.2.3.2. senta-se no banco da equipa no lugar mais próximo do marcador, podendo deixar essa posição;	4.2
5.2.3.3. solicita os “Tempos” e as substituições;	15.4, 15.5

- 5.2.3.4. pode, tal como os outros elementos da equipa, dar instruções aos jogadores que estão em campo. O treinador pode dar essas instruções de pé ou a andar na zona livre em frente ao banco da sua equipa desde o prolongamento da linha de ataque até à área de aquecimento, se localizada nos cantos da Área de Controlo da Competição, sem causar qualquer perturbação ou demora no jogo. Caso a área de aquecimento se situe atrás do banco de suplentes, o treinador pode movimentar-se entre o prolongamento da linha de ataque e o prolongamento da linha final sem, no entanto, obstruir a visão dos juizes de linha.

1.3.4, 14.5, D1a, D1b, D2

5.3. TREINADOR ADJUNTO

- 5.3.1. O treinador adjunto senta-se no banco da equipa, mas não tem o direito de intervir no jogo.
- 5.3.2. No caso do treinador ter de abandonar a equipa por qualquer razão, incluindo sanção, mas excluindo a entrada em campo como jogador, um treinador adjunto pode assumir as funções de treinador, durante a sua ausência, uma vez solicitado ao árbitro pelo capitão em jogo.

4.2.1

5.1.2.3, 5.2



CAPÍTULO 3

FORMATO DO JOGO

[Ver Regras](#)

6. MARCAR UM PONTO, GANHAR O SET E O JOGO

6.1. MARCAR UM PONTO

6.1.1. Ponto

Uma equipa marca um ponto:

6.1.1.1. ao fazer a bola tocar no chão do campo adversário;

[8.3](#)

6.1.1.2. quando a equipa adversária comete uma falta;

[6.1.2](#)

6.1.1.3. quando a equipa adversária é penalizada.

[16.2.3, 21.3.1](#)

6.1.2. Falta

Uma equipa comete uma falta quando realiza uma ação de jogo contrária às regras ou violando estas de alguma forma. Os árbitros julgam as faltas e determinam as consequências de acordo com as regras:

6.1.2.1. se duas ou mais faltas são cometidas sucessivamente, apenas a primeira é sancionada;

6.1.2.2. se duas ou mais faltas são cometidas simultaneamente por jogadores adversários, é considerado FALTA DUPLA e a jogada é repetida.

[D11 \(23\)](#)

6.1.3. Jogada e jogada completa

Uma **jogada** é a sequência de ações de jogo desde a execução do serviço até que a bola não esteja em jogo. Uma **jogada completa** é a sequência de ações de jogo que resultam na atribuição de um ponto.

[8.1, 8.2, 12.2.2.1, 15.2.3, 15.11.1.3, 19.3.2.1, 19.3.2.9](#)

Isto inclui:

- a aplicação de uma penalização

[21.3.1](#)

- a perda do serviço pela falta devido a ter excedido o tempo limite da execução do mesmo.

[12.4.4](#)

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. GANHAR UM SET

[D11 \(9\)](#)

Um set (exceto o decisivo 5º set) é ganho pela equipa que primeiro faz 25 pontos, com uma diferença mínima de dois pontos. Em caso de igualdade a 24-24, o jogo continua até haver uma diferença de dois pontos (26-24; 27-25; etc.).

[6.3.2](#)

6.3. GANHAR O JOGO

D11 (9)

- 6.3.1. O jogo é ganho pela equipa que vença três sets. 6.2
- 6.3.2. Em caso do resultado de 2-2 em sets, o decisivo 5º set é jogado até aos 15 pontos com uma diferença mínima de dois pontos. 7.1

6.4. AUSÊNCIA E EQUIPA INCOMPLETA

- 6.4.1. Se uma equipa se recusa a jogar depois de ter sido convocada para tal, é declarada como ausente e perde o jogo por 0-3 e 0-25 em cada set. 6.2, 6.3
- 6.4.2. Uma equipa que, sem uma razão justificada, não se apresente à hora do jogo no terreno de jogo, é declarada ausente/falta de comparência com o mesmo resultado da Regra 6.4.1.
- 6.4.3. Uma equipa que é 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 mantém os pontos e os sets conquistados. 6.2, 6.3, 7.3.1

7. ESTRUTURA DO JOGO

7.1. SORTEIO

- Antes do jogo o 1º árbitro efetua o sorteio para escolha do primeiro serviço e dos campos para o primeiro set. 12.1.1
- No caso se jogar um set decisivo é efetuado um novo sorteio. 6.3.2
- 7.1.1. O sorteio é realizado na presença dos dois capitães de equipa. 5.1
- 7.1.2. O que ganhar 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 perder fica com a alternativa restante.

7.2. AQUECIMENTO OFICIAL

- 7.2.1. Antes do jogo, se as equipas tiveram previamente um terreno de jogo exclusivamente à sua disposição, podem fazer o aquecimento oficial à rede, em conjunto, durante 6 minutos; se não, devem ter 10 minutos.

Para as Competições Mundiais e Oficiais FIVB, as equipas têm direito a um período de 10 minutos de aquecimento à rede, em conjunto.

- 7.2.2. Se algum capitão requerer aquecimento oficial à rede separado (consecutivo), cada equipa terá 3 ou 5 minutos cada. [7.2.1](#)
- 7.2.3. No caso do aquecimento oficial consecutivo, a primeira equipa a servir é a que aquece à rede em primeiro lugar. [7.1.2.1, 7.2.2](#)

Nas Competições Mundiais e Oficiais FIVB, todos os jogadores devem usar o equipamento de jogo durante a totalidade do Protocolo e aquecimento oficial.

7.3. FORMAÇÃO INICIAL DA EQUIPA

- 7.3.1 Tem de haver sempre seis jogadores por equipa em jogo. [6.4.3](#)
A ficha de formação indica a ordem de rotação dos jogadores em campo. Esta ordem tem de ser mantida ao longo do set. [7.6](#)
- 7.3.2 Antes do início de cada set, o treinador tem de apresentar a formação inicial da sua equipa numa ficha de formação ou via dispositivo eletrónico, se utilizado. Esta ficha, devidamente preenchida e assinada, é entregue ao 2º árbitro ou ao marcador – ou enviada eletronicamente diretamente para o marcador eletrónico. [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 (exceto os Líberos). [7.3.2, 15.5](#)
- 7.3.4. Depois da entrega da ficha de formação ao 2º árbitro ou ao marcador não é autorizada nenhuma alteração na formação das equipas a não ser que se proceda a uma substituição regulamentar/legal. [15.2.2, 15.5, D11 \(5\)](#)
- 7.3.5. Discrepâncias entre a posição dos jogadores em campo e a ficha de formação são resolvidas como se segue: [24.3.1](#)
- 7.3.5.1. quando a discrepância é detetada antes do início do set, as posições dos jogadores têm de ser retificadas de acordo com a ficha de formação – não há sanção; [7.3.2](#)
- 7.3.5.2. quando, antes do início do set se verifica que um jogador que está em campo não está inscrito na ficha de formação desse set, esse jogador tem de ser trocado de acordo com a ficha de formação – não há sanção; [7.3.2](#)
- 7.3.5.3. todavia, se o treinador desejar manter em campo o(s) jogador(es) não registados na ficha de formação tem de solicitar a(s) respetiva(s) substituição(ões) regulamentar(es)/legal(ais), usando o correspondente sinal oficial, a qual é registada(s) no boletim de jogo. [15.2.2, D11 \(5\)](#)
Se a discrepância entre a posição dos jogadores e a ficha de formação é constatada mais tarde a equipa em falta tem de regressar às posições corretas. Os pontos do adversário são mantidos e este, por acréscimo, recebe um ponto e o próximo serviço. Todos os pontos ganhos pela equipa em falta desde o momento da mesma são-lhe retirados.
- 7.3.5.4. quando se verifica que, um jogador que está em campo não está inscrito na lista de jogadores do boletim de jogo, os pontos do adversário são mantidos e por acréscimo recebem um ponto e o próximo serviço. A equipa em falta perde todos os pontos e/ou sets (0-25 se necessário) ganhos desde o momento em que o jogador não inscrito entrou em campo e terá de apresentar uma ficha de formação corrigida, colocando em campo um jogador inscrito na posição daquele que não está. [6.1.2, 7.3.2](#)

7.4. POSIÇÕES

No momento em que a bola é batida pelo jogador no serviço, cada equipa tem de estar posicionada no seu próprio campo, de acordo com a sua ordem de rotação (exceto o jogador no serviço).

7.4.1. As posições dos jogadores são numeradas da seguinte forma:

7.4.1.1. os três jogadores colocados ao longo da rede são os avançados e ocupam 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. Posições relativas entre jogadores:

7.4.2.1. Cada jogador da linha defensiva tem de estar mais afastado da linha central que o seu avançado correspondente;

7.4.2.2. Cada jogador da linha avançada e defensiva, respetivamente, tem de estar posicionado lateralmente de acordo com a regra 7.4.1.

7.4.3. As posições dos jogadores são determinadas e controladas pelo posicionamento dos pés em contacto com a superfície de jogo (o último contacto com o solo fixa a posição do jogador), da seguinte forma:

7.4.3.1. Cada jogador defesa tem de estar em linha ou ter pelo menos uma parte de um pé mais afastado da linha central do que o pé mais avançado do seu atacante correspondente;

7.4.3.2. Cada jogador do lado direito (esquerdo) tem de estar em linha ou ter pelo menos uma parte de um pé mais próximo da linha lateral direita (esquerda) do que o pé mais afastado da linha lateral direita (esquerda) dos outros jogadores dessa linha.

7.4.4. Depois do batimento da bola no serviço, os jogadores podem deslocar-se e ocupar qualquer posição no seu próprio campo e na zona livre.

7.5. FALTAS DE POSIÇÃO

7.5.1. Uma equipa comete uma falta de posição se qualquer dos seus jogadores não está na sua posição correta no momento do batimento da bola no serviço. Quando um jogador está em campo devido a uma substituição irregular e o jogo é reiniciado, considera-se falta de posição com as consequências de uma substituição irregular.

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.

7.5.3. Se, depois do batimento da bola, o serviço acaba em falta é a falta de posição que é sancionada.

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;

7.5.4.2. as posições dos jogadores são retificadas.

D4

7.6.1, 8.1, 12.4

D4

1.3.3, 7.4.2.1,
7.4.3

1.3.2, 7.4.1.2,
7.4.2.2, 7.4.3

D4, D11 (13)

7.3, 7.4, 15.9

12.4, 12.7.1

12.7.2

6.1.3

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 a servir, os seus jogadores efetuam uma rotação no sentido dos ponteiros do relógio: o jogador da posição 2 roda 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

- 7.7.1. É cometida uma falta de rotação quando o SERVIÇO não é efetuado na ordem de rotação. Isto implica as seguintes consequências pela ordem que se segue: [D11 \(13\)](#)
- 7.7.1.1. o marcador para o jogo tocando na buzina; a equipa adversária ganha um ponto e o próximo serviço; [7.6.1, 12](#)
- Se a falta de rotação for determinada somente após a conclusão da jogada que começou com uma falta de rotação, apenas um ponto será concedido ao adversário, independentemente do resultado da jogada concluída. [6.1.3](#)
- 7.7.1.2. a ordem de rotação da equipa que cometeu a falta tem de ser retificada; [7.6.1](#)
- 7.7.2. Adicionalmente, o marcador determinará o momento exato em que a falta foi cometida e todos os pontos ganhos a partir do erro são retirados. Os pontos ganhos pela equipa adversária são mantidos. [25.2.2.2](#)
- Se não for possível determinar o momento da falta, não são retirados quaisquer pontos, sendo a única sanção um ponto e o serviço para o adversário. [6.1.3](#)



CAPÍTULO 4

AÇÕES DE JOGO

[Ver Regras](#)

8. SITUAÇÕES DE JOGO

8.1. BOLA EM JOGO

A bola está em jogo a partir do batimento no serviço, após autorização do 1º árbitro.

[12, 12.3](#)

8.2. BOLA FORA DE JOGO

A bola deixa de estar em jogo no momento em que é cometida uma falta assinalada por um dos árbitros; no caso de não haver falta a jogada termina no momento do apito do árbitro.

8.3. BOLA “DENTRO”

A bola é “dentro” quando em qualquer momento do contacto com o chão do terreno de jogo, alguma parte da bola toca no campo, incluindo as linhas que o delimitam.

[D11 \(14\), D12 \(1\)](#)

[1.1, 1.3.2](#)

8.4. BOLA “FORA”

A bola é “fora” quando:

- 8.4.1. todas as partes da bola que contactam o chão estão completamente fora das linhas que delimitam o campo;
- 8.4.2. toca um objeto fora do terreno de jogo, o teto ou alguém estranho ao jogo;
- 8.4.3. toca as varetas, cabos, postes ou a rede na parte exterior às bandas laterais;
- 8.4.4. atravessa o plano vertical da rede, total ou parcialmente, pelo exterior do espaço de passagem, exceto no caso da Regra 10.1.2;
- 8.4.5. atravessa completamente o espaço inferior situado por baixo da rede.

[1.3.2, D11 \(15\), D12 \(2\)](#)

[D11 \(15\), D12 \(4\)](#)

[2.3, D3, D5a, D11 \(15\), D12 \(4\)](#)

[2.3, D5a, D5b, D11 \(15\), D12 \(4\)](#)

[23.3.2.3f, D5a, D11 \(22\)](#)

9. JOGAR A BOLA

Cada equipa tem de jogar dentro da sua própria área de jogo e espaço (exceto Regra 10.1.2). Contudo, a bola pode ser recuperada mesmo para lá da sua zona livre e sobre a mesa do marcador em toda a sua extensão.

D1b

9.1. TOQUES DA EQUIPA

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

Cada equipa tem direito a um máximo de três toques (mais o toque do bloco) para reenviar a bola. Se forem efetuados mais do que esses toques a equipa comete uma falta de “QUATRO TOQUES”.

14.4.1

9.1.1. TOQUES CONSECUTIVOS

Um jogador não pode tocar a bola duas vezes consecutivas (exceto 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 (ou três) colegas tocam a bola simultaneamente, são contados dois (ou três) toques (com a exceção do bloco). Se vários colegas pretendem jogar a bola, mas só um deles é que a toca, é contado apenas um toque. Se os jogadores chocarem entre si não cometem falta.

9.1.2.2. Quando dois adversários tocam simultaneamente a bola acima da rede e a bola continua em jogo, a equipa que recebe a bola tem direito, de novo, a três toques. Se a bola for “fora” é falta da equipa colocada no outro lado da rede.

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

9.1.3. TOQUE ASSISTIDO

Dentro da área de jogo não é permitido a um jogador apoiar-se num colega ou em qualquer estrutura/objeto para 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.

1.3.3, 11.4.4

9.2. CARACTERÍSTICAS DO TOQUE DE BOLA

9.2.1. A bola pode tocar qualquer parte do corpo.

9.2.2. A bola não pode ser agarrada e/ou lançada. Pode ressaltar em qualquer direção.

9.3.3, D11 (16)

- 9.2.3. A bola pode tocar várias partes do corpo, desde que esses toques sejam simultâneos.

Exceções:

- 9.2.3.1. no bloco, podem ser realizados toques consecutivos por um ou vários jogadores, desde que esses toques ocorram durante a mesma ação; 14.1.1, 14.2
- 9.2.3.2. no primeiro toque da equipa a bola pode contactar consecutivamente várias partes do corpo, desde que esses toques ocorram durante a mesma ação. 9.1, 14.4

9.3. FALTAS AO JOGAR A BOLA

- 9.3.1. QUATRO TOQUES: uma equipa toca a bola quatro vezes antes de a reenviar. 9.1, D11 (18)
- 9.3.2. TOQUE ASSISTIDO: um jogador, dentro da área de jogo, apoia-se num colega ou numa estrutura/objeto para contactar a bola. 9.1.3
- 9.3.3. BOLA RETIDA: a bola é agarrada e/ou lançada; não ressalta do contacto. 9.2.2, D11 (16)
- 9.3.4. DOIS TOQUES: um jogador toca na bola duas vezes consecutivas ou a bola toca sucessivamente várias partes do seu corpo. 9.2.3, D11 (17)

10. BOLA NA REDE

10.1. PASSAGEM DA BOLA PELO PLANO VERTICAL DA REDE

- 10.1.1. A bola enviada para o campo adversário tem de passar por cima da rede pelo espaço de passagem. O espaço de passagem é a parte do plano vertical da rede limitado por: 2.4, 10.2, D5a
- 10.1.1.1. Em baixo, pela parte superior da rede; 2.2
- 10.1.1.2. lateralmente, pelas varetas e o seu prolongamento imaginário; 2.4
- 10.1.1.3. em cima, pelo teto.
- 10.1.2. A bola que tenha passado o plano vertical da rede para a 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, D5b
- 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 vertical da rede total ou parcialmente pelo espaço exterior do mesmo lado do campo. 11.4.4, D5b

A equipa adversária não pode impedir esta ação.

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

23.3.2.3f, D5a, D11 (22)

10.2. BOLA QUE TOCA NA 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 da equipa.
- 10.3.2. Se a bola romper as malhas da rede ou a derrubar, a jogada é anulada e repetida.

9.1

11. JOGADOR NA REDE

11.1. PASSAGEM DAS MÃOS POR CIMA DA REDE

- 11.1.1. No bloco um jogador pode tocar a bola do outro lado da rede, desde que não interfira na jogada do adversário antes ou durante o seu último toque de ataque.
- 11.1.2. Depois de um 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.

14.1, 14.3

11.2. PENETRAÇÃO POR BAIXO DA REDE

- 11.2.1. É permitido penetrar no espaço adversário por baixo da rede desde que não interfira na jogada do adversário.
- 11.2.2. Penetração no campo adversário para além da linha central:
- 11.2.2.1. É permitido tocar o campo adversário com o(s) pé(s) desde que alguma parte desse(s) pé(s) esteja(m) em contacto ou sobre a linha central e essa ação não interfira com o jogo do adversário;
- 11.2.2.2. É permitido tocar o campo adversário com qualquer parte do corpo acima do pé, desde que não interfira na jogada do adversário.
- 11.2.3. Um jogador pode penetrar no campo adversário depois da bola ser considerada fora de jogo.
- 11.2.4. Os jogadores podem penetrar na zona livre do campo adversário desde que não interfiram na jogada adversária.

1.3.3, 11.2.2.1, D11 (22)

1.3.3, D11 (22)

1.3.3, 11.2.2.1, D11 (22)

8.2

11.3. CONTACTO COM A REDE

- 11.3.1. O contacto de um jogador com a rede entre as varetas, durante a ação de jogar a bola, é falta.

A ação de jogar a bola inclui (entre outras) a chamada, o toque na bola e a receção ao solo com o jogador estabilizado e preparado para uma nova ação.

- 11.3.2. Os jogadores podem tocar os postes, cabos ou quaisquer outros objetos fora das varetas, incluindo a própria rede, desde que essa ação não interfira na jogada. (exceto Regra 9.1.3.)

- 11.3.3. Não há falta se a bola enviada à rede ocasiona o contacto dessa com um jogador adversário.

11.4.4, 23.3.2.3c, 24.3.2.3, D3

D3

11.4. FALTAS DO JOGADOR NA REDE

- 11.4.1. Um jogador toca a bola ou um adversário no espaço adversário, antes ou durante o ataque deste.

11.1.1, D11 (20)

- 11.4.2. Um jogador interfere na jogada do adversário se penetrar no espaço adversário por baixo da rede.

11.2.1

- 11.4.3. O(s) pé(s) do jogador penetra(m) completamente no campo adversário.

11.2.2.2, D11 (22)

- 11.4.4. Um jogador interfere com a jogada se (entre outros):

D11 (19)

– toca na rede entre as varetas ou nas próprias varetas durante a sua ação de jogar a bola,

11.3.1

– utiliza a rede entre as varetas como auxiliar de suporte ou estabilização,

– cria uma vantagem injusta sobre o adversário ao tocar na rede,

– realiza ações que dificultem uma tentativa legítima do adversário jogar a bola.,

– agarra-se/segura-se na rede.

Os jogadores que estão perto da bola que está a ser jogada, ou que tentam jogá-la são considerados como estando numa ação de jogar a bola, mesmo que não tenham contacto com a mesma.

No entanto, tocar na parte da rede exterior às varetas não é considerado falta (exceto Regra 9.1.3).

12. SERVIÇO

O serviço é a ação de colocar a bola em jogo, realizada pelo defesa direito colocado na zona de serviço.

1.4.2, 8.1, 12.4.1

12.1. PRIMEIRO SERVIÇO DO SET

- 12.1.1. O primeiro serviço do set e do decisivo 5º set é efetuado pela equipa determinada pelo sorteio

6.3.2, 7.1

- 12.1.2. Os outros sets começam com o serviço da equipa que não efetuou o primeiro serviço no set anterior.

12.2. ORDEM DO SERVIÇO

- 12.2.1. Os jogadores têm de seguir a ordem de 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 determinado como se segue: [12.1](#)
- 12.2.2.1. quando a equipa que serviu ganha a jogada é o jogador (ou o substituto) que serve novamente; [6.1.3, 15.5](#)
- 12.2.2.2. quando a equipa que recebeu ganha a jogada, ganha o direito de servir e faz uma rotação antes de o executar. O jogador que roda da posição de avançado-direito para defesa-direito é quem vai executar o serviço. [6.1.3, 7.6.2](#)

12.3. AUTORIZAÇÃO PARA O SERVIÇO

O primeiro árbitro autoriza a execução do serviço depois de verificar que ambas as equipas estão prontas para jogar e o jogador que vai servir está de posse da bola. [12, D11 \(1\)](#)

12.4. EXECUÇÃO DO SERVIÇO

- 12.4.1. A bola é batida com uma mão ou qualquer parte do braço depois de ser lançada ao ar ou largada/solta da(s) mão(s). [D11 \(10\)](#)
- 12.4.2. Só é permitido lançar ou largar/soltar a bola uma vez. É permitido bater a bola no chão ou passá-la de uma mão para a outra.
- 12.4.3. No momento do batimento da bola no serviço ou da impulsão no caso do serviço em suspensão, o jogador que serve não pode tocar o terreno de jogo (linha de fundo incluída) nem o chão fora da zona de serviço. [1.4.2, 27.2.1.4, D11 \(22\), D12 \(4\)](#)
- Depois do batimento o jogador pode pisar ou cair fora da zona de serviço ou dentro do terreno de jogo.
- 12.4.4. O jogador que efetua o serviço tem de bater a bola dentro dos oito segundos que se seguem ao apito do 1º árbitro para a sua execução. [12.3, D11 \(11\)](#)
- 12.4.5. O serviço efetuado antes do apito do árbitro deve ser anulado e repetido. [12.3](#)

12.5. CORTINA

- 12.5.1. Os jogadores da equipa que serve não podem, por meio de uma cortina individual ou coletiva, impedir os adversários de ver o batimento do serviço e a trajetória da bola. [D6, D11 \(12\)](#)
- 12.5.2. Um jogador ou grupo de jogadores da equipa que serve faz (em) uma cortina se agitam os braços, saltam ou se deslocam lateralmente durante a execução do serviço ou se juntam para tapar/esconder o batimento do serviço e a trajetória da bola até que esta passe o plano vertical da rede. Caso sejam ambas visíveis para a equipa recebedora, não existe cortina. [12.5.2](#)
- [12.4, D6](#)

12.6. FALTAS COMETIDAS DURANTE O SERVIÇO

12.6.1. Faltas no serviço

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 executa o serviço corretamente, [12.4](#)

12.6.2. Faltas depois da execução do serviço

Depois da execução correta do serviço, este será considerado 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 passa completamente o plano vertical da rede pelo espaço de passagem [8.4.4](#), [8.4.5](#), [10.1.1](#), [D11 \(19\)](#)

12.6.2.2. é “bola fora”, [8.4](#), [D11 \(15\)](#)

12.6.2.3. passa por cima de uma cortina. [12.5](#), [D11 \(12\)](#)

12.7. FALTAS NO SERVIÇO E FALTAS DE POSIÇÃO

12.7.1. Se o jogador que serve faz uma falta no momento do batimento da bola (execução incorreta, ordem de rotação errada, etc.) e o adversário estiver em falta de posição, é a falta no serviço que é sancionada. [7.5.1](#), [7.5.2](#), [12.6.1](#)

12.7.2. Pelo contrário, se a execução do serviço for correta e o serviço vier a ser faltoso (“bola fora”, cortina, etc.), a falta de posição ocorreu em primeiro lugar e, por isso, é sancionada. [7.5.3](#), [12.6.2](#)

13. ATAQUE

13.1. CARACTERÍSTICAS DO ATAQUE

[12](#), [14.1.1](#)

13.1.1. Considera-se ataque toda a ação de envio da bola para o campo adversário, com a exceção do serviço e do bloco.

13.1.2. Num ataque é permitido a colocação de bola se o batimento for claro e a bola não for agarrada ou lançada. [9.2.2](#)

13.1.3. O ataque é considerado efetivo no momento em que a bola passa completamente o plano vertical da rede ou é tocada por um adversário.

13.2. RESTRIÇÕES DO ATAQUE

13.2.1. Um jogador avançado pode efetuar um ataque efetivo com a bola a qualquer altura, desde que o contacto com a bola tenha lugar no seu próprio espaço de jogo (exceto Regras 13.2.4 e 13.3.6). [7.4.1.1](#)

13.2.2. Um jogador defesa pode efetuar um ataque efetivo com a bola a qualquer altura, atrás da zona de ataque: [1.4.1](#), [7.4.1.2](#), [19.3.1.2](#), [D8](#)

- | | |
|--|--------------------|
| 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 contactar a bola pode cair dentro da zona de ataque. | 1.4.1 |
| 13.2.3. Um jogador defesa pode também efetuar um ataque efetivo dentro da zona de ataque se, no momento do contacto com a bola uma parte desta estiver abaixo do bordo superior da rede. | 1.4.1, 7.4.1.2, D8 |
| 13.2.4. Nenhum jogador pode efetuar um ataque efetivo ao serviço adversário, quando a bola está na zona de ataque e completamente acima do bordo superior da rede. | 1.4.1 |

13.3. FALTAS NO ATAQUE

- | | |
|---|--------------------------------------|
| 13.3.1. Um jogador ataca a bola no espaço de jogo da equipa adversária | 13.2.1, D11 (20) |
| 13.3.2. Um jogador envia a bola para “fora”. | 8.4., D11 (15) |
| 13.3.3. Um jogador defesa efetiva 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, D11 (21) |
| 13.3.4. Um jogador efetiva um ataque em resposta ao serviço adversário, quando a bola está na zona de ataque e completamente acima do bordo superior da rede. | 1.4.1, 13.2.4, D11 (21) |
| 13.3.5. Um Líbero efetiva um ataque se, no momento do batimento da bola esta está completamente acima do bordo superior da rede. | 19.3.1.2, 23.3.2.3d, D11 (21) |
| 13.3.6. Um jogador executa um ataque efetivo a uma bola que está completamente acima do bordo superior da rede e que é proveniente de um passe de dedos efetuado pelo Líbero na sua zona de ataque. | 1.4.1, 19.3.1.4, 23.3.2.3e, D11 (21) |

14. BLOCO

14.1. BLOCAR

- | | |
|--|---------|
| 14.1.1. Bloco é a ação dos jogadores colocados junto da rede para intercetar uma bola procedente do campo adversário, ultrapassando nessa ação o bordo superior da rede, independentemente da altura a que se dá o toque com a bola. Apenas os jogadores avançados podem fazer bloco efetivo, mas no momento do contacto com a bola uma parte do corpo tem de estar acima do bordo superior da rede. | 7.4.1.1 |
| 14.1.2. Tentativa de bloco:

Tentativa de bloco é a ação de bloquear sem contactar a bola. | |
| 14.1.3. Bloco efetivo:

O bloco torna-se efetivo quando a bola é contactada por um bloqueador. | D7 |

14.1.4. Bloco coletivo:

Um bloco é coletivo quando é realizado por um grupo de dois ou três jogadores próximos uns dos outros, sendo efetivo quando um deles contacta a bola.

14.2. TOQUES DE BOLA NO BLOCO

Toques consecutivos (rápidos e contínuos) podem ser efetuados por um ou mais bloqueadores, desde que aconteçam durante a mesma ação.

9.1.1, 9.2.3

14.3. BLOCO NO ESPAÇO ADVERSÁRIO

No bloco, um jogador pode passar as mãos e braços por cima da rede, para o outro lado, desde que esta ação não interfira na jogada do adversário. Assim, não é permitido contactar a bola do outro lado da rede antes que o adversário execute um ataque.

D11 (20)

13.1.1

14.4. BLOCO E TOQUES DE EQUIPA

14.4.1. O toque da bola no bloco não conta como um toque da equipa. Assim, depois de um toque no bloco, a equipa tem direito a realizar três toques para reenviar a bola.

9.1, 14.4.2

14.4.2. O primeiro toque depois do bloco pode ser efetuado por qualquer jogador, inclusive pelo que contactou a bola no bloco.

14.4.1

14.5. BLOCAR O SERVIÇO

Não é permitido bloquear um serviço adversário.

12, D11 (12)

14.6. FALTAS NO BLOCO

D11 (20)

14.6.1. O bloqueador toca a bola no espaço ADVERSÁRIO antes da ação de ataque do adversário.

14.3

14.6.2. Um defesa ou o Líbero efetua ou participa num bloco efetivo.

14.1, 14.5,
19.3.1.3

14.6.3. Bloquear o serviço do adversário.

14.5, D11 (12)

14.6.4. A bola é enviada para “fora” pelo bloco.

8.4

14.6.5. Bloquear no espaço contrário pelo exterior das varetas.

14.6.6. Um Líbero tenta um bloco individual ou coletivo.

14.1.1, 19.3.1.3

CAPÍTULO 5

INTERRUPÇÕES, DEMORAS E INTERVALOS

[Ver Regras](#)

15. INTERRUPÇÕES

Uma interrupção é o espaço de tempo entre uma jogada completa e o apito do 1º árbitro para o próximo serviço.

[6.1.3, 8.1, 8.2, 15.4, 15.5, 24.2.6](#)

As únicas **interrupções de jogo regulamentares** são “TEMPOS” e “SUBSTITUIÇÕES”.

15.1. NÚMERO DE INTERRUPÇÕES DE JOGO REGULAMENTARES

Cada equipa tem direito a dois “Tempos” e seis substituições por set.

[6.2, 15.4, 15.5](#)

15.2. SEQUÊNCIA DE INTERRUPÇÕES DE JOGO REGULAMENTARES

15.2.1. Um ou dois pedidos de “Tempo” e um pedido de substituição, para cada equipa, podem suceder-se durante a mesma interrupção.

[15.4, 15.5](#)

15.2.2. Contudo, a mesma equipa não poderá solicitar interrupções consecutivas para substituição durante a mesma interrupção de jogo. Dois ou mais jogadores podem ser substituídos simultaneamente dentro do mesmo pedido.

[15.5, 15.6.1](#)

15.2.3. Tem de haver uma jogada completa entre dois pedidos consecutivos de substituição solicitados pela mesma equipa. (Exceção: substituição forçada devido a lesão ou expulsão/desqualificação (15.5.2, 15.7, 15.8)).

[6.1.3, 15.5](#)

15.2.4. Não é permitido solicitar qualquer interrupção de jogo regulamentar depois de um pedido rejeitado e sancionado com advertência por demora durante a mesma interrupção (isto é, antes do final da seguinte jogada completa).

[16.1.2](#)

15.3. PEDIDO DE INTERRUPÇÕES DE JOGO REGULAMENTARES

15.3.1. As interrupções de jogo regulamentares podem ser solicitadas pelo treinador ou, na sua ausência, pelo capitão em jogo e só por eles.

[5.1.2.3, 5.2.3.3, 5.3.2, 15](#)

15.3.2. A substituição antes do início do set é permitida e tem de ser registada como uma substituição regulamentar desse set.

[7.3.4](#)

15.4. “TEMPOS”

- 15.4.1. O pedido de “Tempo” tem de ser efetuado através do gesto oficial, quando a bola não está em jogo e antes do apito para o serviço. Todos os “tempos” solicitados têm a duração de 30 segundos.

6.1.3, 8.2, 12.3, D11 (4)

Nas Competições Mundiais e Oficiais FIVB, a duração dos “Tempos” pode ser ajustada se a FIVB aprovar um pedido nesse sentido feito pelo Organizador.

Nas Competições Mundiais e Oficiais FIVB é obrigatório o uso da buzina seguido do gesto oficial.

- 15.4.2. Durante todos os “Tempos”, os jogadores em jogo têm de se deslocar para a zona livre junto do seu banco.

D1a

15.5. SUBSTITUIÇÃO

- 15.5.1. Uma substituição é o ato pelo qual um jogador, que não o Líbero ou o jogador que com ele trocou, depois de registado pelo marcador, entra em jogo para ocupar a posição de outro jogador que tem de sair de campo nesse momento.

19.3.2.1, D11 (5)

- 15.5.2. Quando a substituição é forçada devido a lesão dum jogador em campo, esta tem de ser solicitada através do gesto oficial efetuado pelo treinador (ou capitão em jogo).

5.1.2.3, 5.2.3.3, 6.1.3, 8.2, 12.3, D11 (5)

15.6. LIMITE DE SUBSTITUIÇÕES

- 15.6.1. Um jogador da formação inicial pode sair de jogo uma só vez por set e só pode reentrar para a posição que ocupava anteriormente na formação inicial.

7.3.1

- 15.6.2. 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 (exceto o Líbero) que não possa continuar em jogo devido a lesão, ou doença ou expulsão/desqualificação tem de ser substituído regulamentarmente. Se tal não for possível a equipa tem o direito a efetuar uma substituição EXCEPCIONAL para além dos limites da Regra 15.6.

15.6, 19.4.3, 21.3.2, 21.3.3, D11 (5)

Uma substituição excepcional significa que qualquer jogador que não está em campo no momento da lesão/doença/expulsão/desqualificação, com exceção do Líbero, segundo Líbero ou o jogador que com ele trocou, pode substituir no jogo o jogador lesionado/doente/expulso/desqualificado. O jogador lesionado/doente/expulso (substituído excepcionalmente) não pode reentrar no jogo.

Uma substituição excepcional não pode nunca contar como uma substituição regulamentar, mas deve ser registada no boletim de jogo como parte do total de substituições no set e no jogo.

15.8. SUBSTITUIÇÃO POR EXPULSÃO OU DESQUALIFICAÇÃO

Um jogador EXPULSO ou DESQUALIFICADO tem de ser substituído imediatamente através de uma substituição regulamentar. Caso não seja possível, a equipa tem o direito de realizar uma substituição excecional. Se não for possível, a equipa é declarada INCOMPLETA.

6.4.3, 7.3.1, 15.6,
15.7, 21.3.2,
21.3.3, D11 (5)

15.9. SUBSTITUIÇÃO ILEGAL

15.9.1. Uma substituição é ilegal se excede as limitações previstas na Regra 15.6 (exceto o caso da Regra 15.7), ou envolve um jogador não inscrito no boletim de jogo.

15.9.2. Quando uma equipa efetua uma substituição ilegal e o jogo é reiniciado, o procedimento a ter, passo a passo, 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 tem de ser corrigida,

15.9.2.3. os pontos obtidos após a realização da substituição ilegal, pela equipa em falta, são retirados; os pontos ganhos pela equipa adversária são mantidos.

15.10. PROCEDIMENTO NA SUBSTITUIÇÃO

15.10.1. A substituição tem de ser efetuada na zona de substituição.

1.4.3, D1b

15.10.2. Uma substituição deve demorar somente o tempo necessário para o registo no boletim de jogo e entrada e saída de jogadores em campo.

15.10, 24.2.6,
25.2.2.3

15.10.3.1. O pedido de substituição começa no momento da entrada do jogador(es) suplente(s) na zona de substituição, pronto para jogar, durante uma interrupção de jogo. O treinador não necessita de fazer o gesto oficial, exceto se a substituição for por lesão/doença ou antes do início do set.

15.10.3.2. Se o jogador não estiver pronto no momento do pedido, a substituição não é concedida e a equipa é sancionada por demora.

16.2, D9

15.10.3.3. O pedido de substituição é reconhecido e anunciado pelo marcador ou 2º árbitro através do uso da buzina ou do apito, respetivamente. O 2º árbitro autoriza a substituição.

24.2.6

Nas Competições Mundiais e Oficiais FIVB são utilizadas placas numeradas para facilitar as substituições (exceto quando se utilizam dispositivos eletrónicos para transmitir a informação ao marcador).

15.10.4. Se uma equipa pretende proceder simultaneamente a mais do que uma substituição, todos os suplentes têm de apresentar-se ao mesmo tempo na zona de substituição para serem considerados no mesmo pedido. Neste caso as substituições devem efetuar-se sucessivamente, um por de

1.4.3, 15.2.2

jogadores a seguir ao outro. Se uma for irregular, a regulamentar é concedida, e a ilegal recusada e sujeita a uma sanção por demora.

15.11. PEDIDOS IMPROCEDENTES

- | | |
|--|--------------------------------------|
| 15.11.1. É improcedente o pedido de qualquer interrupção regulamentar de jogo: | 15 |
| 15.11.1.1. durante uma jogada, no momento ou depois do apito do árbitro para o serviço; | 12.3 |
| 15.11.1.2. por um elemento da equipa não autorizado; | 5.1.2.3, 5.2.3.3 |
| 15.11.1.3. para uma segunda substituição da mesma equipa durante a mesma interrupção (ex: antes do final da próxima jogada completa), exceto em caso de lesão/doença/expulsão/desqualificação de um jogador em jogo; | 15.2.2, 15.2.3, 15.8, 16.1, 25.2.2.6 |
| 15.11.1.4. depois de ter esgotado o número autorizado de “Tempos” e substituições. | 15.1 |
| 15.11.2. O primeiro pedido improcedente no jogo que não afete ou retarde o jogo deve ser rejeitado e terá de ser registado no boletim de jogo sem qualquer outra consequência. | 16.1, 25.2.2.6 |
| 15.11.3. Qualquer pedido improcedente posterior, feito pela mesma equipa, constitui uma demora. | 16.1.4, D11 (25) |

16. DEMORAS DE JOGO

16.1. TIPOS DE DEMORAS

Uma ação irregular de uma equipa que demore o reinício do jogo é uma demora e inclui, entre outras:

- | | |
|--|---------|
| 16.1.1. demorar uma interrupção de jogo regulamentar; | 15.10.2 |
| 16.1.2. prolongar interrupções depois de ter recebido indicação para recomeçar o jogo; | 15 |
| 16.1.3. solicitar uma substituição ilegal; | 15.9 |
| 16.1.4. repetir um pedido improcedente; | 15.11.3 |
| 16.1.5. demora de jogo por um elemento da equipa. | |

16.2. SANÇÕES POR DEMORA

- | | |
|--|-----------------|
| 16.2.1. “Advertência por demora” e “penalização por demora” são sanções da equipa. | D9 |
| 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 no jogo ocasionada por qualquer elemento da equipa é | 4.1.1, D11 (25) |

sancionada com uma “ADVERTÊNCIA POR DEMORA”.

16.2.3. A segunda demora e as seguintes, de qualquer tipo, provocadas por qualquer elemento da mesma 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, D11 (25)

16.2.4. As sanções por demora impostas antes ou entre os sets são aplicadas no set seguinte.

18.1

17. INTERRUPÇÕES DE JOGO EXCECIONAIS

17.1. LESÃO/DOENÇA

8.1

17.1.1. Se ocorrer algum acidente grave com a bola em jogo o árbitro tem de interromper imediatamente a jogada e permitir a entrada da assistência médica no campo.

A jogada é repetida.

6.1.3

17.1.2. Se um jogador lesionado/doente não puder ser substituído regulamentar ou excecionalmente, são concedidos 3 minutos para se recuperar, mas apenas uma vez ao mesmo jogador durante o jogo.

15.6, 15.7,
24.2.8

Se o jogador não recuperar a sua equipa é declarada incompleta.

6.4.3, 7.3.1

17.2. INTERFERÊNCIA EXTERNA

Se ocorrer alguma interferência externa durante a jogada, o jogo tem de ser interrompido e a jogada repetida.

6.1.3, D11 (23)

17.3. INTERRUPÇÕES PROLONGADAS

17.3.1. Quando circunstâncias imprevistas interromperem o jogo, o 1º árbitro, os organizadores e o comité de controlo, se os houver, decidirão sobre as medidas a tomar para que as condições normais sejam restabelecidas.

23.2.3

17.3.2. No caso de uma ou várias interrupções cuja duração total não exceda 4 horas:

17.3.1

17.3.2.1. se o jogo recomeçar no mesmo terreno de jogo, o set interrompido é retomado normalmente com a mesma pontuação, jogadores (exceto os expulsos ou desqualificados) e posições. Os sets já concluídos mantêm os seus resultados;

1, 7.3

17.3.2.2. se o jogo recomeçar noutra terreno de jogo, o set interrompido é anulado e reiniciado com os mesmos elementos das equipas e as mesmas formações iniciais (exceto os expulsos ou desqualificados) e o registo de todas as sanções é mantido.

7.3, 21.4.1, D9

- 17.3.3. No caso de ocorrer uma ou várias interrupções que excedam um total de 4 horas, o jogo será repetido na totalidade.

18. INTERVALOS E TROCA DE CAMPOS

18.1. INTERVALOS

Um intervalo é o período entre os sets. Todos os intervalos têm a duração de três minutos.

Durante este período efetua-se a troca de campos e o registo das formações das equipas no boletim de jogo.

O intervalo entre o segundo e o terceiro sets pode ser prolongado até aos 10 minutos se tal for solicitado pelo órgão competente a pedido do organizador da prova.

4.2.4

7.3.2, 18.2,
25.2.1.2

18.2. TROCA DE CAMPOS

- 18.2.1. Depois de cada set as equipas trocam de campos, com exceção do set decisivo.

7.1

- 18.2.2. No caso do set decisivo, quando a equipa que lidera o marcador obtém 8 pontos, procede-se à troca de campos sem qualquer perda de tempo, mantendo-se as posições dos jogadores.

6.3.2, 7.4.1,
25.2.2.5

Se a troca não se realizar quando a equipa que lidera obtém 8 pontos, tem de se efetuar logo que o erro seja detetado. A pontuação registada no momento da troca é mantida.

D11 (3)



CAPÍTULO 6

O JOGADOR LÍBERO

[Ver Regras](#)

19. O JOGADOR LÍBERO

19.1. DESIGNAÇÃO DO LÍBERO

- 19.1.1. Cada equipa tem direito a designar de entre a lista de jogadores até dois jogadores especializados em defesa: Líberos.

Nas Competições Mundiais e Oficiais FIVB de seniores, se uma equipa tem mais de 12 jogadores inscritos no boletim de jogo, é obrigatório que dois sejam Líberos.

- 19.1.2. Todos os Líberos têm de ser registados no boletim de jogo nas linhas especialmente reservadas para o efeito.

- 19.1.3. O Líbero em campo é o Líbero em jogo. Se houver outro Líbero este é o segundo Líbero da equipa.

Em qualquer momento do jogo só um Líbero pode estar em campo.

19.2. EQUIPAMENTO

Os jogadores Líberos têm de usar um equipamento (OU COLETE PARA O CASO DO LÍBERO REDESIGNADO) cuja cor predominante seja diferente de qualquer cor do resto da equipa. O equipamento deve contrastar claramente com o do resto da equipa. Os dois Líberos podem ter uniformes diferentes entre si e dos restantes jogadores da equipa.

O equipamento do Líbero tem de ser numerado como o do resto da equipa.

Para as Competições Mundiais e Oficiais FIVB o Líbero redesignado deve usar, se possível, o mesmo modelo e cor da camisola do Líbero inicial, mas mantendo o seu próprio número.

19.3. AÇÕES ENVOLVENDO O LÍBERO

- 19.3.1. Ações de jogo:

- 19.3.1.1. O Líbero pode trocar com qualquer jogador da linha defensiva.

- 19.3.1.2. O Líbero está limitado a jogar como jogador defesa e não lhe é permitido completar um ataque realizado em qualquer lugar (terreno de jogo ou zona livre) se, no momento do contacto com a bola, esta estiver completamente acima do bordo superior da rede.

- 19.3.1.3. O Líbero não pode servir, bloquear ou tentar bloquear.

5

4.1.1

5.2.2, 25.2.1.1,
28.2.1.1

4.3

7.4.1.2

13.2.2, 13.2.3,
13.3.5

12.4.1, 14.6.2,
14.6.6, D11 (12)

19.3.1.4. Um jogador não pode completar um ataque quando a bola está completamente acima do bordo superior da rede e provém de um toque de dedos efetuado pelo Líbero na sua zona de ataque. A bola pode ser atacada livremente se o Líbero executar a mesma ação fora da sua zona de ataque.	1.4.1, 13.3.6, 23.3.2.3d, e, D1b
19.3.2. Trocas de Líbero	
19.3.2.1. As trocas com o Líbero não contam como substituições. São ilimitadas, mas tem de haver uma jogada completa entre duas trocas de Líbero (exceto quando uma penalização implicar uma rotação do Líbero para a posição quatro ou o Líbero em jogo ficar incapacitado de jogar, tornando a jogada incompleta).	6.1.3, 15.5
19.3.2.2. Um jogador normal pode trocar ou ser trocado por qualquer Líbero. O Líbero em jogo só pode ser trocado pelo jogador normal com quem trocou ou pelo segundo Líbero.	
19.3.2.3. No início de cada set o Líbero não pode entrar em jogo sem que o 2º árbitro tenha verificado a ficha de formação e autorizado a troca do Líbero com o jogador inicial.	7.3.2, 12.1
19.3.2.4. As outras trocas de Líbero só podem ser efetuadas quando a bola não está em jogo e antes do apito para o serviço.	8.2, 12.3
19.3.2.5. A troca efetuada após o apito para o serviço, mas antes do batimento da bola não deve ser rejeitada; no entanto, no fim da jogada, o capitão em jogo deve ser informado que este procedimento não é permitido e que a sua repetição será objeto de sanção por demora.	12.3, 12.4, D9
19.3.2.6. Nas trocas seguintes de Líbero efetuadas com atraso a jogada deve ser interrompida imediatamente e aplicada uma sanção por demora. A próxima equipa a servir será determinada pelo nível da sanção por demora.	16.2, D9
19.3.2.7. O Líbero e o jogador com quem troca só podem entrar e sair do campo pela Zona de Troca do Líbero.	1.4.4, D1b
19.3.2.8. As trocas com o Líbero são registadas no Mapa de Controlo do Líbero (se for utilizado) ou no boletim de jogo eletrónico.	28.2.2.1, 28.2.2.2
19.3.2.9. Uma troca ilegal de Líbero pode envolver (entre outras):	
- uma jogada não completa entre trocas de Líbero,	6.1.3
- o Líbero ser trocado por um jogador que não seja o segundo Líbero ou o jogador normal com quem tinha trocado.	15.9
- Uma troca ilegal de Líbero deve ser considerada da mesma forma que as substituições ilegais:	15.9
- se a troca ilegal do Líbero for constatada antes do início da jogada seguinte, a formação é corrigida pelos árbitros e a equipa sancionada por demora;	D9
- se a troca ilegal do Líbero for constatada depois da execução do serviço, as consequências são as mesmas de uma substituição ilegal.	15.9

19.4. REDESIGNAÇÃO DE UM NOVO LÍBERO

- 19.4.1. O Líbero é considerado incapaz de jogar se estiver lesionado, doente, expulso ou desqualificado. [21.3.2, 21.3.3, D9](#)
- O Líbero pode ser declarado incapaz de jogar por qualquer razão pelo treinador, ou na sua ausência pelo capitão em jogo. [5.1.2.1, 5.2.1](#)
- 19.4.2. Equipa com um Líbero:
- 19.4.2.1. Quando só um Líbero está disponível para a equipa de acordo com a Regra 19.4.1, ou a equipa só tem um registado e este Líbero fica ou é declarado incapaz para jogar, o treinador (ou o capitão em jogo se nenhum treinador estiver presente) pode redesignar como Líbero até ao fim do jogo qualquer outro jogador (exceto jogador trocado) que não esteja em campo no momento da redesignação. [19.4, 19.4.1](#)
- 19.4.2.2. Se o Líbero em jogo fica incapaz de jogar, pode ser trocado pelo jogador normal com quem trocou ou imediata e diretamente no campo pelo Líbero redesignado. No entanto, o Líbero objeto desta redesignação não pode voltar a jogar nesse jogo.
- Se o Líbero não estiver em campo quando é declarado incapaz de jogar, também pode ser objeto de redesignação. O Líbero declarado incapaz de jogar não pode voltar a jogar nesse jogo.
- 19.4.2.3. O treinador, ou o capitão em jogo se o treinador não estiver presente, contacta o 2º árbitro para o informar da redesignação. [5.1.2.1, 5.2.1](#)
- 19.4.2.4. No caso do Líbero redesignado ser considerado ou declarado incapaz para jogar são permitidas mais redesignações. [19.4.1](#)
- 19.4.2.5. É permitido ao treinador solicitar que o capitão de equipa seja redesignado como o novo Líbero. [5.1.2, 19.4.1](#)
- 19.4.2.6. No caso de um Líbero redesignado, o número do jogador redesignado como Líbero tem de ser registado na secção de “Observações” do boletim de jogo e no Mapa de Controlo do Líbero (ou no boletim eletrónico se estiver a ser utilizado). [25.2.2.7, 28.2.2.1](#)
- 19.4.3. Equipa com dois Líberos:
- 19.4.3.1. Quando a equipa tem registado dois Líberos no boletim de jogo, mas um fica incapacitado de jogar, a equipa tem o direito de jogar só com um Líbero. [4.1.1, 19.1.1](#)
- Não é permitida qualquer redesignação, salvo se, entretanto, ambos os Líberos ficarem incapacitados de continuar a jogar. [19.4](#)

19.5. RESUMO

Se o Líbero for expulso ou desqualificado, pode ser imediatamente trocado pelo segundo Líbero da equipa. Se a equipa tiver só um Líbero tem o direito de fazer uma redesignação.

19.4, 21.3.2,
21.3.3



CAPÍTULO 7

CONDUTA DOS PARTICIPANTES

[Ver Regras](#)

20. CONDUTA EXIGIDA

20.1. CONDUTA DESPORTIVA

20.1.1. Os participantes têm de conhecer as “Regras Oficiais de Voleibol” e cumpri-las.

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

Em caso de dúvida, apenas o capitão em jogo pode pedir esclarecimentos.

[5.1.2.1](#)

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

20.2. FAIR PLAY

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

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

[5.2.3.4](#)

21. COMPORTAMENTO INCORRETO E SANÇÕES

21.1. COMPORTAMENTO INCORRETO MENOR

Os comportamentos incorretos de menor importância não são objeto de sanção. É dever do 1º árbitro evitar que as equipas se aproximem do nível de sanção.

[5.1.2, 21.3](#)

Isto é feito em dois níveis:

[D9, D11 \(6a\)](#)

1º nível: aplicando uma advertência verbal através do capitão em jogo;

2º nível: através da exibição do CARTÃO AMARELO ao elemento da equipa que prevaricou. Esta advertência formal não é em si uma sanção, mas um sinal de que o elemento da equipa (e por extensão a equipa) atingiram o nível de sanção para o jogo. É registado no boletim de jogo, mas não tem consequências imediatas.

21.2. COMPORTAMENTO INCORRETO QUE IMPLICA SANÇÕES

O comportamento incorreto de qualquer elemento da equipa para com a equipa de arbitragem, adversários, colegas de equipa ou público é classificado em três categorias de acordo com a gravidade dos atos.

4.1.1

21.2.1. Comportamento grosseiro: ação contrária às boas maneiras ou aos princípios da moral.

21.2.2. Comportamento ofensivo: palavras ou gestos difamatórios ou insultuosos ou qualquer ação expressando desprezo.

21.2.3. Agressão: ataque físico real ou comportamento agressivo ou ameaçador.

21.3. ESCALA DE SANÇÕES

D9

De acordo com o julgamento do 1º árbitro e tendo em conta a gravidade dos atos, as sanções a aplicar e a registar no boletim de jogo são: Penalização, Expulsão ou Desqualificação.

21.2, 25.2.2.6

21.3.1. Penalização

D11 (6b)

O primeiro comportamento grosseiro de qualquer elemento da equipa, no jogo, é penalizado com um ponto e o serviço para o adversário.

4.1.1, 21.2.1

21.3.2. Expulsão

D11 (7)

21.3.2.1. Um elemento da equipa que seja sancionado com expulsão não pode participar até ao final do set, tem de ser substituído regulamentarmente, abandonar imediatamente o campo e, permanecer no balneário da equipa durante o resto do set, sem outras consequências.

4.1.1, 5.2.1, 5.3.2, D1a, D1b

Um treinador expulso perde o direito de intervir nesse set e tem de permanecer no balneário da equipa durante o resto do set.

5.2.3.3

21.3.2.2. O primeiro comportamento ofensivo de um elemento da equipa é sancionado com expulsão, sem outras consequências.

4.1.1, 21.2.2

21.3.2.3. O segundo comportamento grosseiro no mesmo jogo pelo mesmo elemento da equipa é sancionado com expulsão, sem outras consequências.

4.1.1, 21.2.1

21.3.3. Desqualificação

D11 (8)

21.3.3.1 Um elemento da equipa que seja sancionado com desqualificação não pode jogar até ao final do jogo, tem de ser substituído regulamentarmente/excecionalmente e abandonar de imediato a área de Competição/Controlo para o resto do jogo, sem outras consequências.

4.1.1, D1a

21.3.3.2. O primeiro ataque físico (ou tentativa) ou ameaça de agressão é sancionado com desqualificação, sem outras consequências.

21.2.3

21.3.3.3. O segundo comportamento ofensivo no mesmo jogo por um mesmo elemento da equipa é sancionado com desqualificação, sem outras consequências.

4.1.1, 21.2.2

21.3.3.4. O terceiro comportamento grosseiro no mesmo jogo por um mesmo elemento da equipa é sancionado com desqualificação, sem outras consequências.

4.1.1, 21.2.1

21.4. APLICAÇÃO DAS SANÇÕES POR COMPORTAMENTO INCORRETO

21.4.1. Todas as sanções por comportamento incorreto 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 comportamento incorreto pelo mesmo elemento da equipa, no mesmo jogo, é sancionada progressivamente (o elemento da equipa recebe uma sanção mais pesada por cada comportamento incorreto sucessivo).

4.1.1, 21.2, 21.3, D9

21.4.3. A expulsão ou desqualificação resultante de comportamento ofensivo ou agressão não requer uma sanção prévia.

21.2, 21.3

21.5. COMPORTAMENTO INCORRETO ANTES E ENTRE OS SETS

Todo o comportamento incorreto que ocorra antes ou entre os sets é sancionado de acordo com a Regra 21.3 e as sanções são aplicadas no set seguinte.

18.1, 21.2, 21.3

21.6. RESUMO DOS COMPORTAMENTOS INCORRETOS E CARTÕES UTILIZADOS

D11 (6a, 6b, 7, 8)

Advertência: sem sanção: – 1º nível: advertência verbal;
– 2º nível: cartão amarelo;

21.1

Penalização: sanção – cartão vermelho

21.3.1

Expulsão: sanção – cartões vermelho e amarelo juntos;

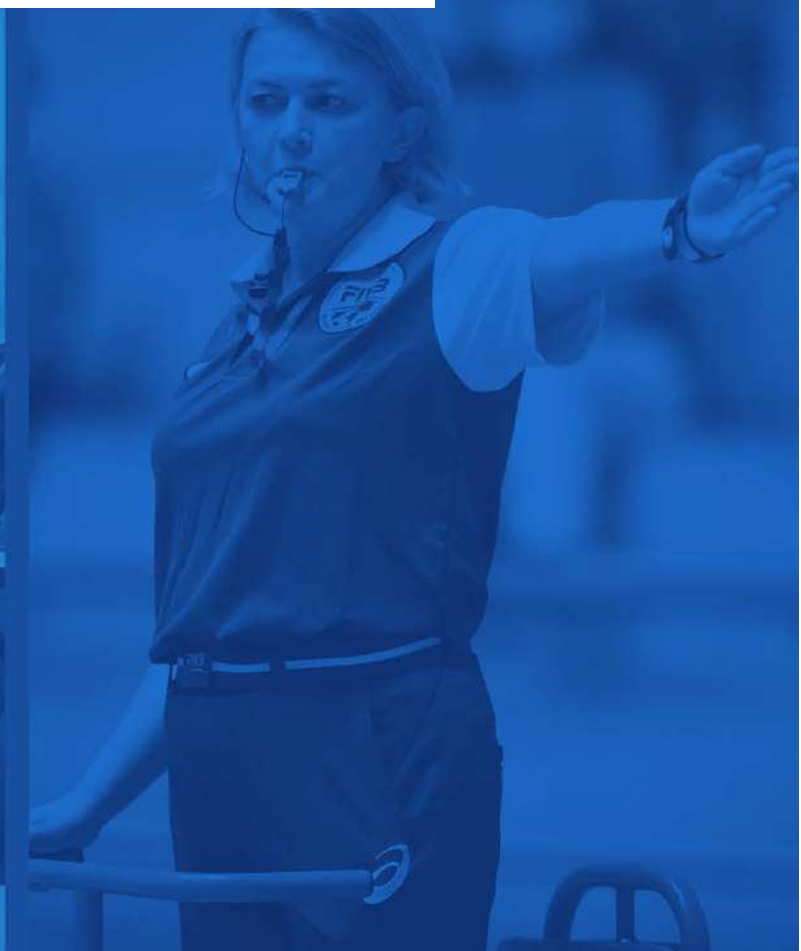
21.3.2

Desqualificação: sanção – cartões vermelho e amarelo separados.

21.3.3



PARTE 2
SECÇÃO 2: OS ÁRBITROS,
SUAS RESPONSABILIDADES E
GESTOS OFICIAIS



CAPÍTULO 8 ÁRBITROS

[Ver Regras](#)

22. EQUIPA DE ARBITRAGEM E PROCEDIMENTOS

22.1. COMPOSIÇÃO

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

- o 1º árbitro, [23](#)
- o 2º árbitro, [24](#)
- o vídeo-árbitro, [25](#)
- o árbitro reserva, [26](#)
- o marcador, [27, 28](#)
- quatro (dois) juízes de linha. [29](#)

A sua localização está indicada diagrama 10.

Nas Competições Mundiais e Oficiais FIVB, é obrigatório um Vídeo-Árbitro (se o sistema estiver em uso), um Árbitro Reserva e um marcador assistente. [25, 26, 28](#)

22.2. PROCEDIMENTOS

22.2.1. Apenas o 1º e o 2º árbitro podem apitar durante o jogo:

22.2.1.1. o 1º árbitro dá o sinal para efetuar o serviço que inicia a jogada; [6.1.3, 12.3, D11 \(1\)](#)

22.2.1.2. o 1º e o 2º árbitro assinalam o fim da jogada, desde que tenham a certeza que uma falta foi cometida e identifiquem a sua natureza.

22.2.2. o 1º e o 2º árbitro podem apitar durante uma paragem de jogo para autorizar ou rejeitar algum pedido de uma equipa. [5.1.2, 8.2](#)

22.2.3. Imediatamente após o apito dos árbitros a assinalar o fim da jogada, eles têm de indicar através dos gestos oficiais: [22.2.1.2, 30.1](#)

22.2.3.1. se a falta é assinalada pelo 1º árbitro, este indica por ordem:

- a) a equipa que serve, [12.2.2, D11 \(2\)](#)
- b) a natureza da falta,
- c) o(s) jogador(es) faltoso(s) (se necessário).

22.2.3.2. se a falta é assinalada pelo 2º árbitro, este indica:

- a) a natureza da falta,
- b) o(s) jogador(es) faltoso(s) (se necessário)
- c) a equipa que serve, repetindo o gesto feito pelo 1º árbitro.

Neste caso, o 1º árbitro não indica nem a natureza da falta ou o jogador que a cometeu, mas só a equipa que serve.

12.2.2
D11 (2)

22.2.3.3. Em caso de falta de ataque ou de bloco cometida pelos jogadores defesas ou pelo Líbero, os árbitros indicam a falta de acordo com as Regras 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, e, D11
(21)

22.2.3.4. Em caso de falta dupla, os árbitros indicam pela seguinte ordem:

- a) a natureza da falta,
- b) os jogadores em falta (se necessário)

A próxima equipa a servir é então indicada pelo 1º árbitro.

17.3, D11 (23)

12.2.2, D11 (2)

23. 1º ÁRBITRO

23.1. COLOCAÇÃO

O 1º árbitro desempenha as suas funções de pé, sobre uma plataforma colocada na extremidade da rede oposta ao marcador. A sua visão deve situar-se aproximadamente 50 cm acima da rede.

D1a, D1b, D10

23.2. AUTORIDADE

23.2.1. O 1º árbitro dirige o jogo do início ao fim. Tem autoridade sobre toda a equipa de arbitragem e elementos das equipas.

4.1.1, 6.3

Durante o jogo, as decisões do 1º árbitro são soberanas. Tem autoridade para anular as decisões dos outros membros da equipa de arbitragem se entender que os mesmos erraram.

Pode mesmo substituir um membro da equipa de arbitragem que não esteja a desempenhar corretamente as suas funções.

23.2.2. Controla também o trabalho dos movimentadores de bolas e dos limpa chãos rápidos.

3.3

23.2.3. Tem o poder de decidir sobre todas as questões do jogo, incluindo as que não se encontram previstas nas regras.

23.2.4. Não deve permitir qualquer discussão sobre as suas decisões.

20.1.2

No entanto, a pedido do capitão em jogo, o 1º árbitro dará explicações sobre a aplicação ou interpretação das regras nas quais baseou a sua decisão.

5.1.2.1

Se o capitão em jogo não concordar com a explicação do 1º árbitro e decidir protestar essa decisão, deve imediatamente manifestar que se reserva no direito de registrar este protesto, no boletim de jogo, no final do jogo. O 1º árbitro tem de autorizar o uso deste direito ao capitão em jogo.

5.1.2.1, 5.1.3.2,
25.2.3.2

23.2.5. O 1º árbitro tem a responsabilidade de decidir, antes e durante o jogo se o terreno de jogo, equipamentos e outras condições permitem ou não a realização do jogo.

Capítulo 1,
23.3.1.1

23.3. RESPONSABILIDADES

23.3.1. Antes do jogo, o 1º árbitro:

23.3.1.1. inspeciona as condições da área de jogo, as bolas e outro equipamento;

Capítulo 1, 23.2.5

23.3.1.2. realiza o sorteio com os capitães de equipa;

7.1

23.3.1.3. controla o aquecimento das equipas.

7.2

23.3.2. Durante o jogo está autorizado a:

23.3.2.1. aplicar advertências às equipas;

21.1

23.3.2.2. aplicar sanções por comportamento incorreto ou demoras;

16.2, 21.2, D9,
D11 (6a, 6b, 7, 8,
25)

23.3.2.3. decidir sobre:

a) as faltas do jogador que serve e as faltas de posição da equipa que efetua o serviço, incluindo a cortina;

7.5, 12.4, 12.5,
12.7.1, D4, D6,
D11 (12, 13, 22)

b) as faltas nos toques de bola;

9.3, D11 (16, 17,
18)

c) as faltas acima da rede e o toque em falta do jogador com a rede, principalmente (mas não exclusivamente) do lado do ataque;

11.3.1, 11.4.1,
11.4.4, D11 (20)

d) o ataque em falta do Líbero e dos jogadores defesas;

13.3.3, 13.3.5,
24.3.2.4, D8, D11
(21)

e) o ataque completo executado por um jogador com a bola acima do bordo superior da rede proveniente de um passe de dedos executado pelo Líbero na sua zona de ataque;

1.4.1, 13.3.6,
24.3.2.4, D11 (21)

f) a bola que atravessa completamente o espaço inferior da rede;

8.4.5, 24.3.2.7,
D5a, D11 (22)

g) o bloco efetivo dos defesas ou a tentativa de bloco do Líbero.

14.6.2, 14.6.6,
D11 (12)

h) a bola que atravessa a rede total ou parcialmente por fora do espaço de passagem ou que contacta a vareta no seu lado do campo.

D11 (15)

i) a bola proveniente do serviço ou após o 3º contacto da equipa a bola passa por cima ou por fora da vareta do seu lado do campo.

D11 (15)

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

24.3.3, 25.2.3.3

24. 2º ÁRBITRO

24.1. COLOCAÇÃO

O 2º árbitro desempenha as suas funções de pé, fora do terreno de jogo, junto do poste, do lado contrário e de frente para o 1º árbitro.

D1a, D1b, D10

24.2. AUTORIDADE

24.2.1. O 2º árbitro é o assistente do 1º árbitro, mas também tem a sua própria área de jurisdição.

24.3

Substitui o 1º árbitro se este ficar incapacitado de desempenhar as suas funções.

24.2.2. Pode também, sem apitar, assinalar faltas que ultrapassem a sua competência, mas não deve insistir com o 1º árbitro.

24.3

24.2.3. Controla o trabalho do marcador.

25.2, 28.2

24.2.4. Controla os elementos das equipas no banco de suplentes, indicando ao 1º árbitro qualquer conduta incorreta.

4.2.1

24.2.5. Controla os jogadores que estão na zona de aquecimento.

4.2.3

24.2.6. Autoriza as interrupções de jogo regulamentares, controla a sua duração e rejeita os pedidos improcedentes.

15, 15.11, 25.2.2.3

24.2.7. Controla o número de “Tempos” e de substituições utilizado por cada equipa, informando o 1º árbitro e o respetivo treinador do 2º “tempo” 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 excecional ou concede os três minutos para recuperação.

15.7, 17.1.2

24.2.9. Verifica o estado do solo, principalmente na zona de ataque. Verifica igualmente, durante o jogo se as bolas mantêm as condições regulamentares.

1.2.1, 3

24.2.10. **Nas Competições Mundiais e Oficiais FIVB, as funções descritas na Regra 24.2.5 é realizada pelo Árbitro Reserva.**

26.2.6

24.3. RESPONSABILIDADES

- 24.3.1. No início de cada set, na mudança de campos no set decisivo e quando necessário, o 2º árbitro verifica se, no momento, as posições dos jogadores em campo correspondem à ficha de formação. [5.2.3.1, 7.3.2, 7.3.5, 18.2.2](#)
- 24.3.2. Durante o jogo decide, apita e assinala:
- 24.3.2.1. a penetração no campo adversário e no espaço por baixo da rede; [1.3.3, 11,2, D5a, D11 \(22\)](#)
- 24.3.2.2. as faltas de posição da equipa que recebe o serviço; [7.5, D4, D11 \(13\)](#)
- 24.3.2.3. o toque em falta dos jogadores com a rede, principalmente (mas não exclusivamente) do lado do bloco e com a vareta/ do seu lado do campo; [11.3.1](#)
- 24.3.2.4. o bloco efetivo dos defesas, ou a tentativa de bloco do Líbero; ou o ataque em falta dos defesas ou do Líbero; [13.3.3, 14.6.2, 14.6.6, 23.3.2.3d, e, g, D8, D11 \(12, 21\)](#)
- 24.3.2.5. o contacto da bola com um objeto exterior; [8.4.2, 8.4.3, D11 \(15\)](#)
- 24.3.2.6. o contacto da bola com o chão quando o 1º árbitro não está em posição de o ver; [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, D5a, D11 \(15\)](#)
- 24.3.2.8. a bola proveniente do serviço ou após o 3º contacto da equipa a bola passa por cima ou por fora da vareta do seu lado do campo. [D11 \(15\)](#)
- 24.3.3. No final do jogo verifica e assina o boletim de jogo. [23.3.3, 25.2.3.3](#)

25. VÍDEO-ÁRBITRO

Nas Competições Mundiais e Oficiais FIVB, se o Sistema de Vídeo-Árbitro estiver em uso é obrigatória a existência de um Vídeo-Árbitro.

25.1. COLOCAÇÃO

O Vídeo-Árbitro desempenha as suas funções na cabine do vídeo-árbitro, localizada numa área específica determinada pelo Delegado Técnico da FIVB.

25.2. RESPONSABILIDADES

- 25.2.1. Supervisiona o procedimento de vídeo-árbitro e assegura que o mesmo cumpre com os regulamentos em vigor.

- 25.2.2. O Vídeo-Árbitro deve usar o equipamento oficial de árbitro enquanto exerce as suas funções.
- 25.2.3. Depois da execução do procedimento de vídeo-árbitro, deve indicar ao 1º árbitro a natureza da falta
- 25.2.4. No final do jogo, assina o boletim de jogo.

26. ÁRBITRO RESERVA

Nas Competições Mundiais e Oficiais FIVB, é obrigatória a existência de um Árbitro Reserva.

26.1. COLOCAÇÃO

O Árbitro Reserva desempenha as suas funções numa área específica determinada pelo layout de campo da FIVB.

26.2. RESPONSABILIDADES

O Árbitro Reserva é obrigado a:

- 26.2.1. Usar o equipamento oficial de árbitro enquanto exerce as suas funções.
- 26.2.2. Substituir o 2º árbitro em caso de ausência, de impossibilidade de continuar a exercer as suas funções ou de passar a exercer a função de 1º árbitro.
- 26.2.3. Controlar as placas de substituição (se em uso) antes do início do jogo e entre sets.
- 26.2.4. Verificar o funcionamento dos tablets dos bancos antes e entre os sets, caso exista algum problema.
- 26.2.5. Ajudar o 2º árbitro no controlo da zona livre. 1.1
- 26.2.6. Ajudar o 2º árbitro nas instruções dadas ao membro da equipa expulso/desqualificado para que se dirija para o balneário da equipa. 21.3.2.1, 21.3.3.1
- 26.2.7. Controlar os jogadores que estão na área de aquecimento e no banco de suplentes. 1.4.5, 24.2.5, 24.2.10
- 26.2.8. Trazer ao 2º árbitro quatro bolas de jogo imediatamente após a apresentação dos jogadores iniciais e dar ao 2º árbitro uma bola de jogo após este ter finalizado a verificação das posições dos jogadores. 24.3.1
- 26.2.9. Ajudar o 2º árbitro no controlo do trabalho dos limpa chãos 23.2.2

27. MARCADOR

27.1. COLOCAÇÃO

O marcador desempenha as suas funções sentado na mesa do marcador, do lado oposto ao 1º árbitro e de frente para ele.

D1a, D1b, D10

27.2. RESPONSABILIDADES

Preenche o boletim de jogo de acordo com as regras, em cooperação com o 2º árbitro.

Utiliza o buzzer ou outro aparelho sonoro para assinalar irregularidades ou dar informação aos árbitros na base das suas responsabilidades.

27.2.1. Antes do jogo e set, o marcador:

27.2.1.1. regista os dados referentes ao jogo e às equipas, incluindo os nomes e números dos Líberos de acordo com os procedimentos em vigor, e obtém as assinaturas dos capitães e treinadores;

4.1, 5.1.1, 5.2.2, 7.3.2, 19.1.2, 19.4.2.6

27.2.1.2. regista as formações iniciais de cada equipa a partir das fichas de formação (ou verifica os dados submetidos eletronicamente).

5.2.3.1, 7.3.2

Se não receber as fichas de formação a tempo, deve informar imediatamente o 2º árbitro.

5.2.3.1

27.2.2. Durante o jogo, o marcador:

27.2.2.1. regista os pontos obtidos;

6.1

27.2.2.2. controla a ordem de rotação no serviço de cada equipa, assinalando aos árbitros imediatamente após a execução/batimento do serviço, qualquer erro verificado;

12.2

27.2.2.3. tem poderes para reconhecer e anunciar pedidos de substituição de jogadores usando a buzina, controlar o seu número e registar as substituições e “tempos”, informando o 2º árbitro;

15.1, 15.4.1, 15.10.3.3, 24.2.6, 24.2.7

27.2.2.4. informa os árbitros dos pedidos de interrupções regulamentares não válidos;

15.11

27.2.2.5. informa os árbitros dos finais de sets e que uma das equipas atingiu o 8º ponto no set decisivo;

6.2, 15.4.1, 18.2.2

27.2.2.6. regista advertências, sanções e pedidos improcedentes;

15.11.3, 16.2, 21.3

27.2.2.7. regista todas as outras ocorrências, conforme instruções do 2º árbitro, por ex.: substituições excepcionais, tempo para recuperação, interrupções prolongadas, interferências externas, redesignação etc.

15.7, 17.1.2, 17.2, 17.3, 19.4

27.2.2.8. controla o intervalo entre os sets.

18.1

27.2.3. No final do jogo, o marcador:

- 27.2.3.1. regista o resultado final; 6.3
- 27.2.3.2. em caso de protesto, com prévia autorização do 1º árbitro, escreve ou permite que o capitão de equipa/capitão em jogo escreva no boletim de jogo a sua declaração sobre os factos então contestados; 5.1.2.1, 5.1.3.2, 23.2.4
- 27.2.3.3. assina o boletim de jogo, recolhe as assinaturas dos capitães de equipa e de seguida as dos árbitros. 5.1.3.1, 23.3.3, 24.3.3

28. MARCADOR ASSISTENTE

28.1. COLOCAÇÃO

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

Nas Competições Mundiais e Oficiais FIVB é obrigatória a utilização de um marcador assistente.

22.1, D1a, D1b, D10

28.2. RESPONSABILIDADES

19.3

Regista as trocas envolvendo o Líbero.

Ajuda o marcador nas suas tarefas administrativas.

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

28.2.1. Antes do jogo e set, o marcador assistente:

28.2.1.1. prepara o mapa de controlo do Líbero;

28.2.1.2. prepara o boletim de jogo de reserva.

28.2.2. Durante o jogo, o marcador assistente:

28.2.2.1. regista e controla as trocas do Líbero/redesignações;

19.3.1.1, 19.4

28.2.2.2. informa os árbitros de qualquer falta nas trocas do Líbero, usando a buzina;

19.3.2

28.2.2.3. opera com o quadro de marcação manual na mesa do marcador;

28.2.2.4. verifica se os quadros de marcação estão corretos;

27.2.2.1

28.2.2.5. se for necessário, atualiza o boletim de jogo de reserva e entrega-o ao marcador.

27.2.1.1

28.2.3. No final do jogo, o marcador assistente:

28.2.3.1. assina o mapa de controlo do Líbero e entrega-o para verificação;

28.2.3.2. assina o boletim de jogo.

Nas Competições Mundiais e Oficiais FIVB em que é utilizado o boletim de jogo eletrônico, o marcador assistente colabora com o marcador para anunciar as substituições, para informar o 2º árbitro qual a equipa que pediu uma interrupção regulamentar de jogo e para identificar as trocas de Líbero.

29. JUÍZES DE LINHA

29.1. COLOCAÇÃO

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

D1a, D1b, D10

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

Nas Competições Mundiais e Oficiais FIVB, se forem utilizados quatro juízes de linha, colocam-se de pé, na zona livre, à distância de 1 a 3 m de cada canto do campo, no prolongamento imaginário da linha sob a sua responsabilidade/controla.

D10

29.2. RESPONSABILIDADES

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

D12

29.2.1.1. bola “dentro” ou “fora” sempre que a bola toca o chão/solo junto da(s) sua(s) linha(s);

8.3, 8.4, D12 (1, 2)

29.2.1.2. As bolas “fora” tocadas pela equipa que recebe;

8.4, D12 (3)

29.2.1.3. a bola que toca na vareta, a bola do serviço e o terceiro toque de uma equipa que passam a rede por fora do espaço de passagem, etc.;

8.4.3, 8.4.4, 10.1.1, D5a, D12 (4)

29.2.1.4. qualquer jogador (exceto o que serve) que esteja fora do seu campo no momento da execução do serviço;

7.4, 12.4.3, D12 (4)

29.2.1.5. as faltas efetuadas com pé pelo jogador que serve;

12.4.3

29.2.1.6. qualquer toque nos 80 cm superiores da vareta do seu lado de campo por qualquer jogador ao jogar a bola ou interferindo na jogada;

11.3.1, 11.4.4, D3, D12 (4)

29.2.1.7. a bola que cruza a rede por fora do espaço de passagem para o campo adversário ou toca a vareta do seu lado do campo.

10.1.1, D5a, D12 (4)

29.2.2. A pedido do 1º árbitro, o juiz de linha deve repetir o seu gesto.

30. GESTOS OFICIAIS

30.1. GESTOS OFICIAIS DOS ÁRBITROS

D11

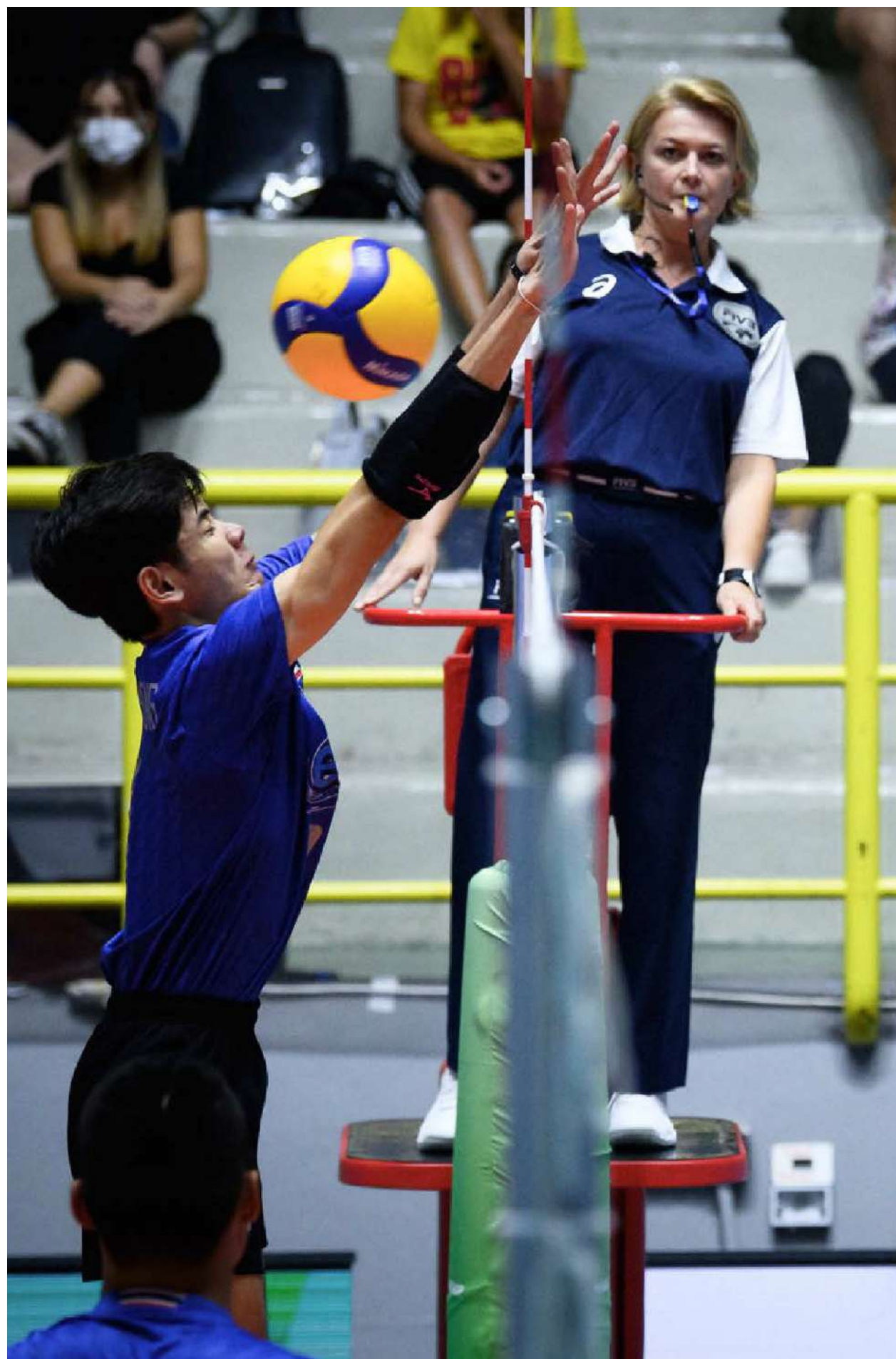
Os árbitros têm de indicar através de gestos oficiais a razão por que apitaram (natureza da falta ou interrupção autorizada). O gesto deve ser mantido durante algum tempo e, se efetuado com uma mão, essa mão é a do lado da equipa que cometeu a falta ou fez o pedido.

30.2. GESTOS OFICIAIS DOS JUÍZES DE LINHA

D12

Os juízes de linha têm de indicar a natureza da falta assinalada através do gesto oficial com a bandeira, prolongando-o por alguns momentos.





PARTE 2
SECÇÃO 3: **DIAGRAMAS**

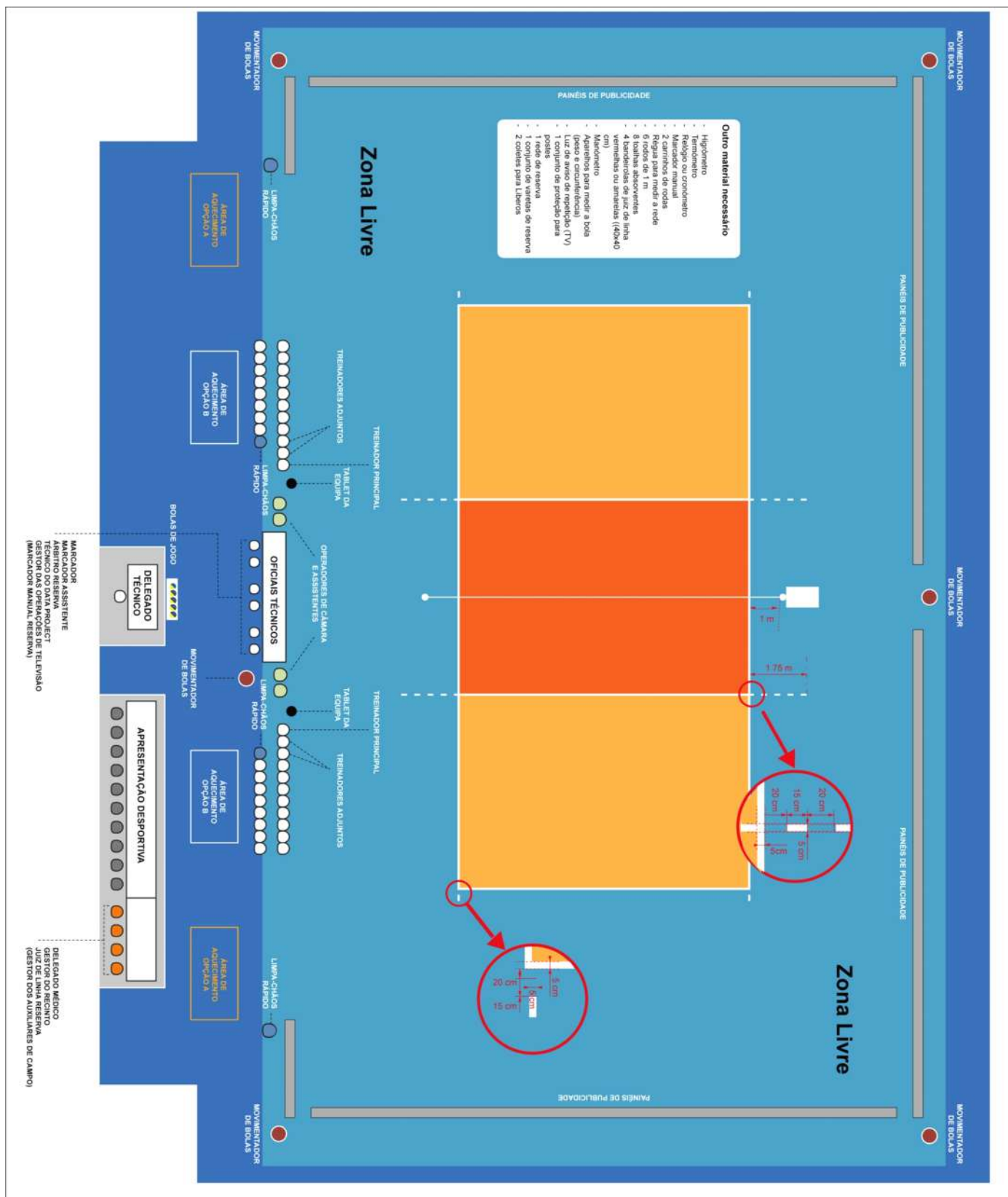


DIAGRAMA 1b: A ÁREA DE JOGO

Regras Relevantes: 1, 1.4, 1.4.2, 1.4.3, 1.4.4, 1.4.5, 4.2.1, 4.2.3.1, 15.10.1, 19.3.1.4, 19.3.2.7, 23.1, 24.1, 27.1, 28.1

(...) Os valores são válidos para as Competições Mundiais e Oficiais FIVB

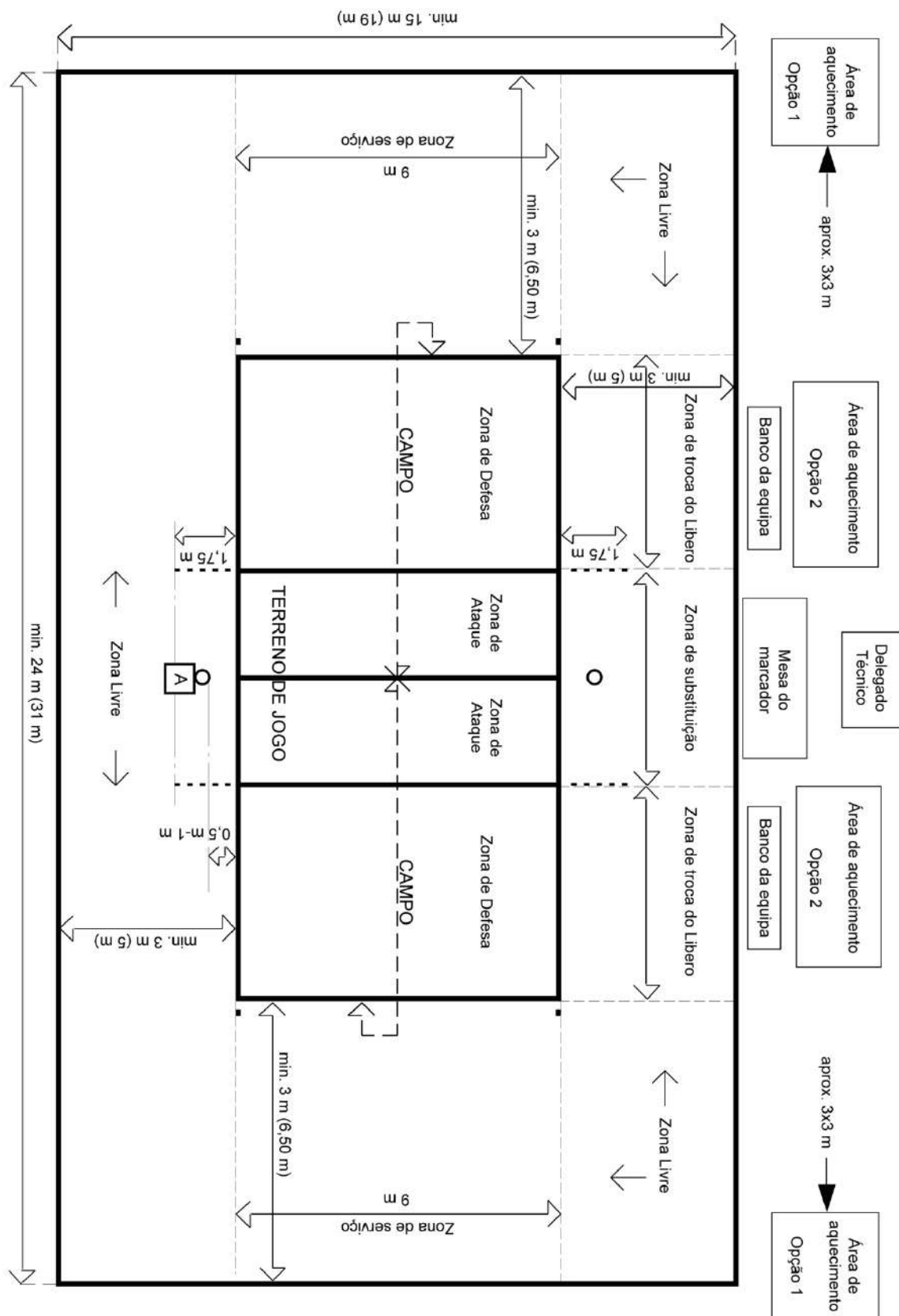


DIAGRAMA 2: O TERRENO DE JOGO

Regras Relevantes: 1.2, 1.3, 1.3.3, 1.4.1

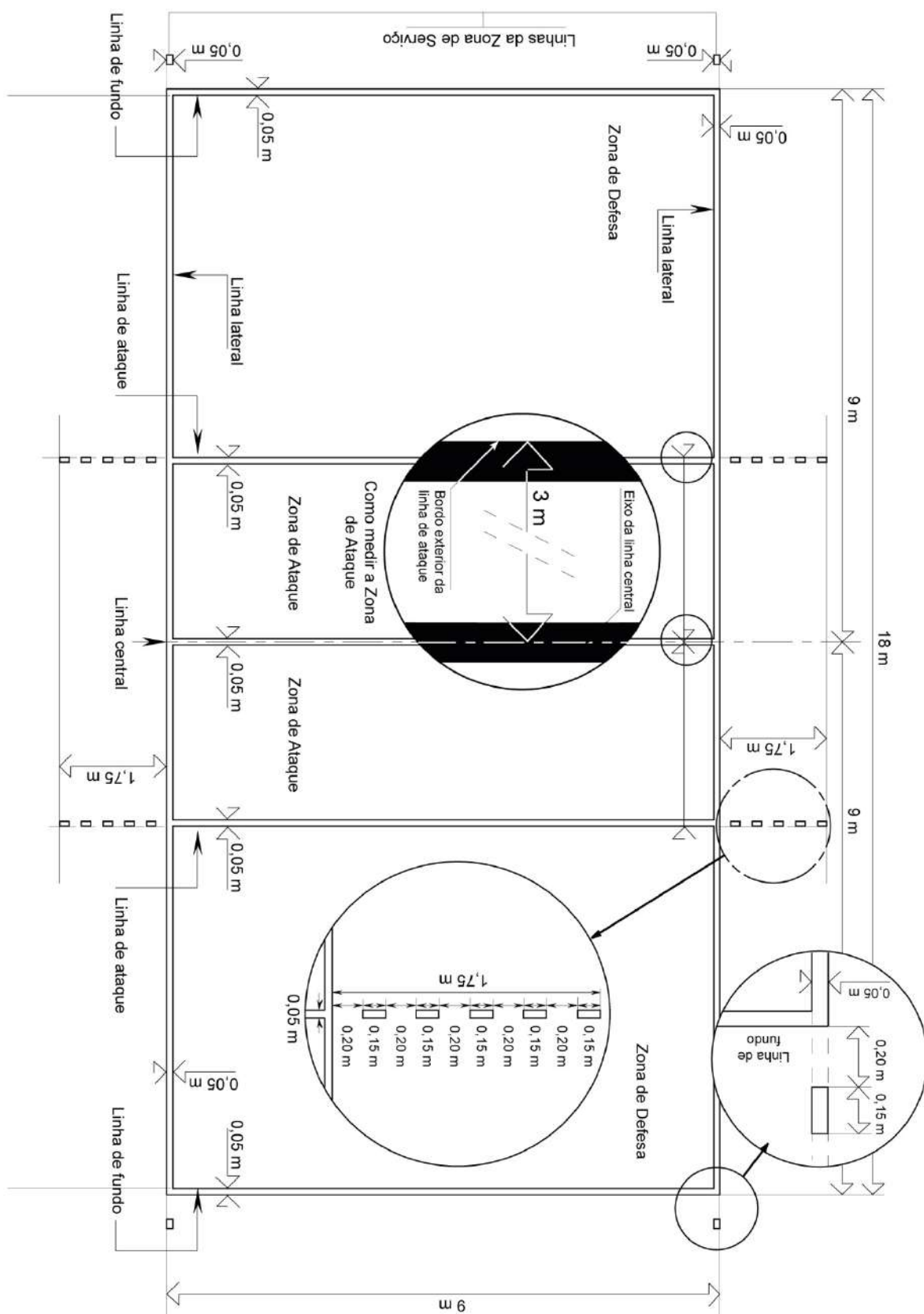


DIAGRAMA 3: DESENHO DA REDE

Regras Relevantes: 2, 2.2, 2.3, 2.4, 2.5.1, 11.3.1, 11.3.2, 29.2.1.6

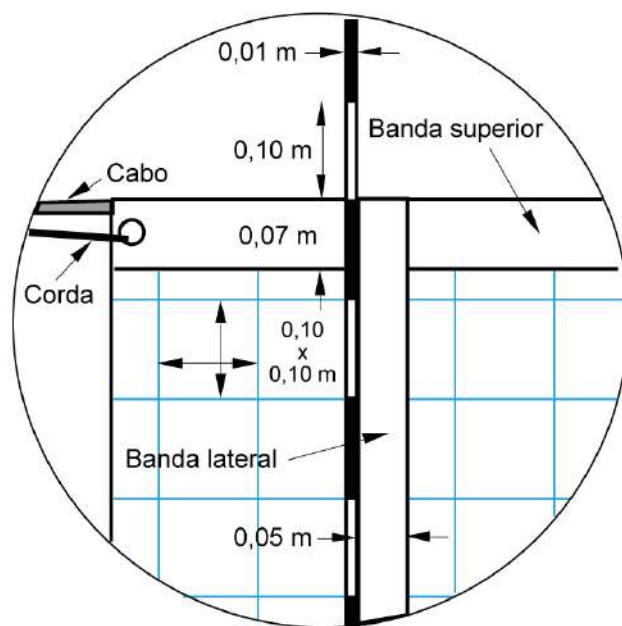
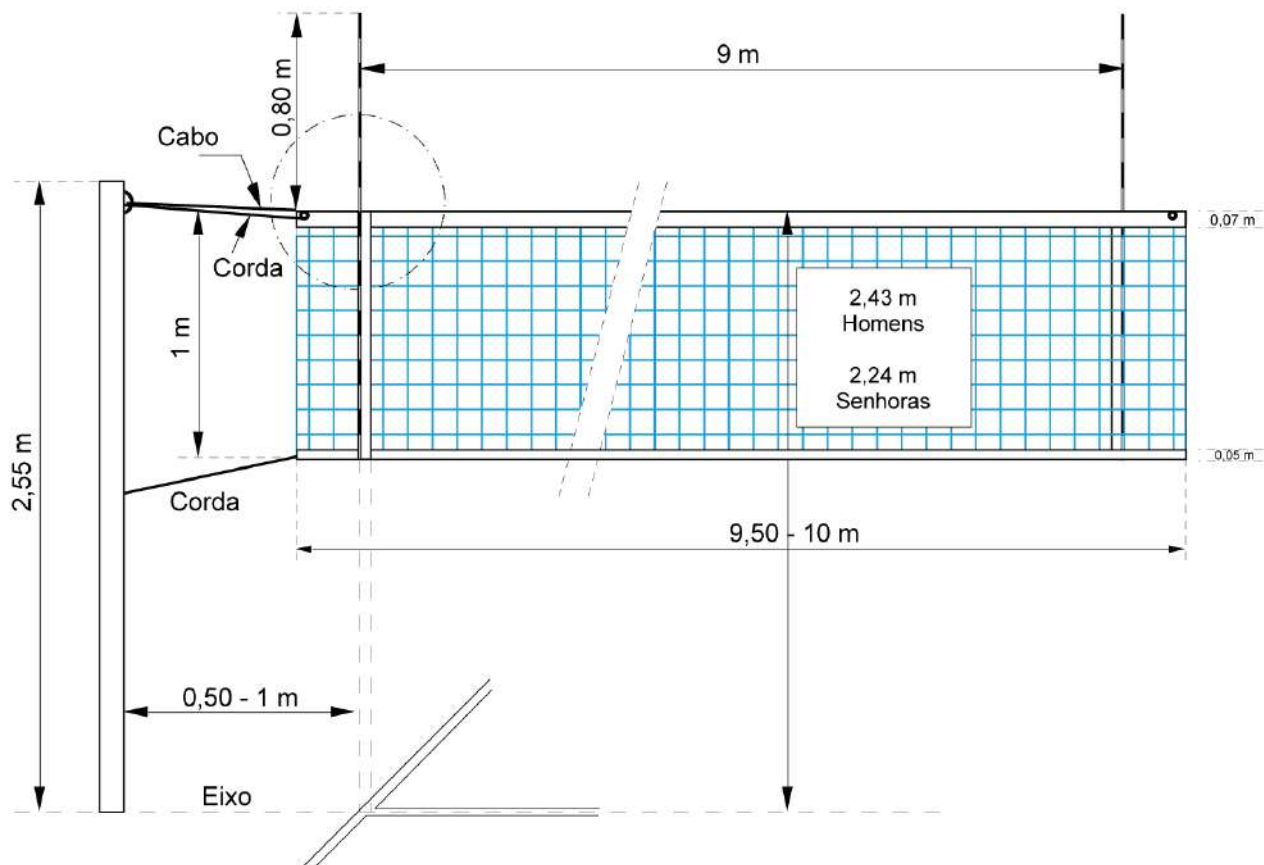
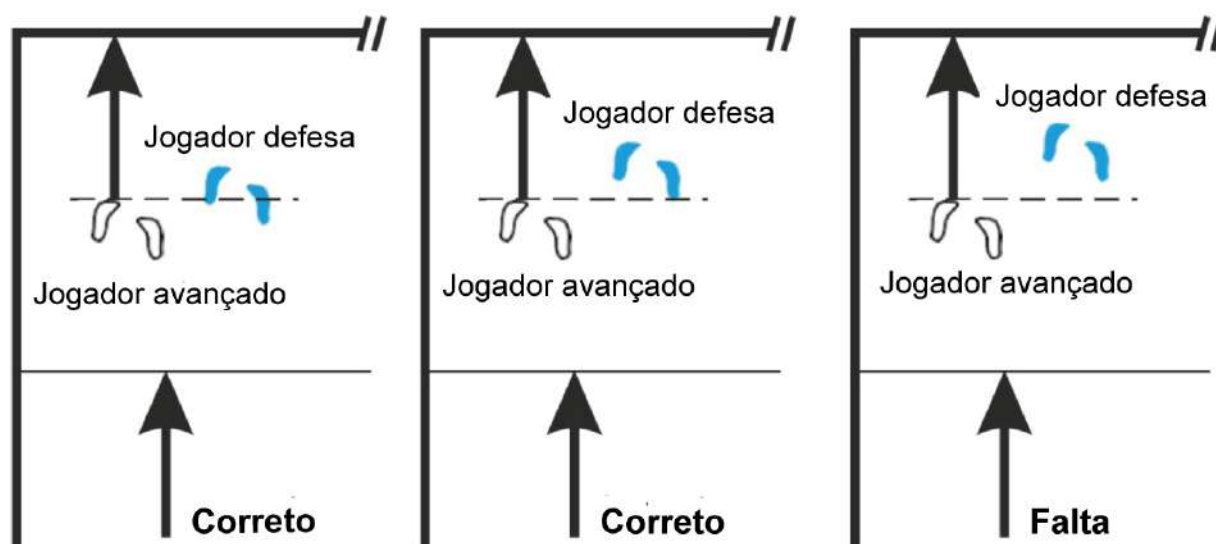


DIAGRAMA 4: POSIÇÃO DOS JOGADORES

Regras Relevantes: 7.4, 7.4.3, 7.5, 23.3.2.3a, 24.3.2.2

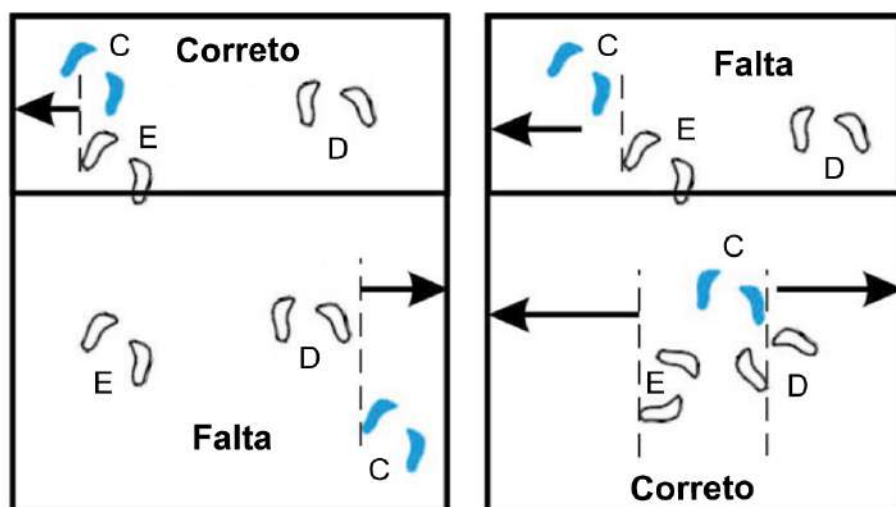
Exemplo A:

Determinação da posição entre um avançado e o seu defesa correspondente



Exemplo B:

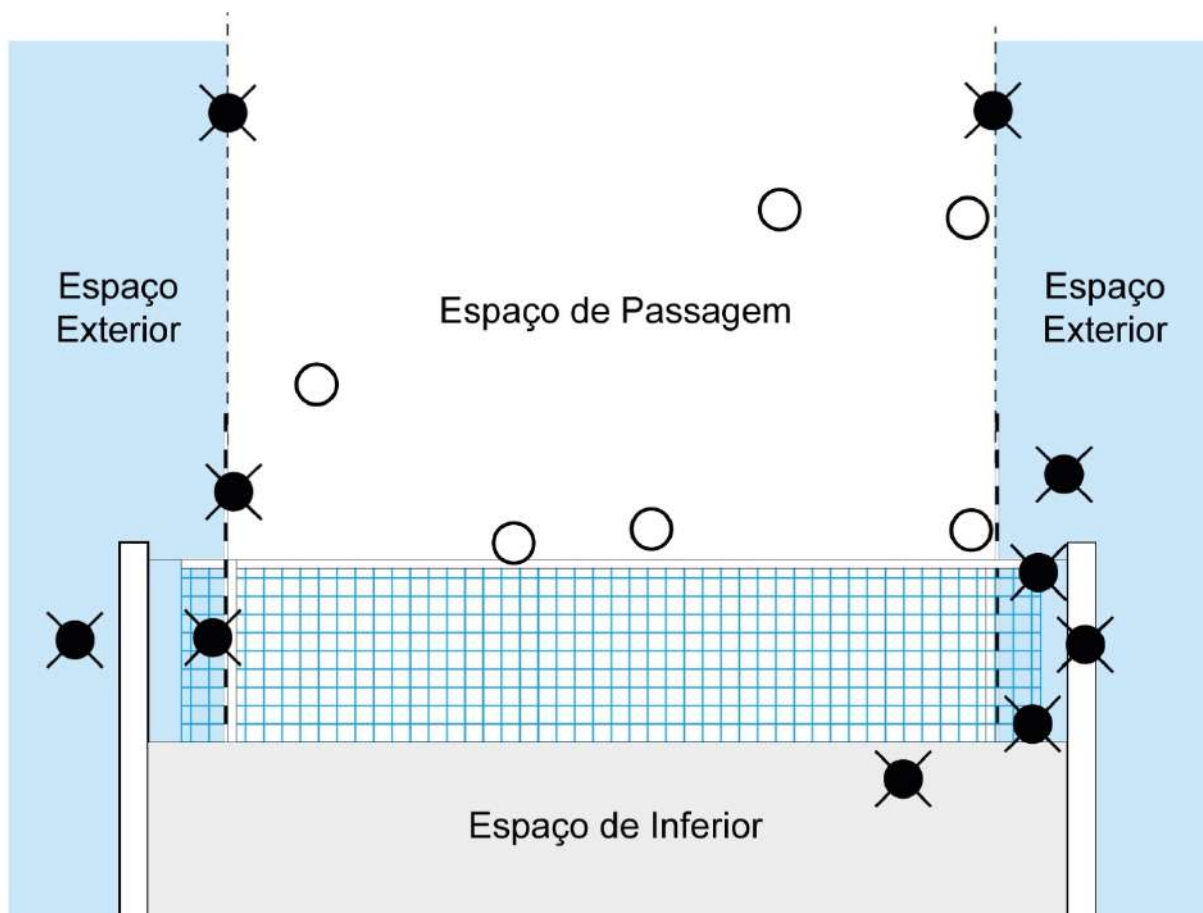
Determinação da posição entre jogadores da mesma linha



C (C) = jogador central
D (D) = jogador direito
E (E) = jogador esquerdo

DIAGRAMA 5a: BOLA QUE ATRAVESSA O PLANO VERTICAL DA REDE PARA O CAMPO ADVERSÁRIO

Regras Relevantes: 2.4, 8.4.3, 8.4.4, 8.4.5, 10.1.1, 10.1.3, 24.3.2.7, 29.2.1.3, 29.2.1.7



= Falta



= Passagem correta

DIAGRAMA 5B: BOLA QUE ATRAVESSA O PLANO VERTICAL DA REDE PARA O CAMPO ADVERSÁRIO

Regras Relevantes: 10.1.2, 10.1.2.2, 24.3.2.7

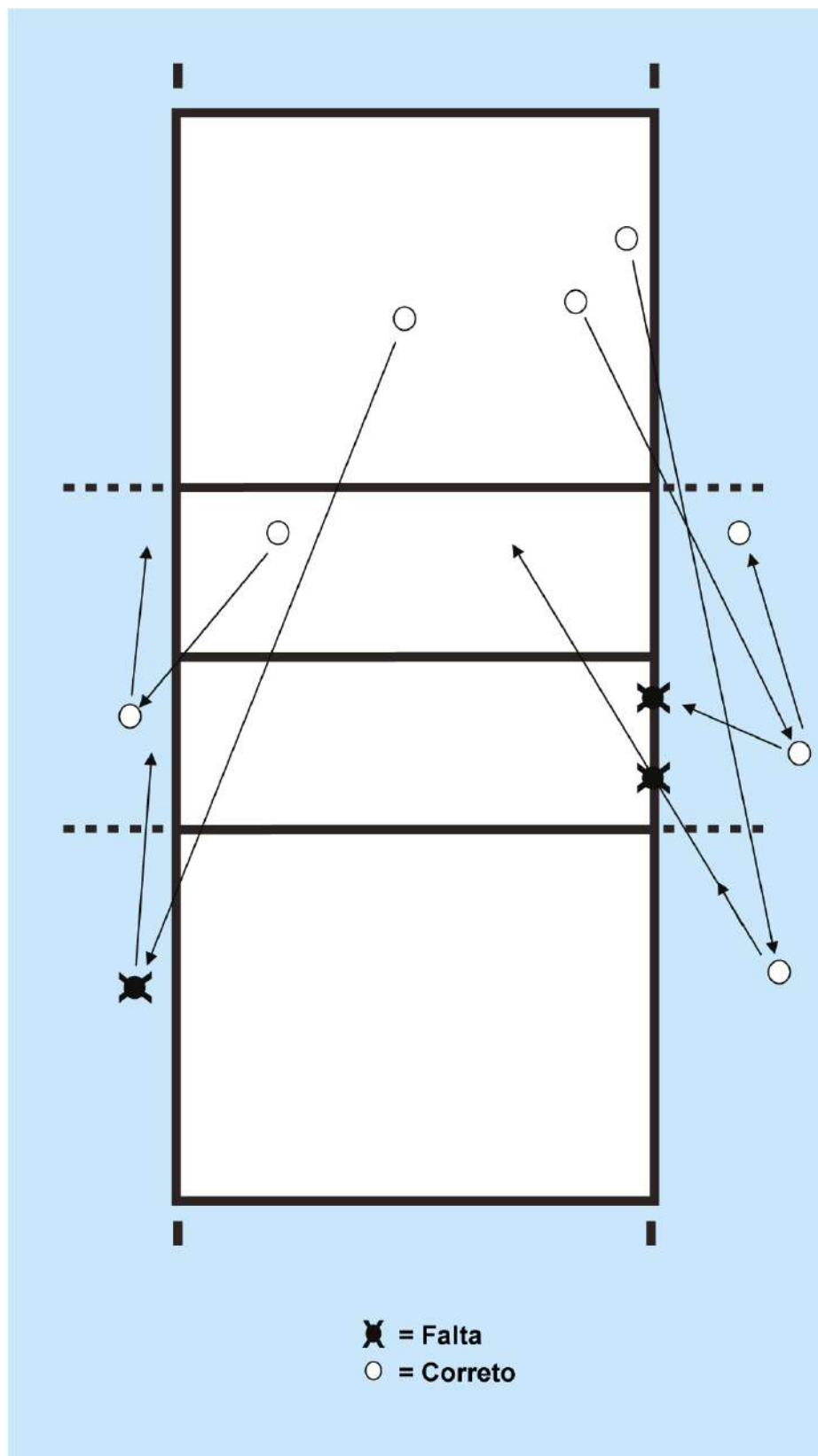


DIAGRAMA 6: CORTINA COLETIVA

Regras Relevantes: 12.5, 12.5.2, 23.3.2.3a

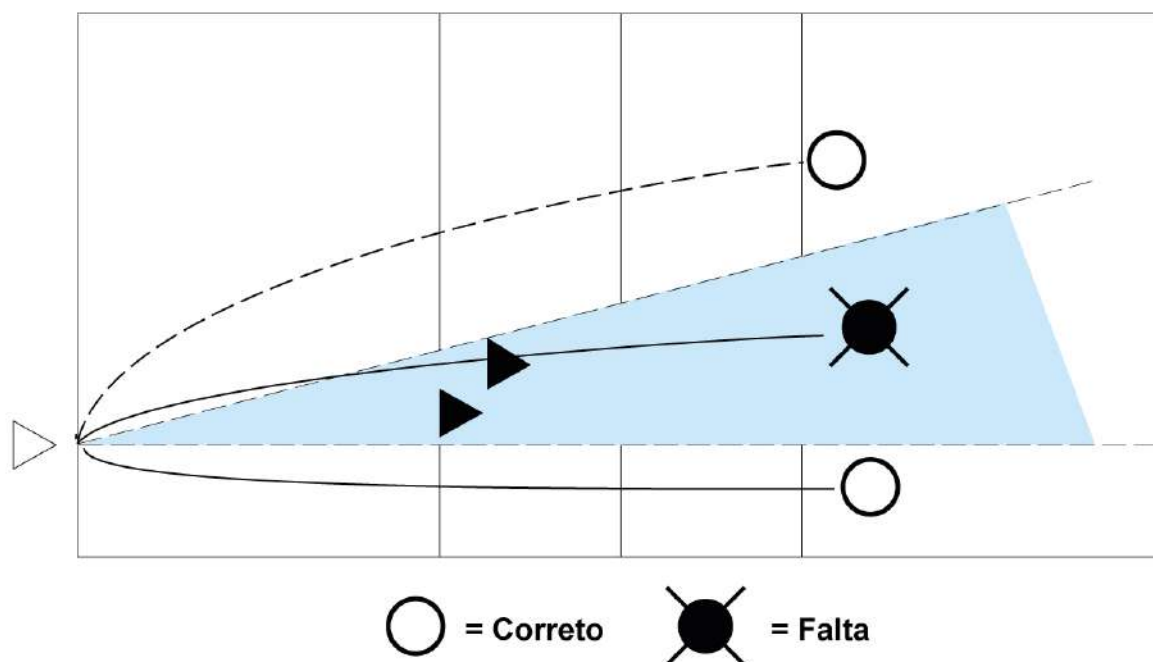


DIAGRAMA 7: BLOCO EFETIVO

Regras Relevantes: 14.1.3

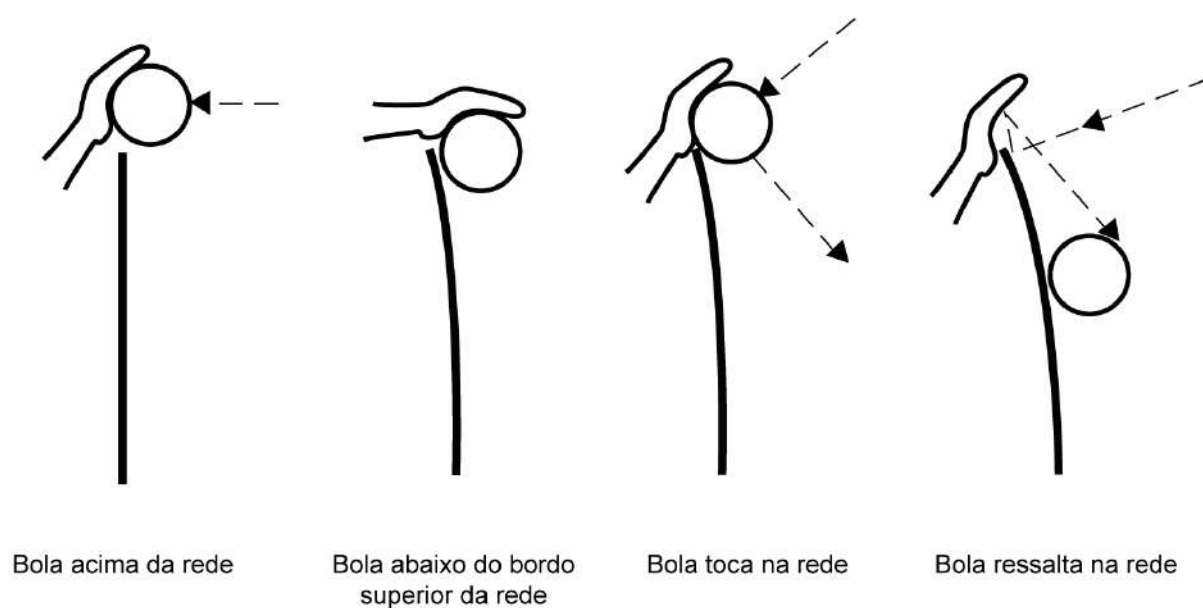


DIAGRAMA 8: ATAQUE POR UM JOGADOR DEFESA

Regras Relevantes: 13.2.2, 13.2.3, 23.3.2.3d, 24.3.2.4

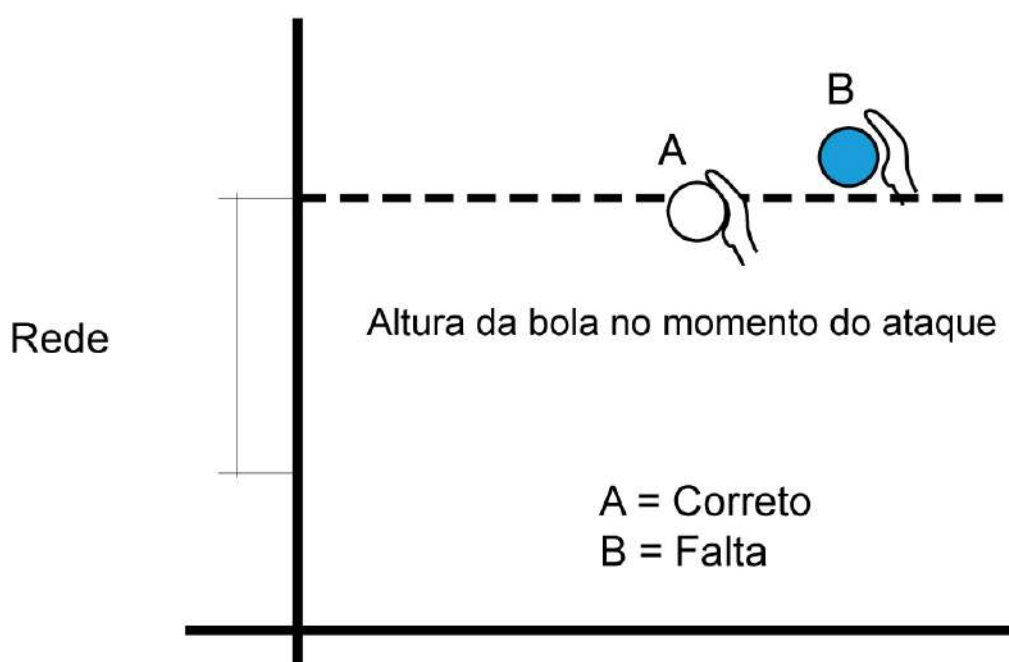
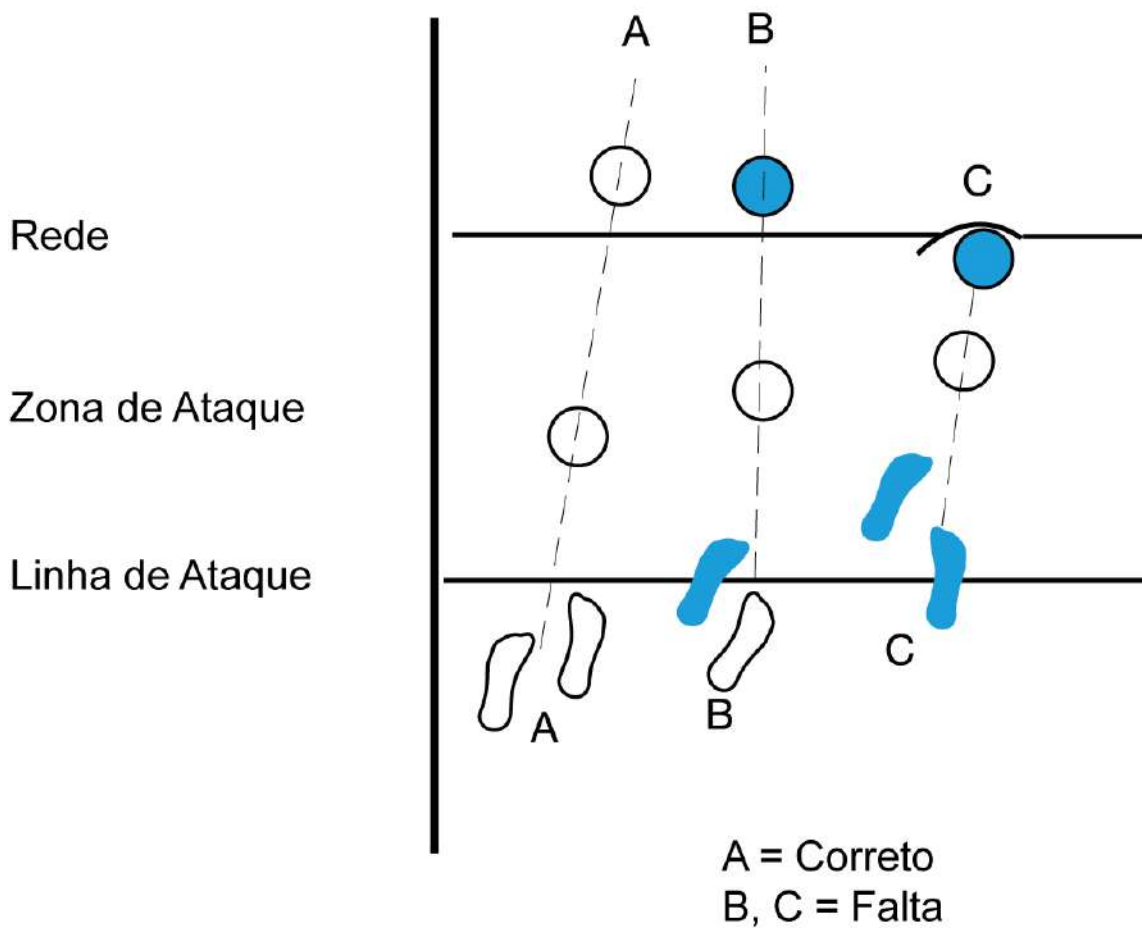


DIAGRAMA 9: ADVERTÊNCIAS, ESCALA DE SANÇÕES E SUAS CONSEQUÊNCIAS

Regras Relevantes: 16.2, 21.3, 21.4.2

DIAGRAMA 9a: ADVERTÊNCIAS E PENALIZAÇÕES POR COMPORTAMENTO INCORRETO

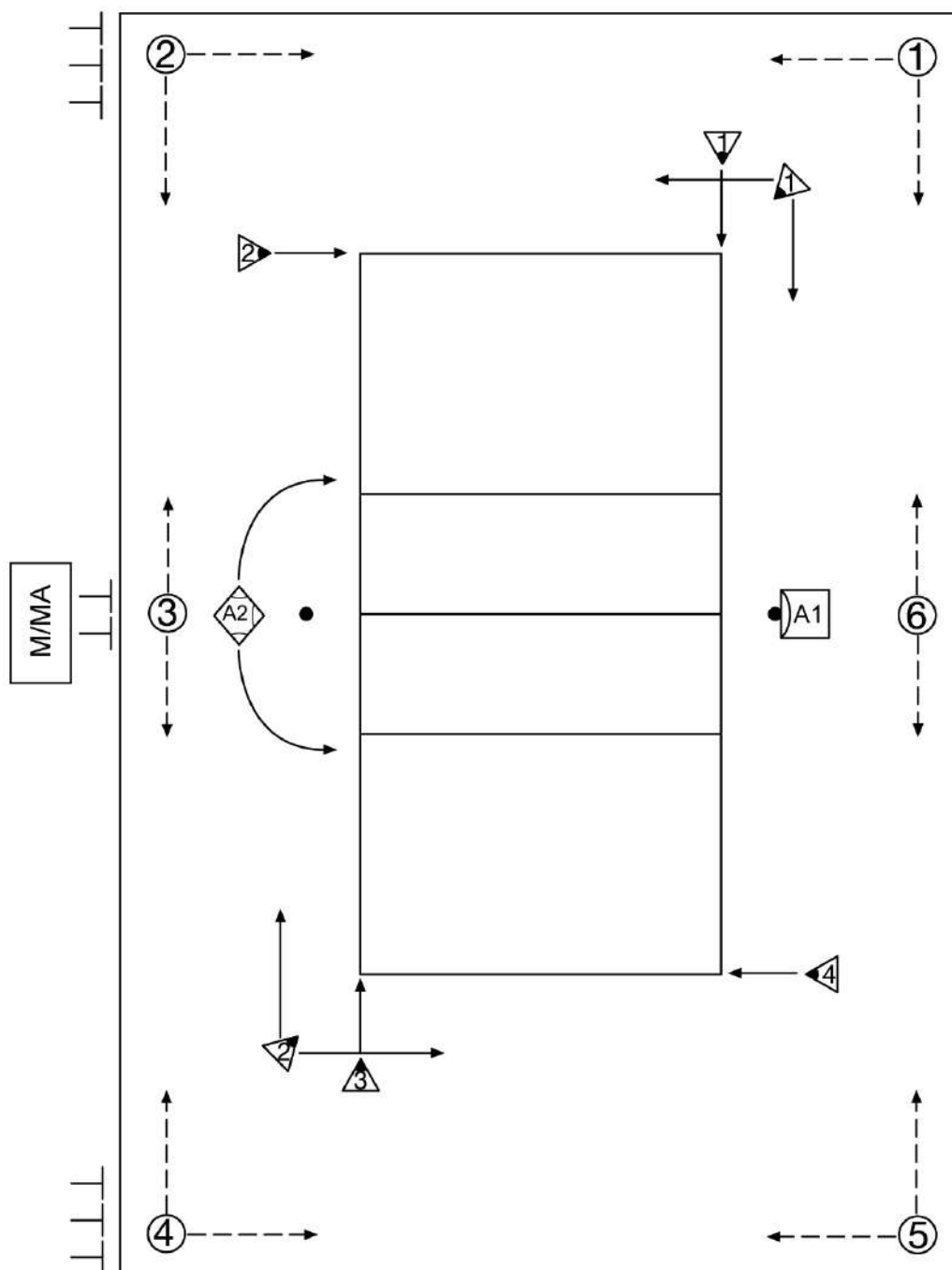
CATEGORIAS	OCORRÊNCIA	INFRATOR	SANÇÃO	CARTÕES	CONSEQUÊNCIA
COMPORTAMENTO INCORRETO MENOR	1º Nível	Qualquer elemento	Não é considerado uma sanção	Nenhum	Apenas prevenção
	2º Nível			Amarelo	
	Qualquer repetição		Penalização	Vermelho	Um ponto e o serviço para o adversário
COMPORTAMENTO GROSSEIRO	Primeira	Qualquer elemento	Penalização	Vermelho	Um ponto e o serviço para o adversário
	Segunda	Mesmo elemento	Expulsão	Vermelho + Amarelo juntos	Permanece no balneário da equipa para o resto do set
	Terceira	Mesmo elemento	Desqualificação	Vermelho + Amarelo separados	Permanece no balneário da equipa para o resto do jogo
COMPORTAMENTO OFENSIVO	Primeira	Qualquer elemento	Expulsão	Vermelho + Amarelo juntos	Permanece no balneário da equipa para o resto do set
	Segunda	Mesmo elemento	Desqualificação	Vermelho + Amarelo separados	Permanece no balneário da equipa para o resto do jogo
AGRESSÃO	Primeira	Qualquer elemento	Desqualificação	Vermelho + Amarelo separados	Permanece no balneário da equipa para o resto do jogo

DIAGRAMA 9b: ADVERTÊNCIAS E PENALIZAÇÕES POR DEMORA

CATEGORIA	OCORRÊNCIA	INFRATOR	ADVERTÊNCIA / SANÇÃO	CARTÕES	CONSEQUÊNCIA
DEMORA	Primeira	Qualquer elemento da equipa	Advertência por Demora	Gesto nº 25 com cartão amarelo	Prevenção – não há penalização
	Segunda e seguintes	Qualquer elemento da equipa	Penalização por Demora	Gesto nº 25 com cartão vermelho	Um ponto e o serviço para o adversário

DIAGRAMA 10: LOCALIZAÇÃO DA EQUIPA DE ARBITRAGEM E DOS SEUS ASSISTENTES

Regras Relevantes: 3.3, 23.1, 24.1, 27.1, 28.1, 29.1



= Primeiro Árbitro



= Segundo Árbitro

M/MA = Marcador/Marcador Assistente



= Juizes de Linha (números 1-4 ou 1-2)



= Movimentadores de Bolas (números 1-6)



= Auxiliares de Limpeza do Solo

DIAGRAMA 11: GESTOS OFICIAIS DOS ÁRBITROS

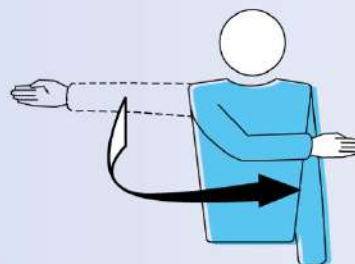
Legenda:

- P S** Árbitro(s) que deve mostrar o gesto, de acordo com as suas responsabilidades
P S Árbitro(s) que mostram o gesto em situações especiais

1 AUTORIZAÇÃO PARA O SERVIÇO

Regras relevantes: 12.3, 22.2.1.1

Deslocar a mão para indicar a direção do serviço

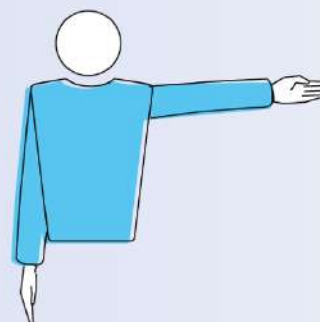


P

2 PRÓXIMA EQUIPA A SERVIR

Regras relevantes: 22.2.3.1, 22.2.3.2, 22.2.3.4

Estender o braço do lado da equipa que deve servir

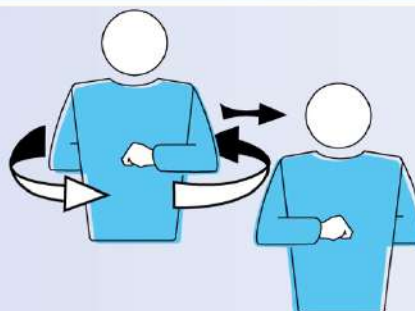


P S

3 TROCA DE CAMPOS

Regra relevante: 18.2

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

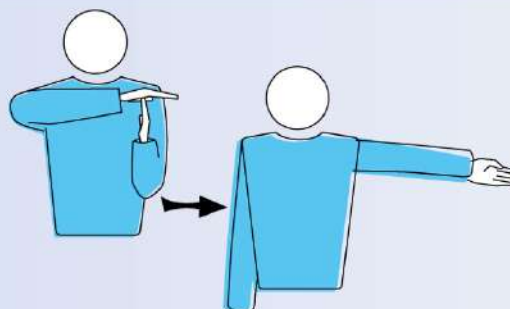


P

4 TEMPOS

Regra relevante: 15.4.1

Colocar a palma de uma das mãos sobre os dedos da outra estendida verticalmente (em forma de T) e, em seguida, indicar a equipa que o solicitou



P S

5 SUBSTITUIÇÃO

Regras relevantes: 15.5.1, 15.5.2, 15.8

Rodar os antebraços um em volta do outro



P S

6a ADVERTÊNCIA POR COMPORTAMENTO INCORRETO

Regras relevantes: 21.1, 21.6, 23.3.2.2

Mostrar o cartão amarelo para advertência



P

6b PENALIZAÇÃO POR COMPORTAMENTO INCORRETO

Regras relevantes: 21.3.1, 21.6, 23.3.2.2

Mostrar o cartão vermelho para penalização



P

7 EXPULSÃO

Regras relevantes: 21.3.2, 21.6, 23.3.2.2

Mostrar os dois cartões juntos para expulsão



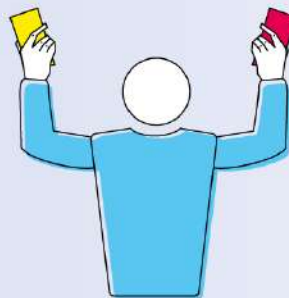
P

8 DESQUALIFICAÇÃO

Regras relevantes: 21.3.3, 21.6, 23.3.2.2

Mostrar os cartões amarelo e vermelho, um em cada mão, para a desqualificação

P



9 FINAL DO SET (OU DO JOGO)

Regras relevantes: 6.2, 6.3

Cruzar os antebraços em frente do peito, com as mãos abertas

P

S

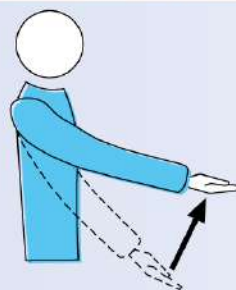


10 BOLA NÃO LANÇADA OU LARGADA NA EXECUÇÃO DO SERVIÇO

Regra relevante: 12.4.1

Levantar o braço estendido com a palma da mão virada para cima

P



11 DEMORA NA EXECUÇÃO DO SERVIÇO

Regra relevante: 12.4.4

Levantar oito dedos separados

P



12 FALTA NO BLOCO OU CORTINA

Regras relevantes: 12.5, 12.6.2.3, 14.6.3, 19.3.1.3, 23.3.2.3a, g, 24.3.2.4

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

P S



13 FALTA DE POSIÇÃO OU DE ROTAÇÃO

Regras relevantes: 7.5, 7.7, 23.3.2.3a, 24.3.2.2

Descrever um círculo com o dedo indicador

P S



14 BOLA "DENTRO"

Regra relevante: 8.3

Estender o braço e os dedos na direção do chão

P S



15 BOLA "FORA"

Regras relevantes: 8.4.1, 8.4.2, 8.4.3, 8.4.4, 24.3.2.5, 24.3.2.7, 24.3.2.8

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

P S

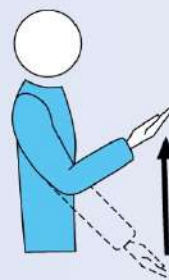


16 BOLA RETIDA

Regras relevantes: 9.2.2, 9.3.3, 23.3.2.3b

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

P



17 DOIS TOQUES

Regras relevantes: 9.3.4, 23.3.2.3b

Levantar dois dedos afastados

P



18 QUATRO TOQUES

Regras relevantes: 9.3.1, 23.3.2.3b

Levantar quatro dedos afastados

P



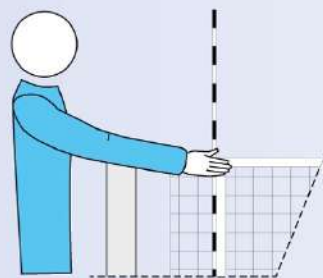
19 TOQUE NA REDE POR UM JOGADOR - BOLA DO SERVIÇO QUE TOCA A REDE ENTRE AS VARETAS E NÃO PASSA O PLANO VERTICAL DA REDE

Regras relevantes: 11.4.4, 12.6.2.1

Indicar o respetivo lado da rede com a mão correspondente

P

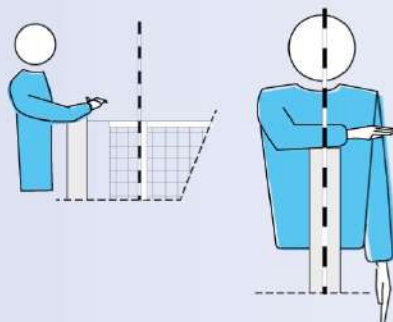
S



20 PASSAGEM DAS MÃOS POR CIMA DA REDE

Regras relevantes: 11.4.1, 13.3.1, 14.3, 14.6.1, 23.3.2.3c

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



P

21 FALTA DO ATAQUE

Regras relevantes:

-por um jogador defesa, pelo Líbero ou ao serviço do adversário:

13.3.3, 13.3.4, 13.3.5, 23.3.2.3d, e, 24.3.2.4

-após toque de dedos do Líbero na sua zona de ataque: 13.3.6

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



P

S

22 PENETRAÇÃO PARA O CAMPO DO ADVERSARIO OU BOLA QUE ATRAVESSA O ESPAÇO INFERIOR OU O SERVIDOR TOCA O TERRENO DE JOGO (LINHA DE FUNDO) OU JOGADOR COM UM PÉ FORA DO SEU CAMPO NO MOMENTO DO SERVIÇO

Regras relevantes: 9.3.1, 23.3.2.3b

Apontar para a linha central ou para a linha correspondente



P

S

23 FALTA DUPLA OU REPETIÇÃO DE JOGADA

Regras relevantes: 11.4.4, 12.6.2.1

Levantar verticalmente os dois polegares



P

24 BOLA TOCADA

Regras relevantes: 23.3.2.3b, 24.2.2

Tocar com a palma da mão os dedos da outra, que estão na posição vertical

P



25 ADVERTÊNCIA / PENALIZAÇÃO POR DEMORA

Regras relevantes: 15.11.3, 16.2.2, 16.2.3, 23.3.2.2

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

P



DIAGRAMA 12: GESTOS OFICIAIS DOS JUÍZES DE LINHA

1 BOLA "DENTRO"

Regras relevantes: 8.3, 29.2.1.1

Apontar a bandeira para baixo e para o terreno de jogo



2 BOLA "FORA"

Regras relevantes: 8.4.1, 29.2.1.1

Levantar a bandeira verticalmente



3 BOLA TOCADA

Regra relevante: 29.2.1.2

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



4 FALTAS NO ESPAÇO DE PASSAGEM, BOLA QUE TOCA UM OBJETO EXTERIOR OU FALTA COM O PÉ DURANTE O SERVIÇO

Regras relevantes: 8.4.2, 8.4.3, 8.4.4, 12.4.3, 29.2.1.3, 29.2.1.4, 29.2.1.6, 29.2.1.7

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



5 JULGAMENTO IMPOSSÍVEL

Cruzar os dois antebraços e mãos à frente do peito





PARTE 3 DEFINIÇÕES

ÁREA DE COMPETIÇÃO / CONTROLO

A Área de Competição / Controlo é uma faixa que circunda o terreno de jogo e a zona livre e que inclui todos os espaços até às barreiras exteriores ou de delimitação. Ver Diagrama 1a.

ZONAS

São secções no interior da área de jogo (por exemplo, terreno de jogo e zona livre) definidas para fins específicos (ou com restrições especiais) dentro do texto da regra. Estas incluem: Zona de Ataque, Zona de Serviço, Zona de Substituição, Zona Livre, Zona de Defesa e Zona de Troca do Líbero.

ÁREAS

São secções marcadas no chão FORA da zona livre, identificadas pelas regras como tendo uma função específica. Compreende a Área de Aquecimento.

ESPAÇO INFERIOR

É o espaço definido superiormente pela parte inferior da rede e o cabo que a prende aos postes, lateralmente pelos postes e inferiormente pela superfície de jogo.

ESPAÇO DE PASSAGEM

O espaço de passagem é definido por:

- a banda horizontal do bordo superior da rede;
- as varetas e os seus prolongamentos;
- o teto.

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

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 onde se efetuam as substituições.

EXCETO COM O ACORDO DA FIVB

Esta condição significa que embora existam 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 jogo de Voleibol ou a testar novas condições.

PADRÕES FIVB

Especificações técnicas e limites definidos pela FIVB aos fabricantes de equipamentos.

FALTA

- a. Uma jogada contrária às regras de jogo;
- b. Uma violação das regras fora de uma jogada.

DRIBLAR

Driblar significa fazer a bola ressaltar no chão (normalmente como preparação para o batimento do serviço). Outras ações preparatórias podem incluir (entre outras) passar a bola de uma mão para a outra.

MOVIMENTADORES DE BOLAS E LIMPA-CHÃO RÁPIDOS

Movimentadores de bolas são os elementos encarregados de manter a fluidez do jogo fazendo rolar a bola, entre as jogadas, até ao jogador que vai servir.

Os limpa-chão rápidos: são os elementos encarregados de manter a superfície de jogo limpa e seca. Estes atuam antes do jogo, entre os sets e, se necessário, após cada jogada.

SISTEMA DE MARCAÇÃO CONTÍNUA

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

INTERVALO

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

REDESIGNAÇÃO

É o ato pelo qual um Líbero que não pode continuar ou é declarado pela equipa “incapaz para jogar” tem a sua função desempenhada por qualquer outro jogador (exceto pelo jogador substituído) que não esteja em campo no momento da redesignação.

TROCA

É o ato pelo qual um jogador normal sai do campo e qualquer Líbero (se houver mais do que um) toma o seu lugar. Pode incluir inclusivamente trocas de um Líbero pelo outro. O jogador normal pode trocar com qualquer Líbero. Deve haver uma jogada completa entre trocas com o Líbero.

INTERFERÊNCIA

É qualquer ação que cria uma vantagem contra a equipa adversária, ou qualquer ação que não permite ao adversário jogar a bola.

O-2bis

Um formulário oficial da FIVB onde são registados os jogadores e os demais elementos de uma equipa. Deve ser apresentado durante o Inquérito Preliminar.

OBJETO EXTERIOR

É um objeto ou uma pessoa que, estando situado fora do terreno de jogo ou próximo dos limites da zona livre, provoca uma alteração na trajetória da bola. Por exemplo: sistema de iluminação, plataforma do árbitro, equipamento de TV, mesa do marcador e postes da rede. Os objetos exteriores não incluem as varetas, uma vez que são consideradas como parte da rede.

SUBSTITUIÇÃO

É o ato pelo qual um jogador normal sai do campo e outro jogador normal toma o seu lugar.

PRIMEIRO TOQUE DA EQUIPA

Existem quatro casos em que uma ação de jogo é considerada o primeiro toque da equipa:

- a receção ao serviço;
- receber um ataque da equipa adversária;
- jogar a bola que ressalta no seu próprio bloco;
- jogar a bola que ressalta do bloco adversário.

PROTOCOLO

O conjunto de procedimentos realizados antes do início da partida, incluindo o sorteio, a sessão de aquecimento e a apresentação das equipas e dos árbitros, tal como descrito no Manual Específico da Competição.