REGRAS OFICIAIS PARAVÔLEI DE PRAIA **2022 – 2024**

Para serem aplicadas em todas as Competições Mundiais, Internacionais, Nacionais, Regionais e Ligas iniciadas após 01 Janeiro 2022

Aprovadas pelos Diretores do Conselho da World ParaVolley

ÍNDICE

CARACTERÍSTICAS DO JOGO.....05

PARTE 1: FILOSOFIA DAS REGRAS E ARBITRAGEM.....06

PARTE 2: SEÇÃO I – O JOGO.......08

CAPÍTULO UM - INSTALAÇÕES E EQUIPAMENTOS.....09

1. ÁREA DE JOGO.....09
1.1. DIMENSÕES.....09
1.2. SUPERFÍCIE DE JOGO.....09
1.3. LINHAS DA QUADRA.....09
1.4. ZONAS E ÁREAS.....09
1.5. CLIMA.....10
1.6. ILUMINAÇÃO.....10

2. REDE E POSTES.....10
2.1. ALTURA DA REDE.....10
2.2. ESTRUTURA.....10
2.3. FAIXAS LATERAIS.....10
2.4. ANTENAS.....10
2.5. POSTES.....11
2.6. EQUIPAMENTOS ADICIONAIS.....11

3. BOLAS.....11
3.1. CARACTERÍSTICAS.....11
3.2. UNIFORMIDADE DAS BOLAS.....11
3.3. SISTEMA DE QUATRO BOLAS.....11

CAPÍTULO DOIS – PARTICIPANTES.....12

4. EQUIPES.....12
4.1. COMPOSIÇÃO DA EQUIPE.....12
4.2. LOCALIZAÇÃO DA EQUIPE.....12
4.3. UNIFORME.....12
4.4. TROCA DE UNIFORME.....12
4.5. OBJETOS PROIBIDOS.....13
4.6. PRÓTESES.....13

5. RESPONSÁVEIS PELA EQUIPE.....13
5.1. CAPITÃO.....13

CAPÍTULO TRÊS - FORMATO DO JOGO.....15

6. MARCAR UM PONTO, VENCER UM SET E A PARTIDA.....15
6.1. MARCAR UM PONTO.....15
6.2. VENCER UM SET.....15
6.3. VENCER A PARTIDA.....15
6.4. AUSÊNCIA E EQUIPE INCOMPLETA.....16

7. ESTRUTURA DO JOGO.....16
7.1. O SORTEIO.....16
7.2. AQUECIMENTO OFICIAL.....16
7.3. FORMAÇÃO DA EQUIPE.....16
7.4. POSIÇÕES.....16
7.5. FALTA DE POSIÇÃO.....17
7.6. ORDEM DE SAQUE.....17
7.7. FALTA NA ORDEM DE SAQUE.....17

CAPÍTULO QUATRO – AÇÕES DE JOGO.....**18**

8. SITUAÇÕES DE JOGO.....**18**
8.1. BOLA EM JOGO.....18
8.2. BOLA FORA DE JOGO.....18
8.3. BOLA "DENTRO".....18
8.4. BOLA "FORA".....18

9. JOGANDO A BOLA.....**18**
9.1. TOQUES DA EQUIPE.....18
9.2. CARACTERÍSTICAS DO TOQUE.....19
9.3. FALTAS AO JOGAR A BOLA.....19

10. BOLA EM RELAÇÃO À REDE.....**20**
10.1. BOLA CRUZANDO A REDE.....20
10.2. BOLA TOCANDO A REDE.....20
10.3. BOLA NA REDE.....20

11. JOGADOR EM RELAÇÃO À REDE.....**20**
11.1. INVASÃO SOBRE A REDE.....20
11.2. PENETRAÇÃO NO ESPAÇO ADVERSÁRIO, QUADRA E/OU ZONA LIVRE.....21
11.3. CONTATO COM A REDE.....21
11.4. FALTAS DO JOGADOR NA REDE.....21

12. SAQUE.....**21**
12.1. PRIMEIRO SAQUE DE UM SET.....21
12.2. ORDEM DE SAQUE.....21
12.3. AUTORIZAÇÃO DO SAQUE.....22
12.4. EXECUÇÃO DO SAQUE.....22
12.5. BARREIRA.....22
12.6. FALTAS COMETIDAS DURANTE O SAQUE.....22

13. GOLPE DE ATAQUE.....**23**
13.1. CARACTERÍSTICAS DO GOLPE DE ATAQUE.....23
13.2. FALTAS DO GOLPE DE ATAQUE.....23

14. BLOQUEIO.....**23**
14.1. BLOQUEAR.....23
14.2. CONTATO DE BLOQUEIO.....24
14.3. BLOQUEIO DENTRO DO ESPAÇO ADVERSÁRIO.....24
14.4. BLOQUEIO E TOQUES DA EQUIPE.....24
14.5. BLOQUEANDO O SAQUE.....24
14.6. FALTAS DE BLOQUEIO.....24

CAPÍTULO CINCO - INTERRUPÇÕES, RETARDAMENTOS E INTERVALOS.....**25**

15. INTERRUPÇÕES.....**25**
15.1. NÚMERO DE INTERRUPÇÕES REGULARES DE JOGO.....25
15.2. SEQUÊNCIA DE INTERRUPÇÕES REGULARES DE JOGO.....25
15.3. SOLICITAÇÕES DE INTERRUPÇÕES REGULARES DE JOGO.....25
15.4. TEMPOS DE DESCANSO E TEMPOS TÉCNICOS.....25
15.5. SOLICITAÇÕES INDEVIDAS.....25

16. RETARDAMENTOS DE JOGO.....**26**
16.1. TIPOS DE RETARDAMENTO.....26
16.2. SANÇÕES POR RETARDAMENTO.....26

17. INTERRUPÇÕES EXCEPCIONAIS DE JOGO.....**26**
17.1. LESÃO/DOENÇA.....26
17.2. INTERFERÊNCIA EXTERNA.....27
17.3. INTERRUPÇÕES PROLONGADAS.....27
17.4. FALHAS OU PROBLEMAS NA PRÓTESE.....27

18. INTERVALOS E MUDANÇA DE QUADRA/TROCAS......**28**
18.1. INTERVALOS.....28
18.2. TROCAS DE QUADRA.....28

CAPÍTULO SEIS – CONDUTA DOS PARTICIPANTES.....**29**

19. REQUISITOS DE CONDUTA.....**29**
19.1. CONDUTA DESPORTIVA.....29
19.2. JOGO HONESTO - FAIR PLAY.....29

20. CONDUTAS INCORRETAS E SUAS SANÇÕES.....**29**
20.1. CONDUTA INCORRETA MENOR.....29
20.2. CONDUTA INCORRETA ACARRETANDO SANÇÕES.....29
20.3. ESCALA DE SANÇÃO.....29
20.4. CONDUTA INCORRETA ANTES E ENTRE OS SETS.....30
20.5. RESUMO DAS CONDUTAS INCORRETAS E CARTÕES UTILIZADOS.....30

PARTE 2: SEÇÃO II – OS ÁRBITROS, SUAS RESP. E SINAIS MANUAIS OFICIAIS.....31

CAPÍTULO SETE – ÁRBITROS.....**32**

21. EQUIPE DE ARBITRAGEM E PROCEDIMENTOS.....**32**
21.1. COMPOSIÇÃO.....32
21.2. PROCEDIMENTOS.....32

22. PRIMEIRO ÁRBITRO.....**33**
22.1. LOCALIZAÇÃO.....33
22.2. AUTORIDADE.....33
22.3. RESPONSABILIDADES.....33

23. SEGUNDO ÁRBITRO.....**34**
23.1. LOCALIZAÇÃO.....34
23.2. AUTORIDADE.....34
23.3. RESPONSABILIDADES.....34

24. ÁRBITRO DE VÍDEO.......**35**
24.1. LOCALIZAÇÃO.....35
24.2. RESPONSABILIDADES.....35

25. ÁRBITRO RESERVA.....**35**
25.1. LOCALIZAÇÃO.....35
25.2. RESPONSABILIDADES.....35

26. APONTADOR.....**36**
26.1. LOCALIZAÇÃO.....36
26.2. RESPONSABILIDADES.....36

27. APONTADOR ASSISTENTE.....**37**
27.1. LOCALIZAÇÃO.....37
27.2. RESPONSABILIDADES.....37

28. JUÍZES DE LINHA.....**37**
28.1. LOCALIZAÇÃO.....37
28.2. RESPONSABILIDADES.....37

29. SINAIS OFICIAIS.....**38**
29.1. SINAIS MANUAIS DOS ÁRBITROS.....38
29.2. SINAIS COM A BANDEIRA DOS JUÍZES DE LINHA.....38

PARTE 2: SEÇÃO III - DEFINIÇÕES.....**39**

PARTE 2: SEÇÃO IV - DIAGRAMAS.....**41**

CARACTERÍSTICAS DO JOGO

O paravôlei de praia é um esporte jogado entre duas equipes em uma quadra de areia dividida por uma rede.

Os jogadores ficam em pé ou em suas próteses e são capazes de se mover pela quadra nessa posição.

A equipe tem três toques para retornar a bola à quadra adversária (incluindo o toque de bloqueio).

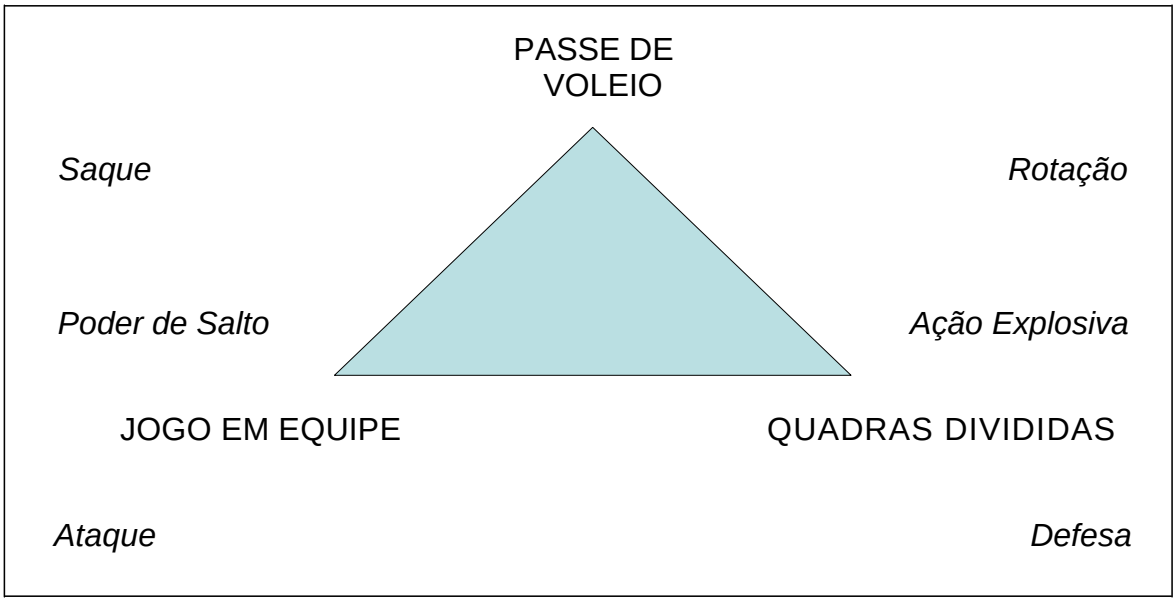
No paravôlei de praia, a equipe que vence um rally marca um ponto (Sistema de Pontos por Rally).

Quando a equipe receptora do saque vence um rally, ela ganha um ponto e o direito de sacar.

O jogador do saque deve “rodar” uma posição toda vez que isso ocorrer.

PARTE 1:
FILOSOFIA DAS REGRAS E ARBITRAGEM

Introdução
O voleibol de praia é um dos mais bem sucedidos, populares, competitivos e recreativos esportes no mundo. É *rápido*, *emocionante* e sua ação é *explosiva*. A forma Praia do voleibol compreende ainda vários outros elementos cruciais de *interações* complementares que o torna único entre os jogos de rallies.



A inclusão do Paravôlei de Praia como parte da família de esportes da World ParaVolley representa um esforço significativo em aumentar as oportunidades de participação à atletas com alguma limitação física e tornar nosso jogo mais acessível para um maior público.

Esse texto é destinado ao amplo público do voleibol e paravoleibol- jogadores, técnicos, árbitros, expectadores ou comentaristas para os seguintes fins:

- entender as regras permite jogar melhor – técnicos podem criar melhores táticas e estrutura para as equipes, permitindo aos jogadores plena demonstração de suas habilidades;

- entender a relação entre as regras permite aos árbitros tomarem as decisões mais acertadas.

Esta introdução foca, inicialmente, o paravoleibol de praia como esporte competitivo, antes de identificar as principais qualidades requeridas para uma arbitragem de sucesso.

Paravoleibol de Praia é um esporte competitivo
A competição mede forças latentes. Ela mostra o melhor da habilidade, espírito, criatividade e estética. As regras são estruturadas para permitir todas essas qualidades. Com poucas exceções, Paravoleibol de Praia permite todos os jogadores atuarem na rede (no ataque) e no fundo de quadra (defender ou sacar).
Os primeiros expoentes do jogo de Paravôlei de Praia nas areias da Califórnia ainda reconhecem a modalidade porque ela mantém alguns elementos distintos e essenciais que perduram ao longo dos anos. Alguns desses elementos são compartilhados com outros esportes de rede/bola/raquete:

- Saque;
- Rotação (troca para sacar);
- Ataque;
- Defesa.

Paravoleibol de Praia é, entretanto, o único dentre os esportes de rede em insistir que a bola esteja em constante voo – uma “bola voadora” – e permitindo cada equipe realizar passes antes de retornar a bola ao adversário.

Modificações na regra do saque mudaram a ação do saque de uma simples maneira de colocar a bola em jogo para uma arma ofensiva.
O conceito de rotação é incorporado para permitir que os atletas sejam versáteis. Não há posições de jogadores em quadra afim de encorajar equipes e jogadores à terem flexibilidade e desenvolver interessantes táticas de jogo.
Competidores usam essa estrutura para desafiar técnica, tática e força. A estrutura permite aos jogadores uma liberdade de expressão para entusiasmar os espectadores e telespectadores.

E a imagem do Paravoleibol de Praia é cada vez mais positiva.

O árbitro dentro desse panorama
A essência de um bom árbitro está no conceito de justiça e consistência:

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

Isso requer muita credibilidade – o árbitro deve ser confiável para permitir entretenimento aos atletas:

- sendo *preciso* em seu *julgamento*
- *entendendo porque a regra é escrita*
- sendo um *organizador eficiente;*
- permitindo que a competição flua e seja *conduzida* para uma conclusão;
- sendo um *educador* – usando as regras para punir o injusto e reprimir o grosseiro;
- *promovendo* o jogo – isto é, *permitindo* que os elementos espetaculares no jogo brilhem e que os melhores jogadores façam o seu melhor: *entreter* o público.

Finalmente, podemos dizer que um bom árbitro usará as regras para tornar a competição uma experiência gratificante para *todos* os envolvidos.
Para aqueles que leram até aqui, vejam as Regras que seguem como um atual estágio de desenvolvimento de um grande jogo, mas tenham em mente o porquê destes poucos parágrafos introdutórios para que possam ser de igual importância para vocês na sua posição dentro do esporte.

ENVOLVA-SE!

MANTENHA A BOLA VOANDO!

PARTE 2:

SEÇÃO I – O JOGO

CAPÍTULO UM – INSTALAÇÕES E EQUIPAMENTOS

1. ÁREA DE JOGO

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

1.1 DIMENSÕES

1.1.1. A quadra de jogo é um retângulo medindo 16 X 8 m, circundada por uma zona livre de no mínimo 3m de largura em todos os lados.
O espaço livre de jogo é o espaço sobre a área de jogo livre de qualquer obstáculo. O espaço livre de jogo deve medir no mínimo 7m de altura a partir da superfície de jogo.

1.1.2. Para Competições Mundiais e Oficiais da *World ParaVolley*, assim como Campeonatos Zonais, a zona livre deve medir no mínimo 5 m e no máximo 6 m a partir das linhas laterais e linha de fundo. O espaço livre de jogo deve medir no mínimo 12,5 m de altura a partir da superfície de jogo.

1.2. SUPERFÍCIE DE JOGO

1.2.1. A superfície deve ser composta de areia nivelada, tão plana e uniforme quanto possível, livre de pedras, conchas e qualquer outra coisa que possa representar risco de cortes ou lesões aos jogadores.

1.2.2. Para Competições Mundiais e Oficiais da *World ParaVolley*, assim como Campeonatos Zonais, a areia deve ter pelo menos 40 cm de profundidade e ser composta de finos grãos levemente compactados.

1.2.3. A superfície de jogo não deve apresentar nenhum risco de lesão aos jogadores.

1.2.4. Para Competições Mundiais e Oficiais da *World ParaVolley*, assim como Campeonatos Zonais, a areia deve ser peneirada em um tamanho aceitável, não muito grossa, livre de pedras e partículas perigosas. Não deve ser muito fina à ponto de causar poeira e grudar na pele.

1.2.5. Para Competições Mundiais e Oficiais da *World ParaVolley*, assim como Campeonatos Zonais, uma lona para cobrir a quadra central é recomendada em caso de chuva.

1.3. LINHAS DA QUADRA

1.3.1. Todas as linhas possuem 5 cm de largura. As linhas devem ser de uma cor que contraste com a cor da areia.

1.3.2. *Linhas de delimitação*
Duas linhas laterais e duas linhas de fundo delimitam a quadra de jogo. Não há linha central. Ambas as linhas laterais e linhas de fundo estão inseridas nas dimensões da quadra de jogo.
As linhas da quadra devem ser fitas feitas de material resistente, e toda e qualquer âncora exposta deve ser de um material macio e flexível.

1.4. ZONAS E ÁREAS

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

1.4.1. A zona de saque é uma área de 8 m de largura atrás da linha de fundo, que se estende até o fim da zona livre.
A zona de frente é considerada prolongada além das linhas laterais até o fim da zona livre.

1.5. CLIMA
O clima não deve apresentar nenhum risco ou perigo de lesão aos jogadores.

1.6. ILUMINAÇÃO
Para Competições Mundiais e Oficiais da *World ParaVolley*, assim como Campeonatos Zonais, jogadas à noite, a iluminação na área de jogo deve ser de 1000 a 1500 luxes medida a 1m acima da superfície da área de jogo.

2. REDE E POSTES

2.1. ALTURA DA REDE

2.1.1. Colocada verticalmente sobre o meio da quadra de jogo há uma rede cuja parte superior é ajustada a uma altura de 2,43 m para os homens e 2,24 m para as mulheres.
Nota: A altura da rede pode variar para grupos de idades específicas como segue:

Idade	**Feminino**	**Masculino**
Sub-16	2,24 m	2,24 m
Sub-14	2,12 m	2,12 m
Sub-12	2,00 m	2,00 m

2.1.2. Sua altura é medida a partir do centro da quadra de jogo com uma régua de medida. A altura da rede sobre as linhas laterais deve ser exatamente a mesma e não pode exceder a altura oficial em mais de 2cm.

2.2. ESTRUTURA
A rede possui 8,5 m de comprimento e 1 m (+/- 3 cm) de largura quando está fixada, colocada verticalmente sobre o eixo central da quadra de jogo.
É confeccionada em malha quadriculada de 10 cm de lado. Em sua parte superior e inferior há duas faixas horizontais de 7-10 cm de largura dobradas ao meio, preferencialmente em azul escuro ou cor brilhante, e costuradas ao longo de toda sua extensão. Em cada extremidade da faixa superior há um furo através do qual é passada uma corda fixando a mesma aos postes afim de manter o topo tencionado.
Dentro das faixas, há um cabo flexível na faixa superior e uma corda na faixa inferior fixando a rede aos postes afim de manter ambas as partes tencionadas. É permitido ter publicidade nas faixas horizontais da rede.
Para Competições Mundiais e Oficiais da World ParaVolley, assim como Campeonatos Zonais, uma rede de 8m de comprimento com malhas menores e publicidade exposta nela entre o final da rede e os postes, pode ser usada, desde que a visibilidade dos jogadores e oficiais seja preservadas. Publicidade pode ser impressa nos itens acima citados conforme regulamento da World ParaVolley.

2.3. FAIXAS LATERAIS
Duas faixas coloridas, de 5 cm de largura (mesma largura das linhas da quadra) e 1 m de comprimento, são colocadas verticalmente na rede e diretamente acima de cada linha lateral. Elas são consideradas parte da rede.
Publicidade é permitida nas faixas laterais.

2.4. ANTENAS
Uma antena é uma haste flexível, com 1.80 m de comprimento e 10 mm de diâmetro, feita de fibra de vidro ou material similar.

Uma antena é fixada na parte externa de cada faixa lateral. As antenas são colocadas em lados opostos da rede.
A parte superior de cada antena se estende 80 cm acima da rede e é marcada com listras de 10 cm de largura em cores contrastantes, preferencialmente vermelho e branco.
As antenas são consideradas parte da rede e delimitam lateralmente o espaço de cruzamento.

2.5. POSTES

2.5.1. Os postes que sustentam a rede são colocados a uma distância de 0,70 – 1,00 m além de cada linha lateral com protetor de poste. Eles devem ter 2,55m de altura e devem ser preferivelmente ajustáveis.
Para Competições Mundiais e Oficiais da *World ParaVolley*, assim como Campeonatos Zonais, os postes de sustentação da rede são colocados a uma distância externa de 1m das linhas laterais.

2.5.2. Os postes são redondos e lisos, fixados ao solo sem cabos. Não deve haver dispositivos que apresentem perigo ou causem obstrução. Os postes devem ser protegidos por acolchoados.

2.6. EQUIPAMENTOS ADICIONAIS

Todo equipamento adicional é determinado de acordo com os regulamentos da **World ParaVolley**.

3. BOLAS

3.1. CARACTERÍSTICAS

A bola deve ser esférica, feita de material flexível (couro, couro sintético, ou material similar) que não absorva umidade, ou seja, mais adequado para condições externas já que os jogos podem ser realizados sob chuva.
Deve possuir uma câmara em seu interior feita de borracha ou material similar.
A aprovação de material em couro sintético é determinada pelo regulamento da World ParaVolley.

Cor: clara e uniforme ou uma combinação de cores.

Circunferência: 66 à 68 cm

Peso: 260 à 280 g

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

3.2. UNIFORMIDADE DAS BOLAS

Todas as bolas usadas em uma partida devem ter os mesmos padrões com relação à circunferência, peso, pressão, tipo, cor, etc.
Competições Mundiais, Internacionais, Nacionais e Ligas devem ser jogadas com bolas aprovadas pela *World ParaVolley*, salvo por concordância da *World ParaVolley*.

3.3. SISTEMA DE QUATRO BOLAS

Para Competições Mundiais e Oficiais da *World ParaVolley*, assim como Campeonatos Zonais, quatro bolas devem ser usadas. Nesse caso, seis boleiros são colocados, um em cada canto da zona livre e um atrás de cada árbitro.

CAPÍTULO DOIS – PARTICIPANTES

4. EQUIPES

4.1. COMPOSIÇÃO DA EQUIPE

4.1.1. Uma equipe é composta exclusivamente por três jogadores.

4.1.2. Somente os três jogadores registrados na súmula tem o direito de participar do jogo.

4.1.3. Um dos jogadores é o capitão da equipe que deve estar indicado na súmula.

4.1.4. Para Competições Mundiais e Oficiais da *World ParaVolley*, assim como Campeonatos Zonais, não é permitido aos jogadores receber assistência externa ou instruções do técnico durante o jogo.
Para eventos específicos, o técnico poderá ser permitido de acordo com o Regulamento do Evento. Para esses eventos, o técnico se sentará diretamente atrás da Área dos Jogadores e somente poderá passar instruções durante os intervalos do set e tempos de descanso.

4.1.5. É permitido o máximo de um (1) jogador classificado como "A" por equipe.

4.2. LOCALIZAÇÃO DA EQUIPE

As áreas das equipes (incluindo três cadeiras em cada) devem ficar à 5 m da linha lateral da quadra, e no mínimo à 3 m da mesa do apontador.

4.3. UNIFORME

O uniforme do jogador consiste em short ou traje de banho. Camisa ou Regata é opcional exceto quando especificado no Regulamento da Competição. Jogadores podem utilizar boné/proteção na cabeça.

4.3.1. Para Competições Mundiais e Oficiais da *World ParaVolley*, assim como Campeonatos Zonais, todos os jogadores da equipe devem usar uniforme da mesma cor e estilo de acordo com o regulamento da competição. Os uniformes dos jogadores devem estar limpos.

4.3.2. Os jogadores devem jogar descalços ou com a prótese exceto quando autorizado pelo 1º árbitro.

4.3.3. As camisetas dos jogadores (ou shorts se os jogadores foram permitidos jogarem sem camisas) devem ser numerados 1, 2 e 3.

4.3.3.1. O número deve ser colocado no peito (ou na frente do short).

4.3.3.2. O número deve ter uma cor contrastante com a da camisa e no mínimo de 10 cm de altura. O traço que forma os números deve ter um mínimo de 1,5 cm de largura.

4.4. TROCA DE UNIFORME

Se ambas as equipes chegarem para o jogo vestindo camisas da mesma cor, um sorteio deverá ser conduzido para determinar qual equipe terá que trocar de uniforme. O primeiro árbitro pode autorizar um ou mais jogadores:

4.4.1. jogar com meias e/ou calçados,

4.4.2. trocar uniformes molhados entre os sets desde que os novos uniformes também sigam os regulamentos da competição e da World ParaVolley,
4.4.3. se o jogador solicitar, o primeiro árbitro pode autorizar ele/ela jogar com uma camiseta e calça de treino.

4.5. OBJETOS PROIBIDOS

4.5.1. É proibido usar objetos que possam causar lesão ou que proporcionem uma vantagem artificial injusta ao jogador.

4.5.2. Os jogadores podem usar óculos ou lentes por seu próprio risco.

4.5.3. Almofadas de compressão (artigos de proteção acolchoados contra lesões) podem ser usadas para proteção ou suporte.
Para Competições Mundiais e Oficiais da *World ParaVolley*, assim como Campeonatos Zonais, esses artigos ou peças usadas por baixo do uniforme devem ser da mesma cor do uniforme. Cor preta, branca ou neutra pode também ser usada desde que todos os jogadores usem a mesma cor.

4.6. PRÓTESE

4.6.1. Os jogadores podem usar próteses de acordo com as considerações da Regra 4.5.1.

4.6.2. No caso de uso de prótese de braço ou mão, a mesma não pode ser mais longa do que o comprimento normal do membro e nem moldada de forma que obtenha alguma vantagem.

4.6.3. Todas as próteses DEVEM SER inspecionadas e aprovadas pelo Delegado Técnico e/ou Classificador antes da competição afim de garantir que estão dentro das conformidades das regras, publicidade, e que não ofereçam vantagem ao jogador ou apresente algum risco ou perigo aos jogadores.

5. RESPONSÁVEIS PELA EQUIPE

O capitão da equipe é o responsável em manter a conduta e disciplina dos membros da equipe.

5.1. CAPITÃO

5.1.1. ANTES DO JOGO, o capitão da equipe:
a) assina a súmula.
b) representa sua equipe no sorteio.

5.1.2. DURANTE O JOGO, somente o capitão está autorizado à falar com os árbitros enquanto a bola está fora de jogo nos três casos que seguem:

5.1.2.1. para solicitar uma explicação na aplicação ou interpretação das Regras; se o capitão não concordar com a explicação, ele deve imediatamente informar o 1º árbitro o seu desejo de Protestar;

5.1.2.2. para solicitar autorização:
a) para trocar o uniforme ou equipamento,
b) para verificar o número do jogador à sacar,
c) para verificar a rede, a bola, a superfície etc.;
d) realinhar a linha da quadra.

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

5.1.3. NO FINAL DO JOGO:

5.1.3.1. todos os três jogadores devem agradecer os árbitros e cumprimentar os adversários. O capitão assina a súmula para ratificar o resultado;

5.1.3.2. Se o capitão solicitou previamente um Protocolo de Protesto ao 1º árbitro e não tenha sido resolvido com sucesso no momento da ocorrência, ele/ela tem o direito de confirmar isso de uma maneira formal com um protesto escrito, registrado na súmula no final do jogo.

CAPÍTULO TRÊS – FORMATO DO JOGO

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

6.1. MARCAR UM PONTO

6.1.1. *Ponto*
Uma equipe marca um ponto:

6.1.1.1. quando é bem sucedida em fazer a bola tocar a quadra de jogo adversária;

6.1.1.2. quando a equipe adversária comete uma falta;

6.1.1.3. quando a equipe adversária recebe uma penalidade.

6.1.2. *Falta*
Uma equipe comete uma falta ao executar uma ação de jogo contrária as Regras (ou pela violação das mesmas de outra maneira). 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, somente a primeira é contada,

6.1.2.2. se duas ou mais faltas são cometidas por adversários simultaneamente, uma FALTA DUPLA é marcada e o rally repetido.

6.1.3. *Rally e rally completo*
Um *rally* é a sequência de ações de jogo a partir do momento do golpe de saque pelo sacador até a bola estar fora de jogo. Um *rally completo* é a sequência de ações de jogo que resultam em um ponto.
Isso inclui:

- a aplicação de uma penalidade
- a perda do saque devido o mesmo ter sido executado após o tempo limite para isso.

6.1.3.1. Se a equipe sacadora vence um rally, ela marca um ponto e continua sacando.

6.1.3.2. Se a equipe receptora vence um rally, ela marca um ponto e deve ser a próxima a sacar.

6.2. VENCER UM SET

Um set (exceto o decisivo, 3º set) é vencido pela equipe que primeiro marcar 21 pontos com uma diferença mínima de dois pontos. No caso de empate em 20–20, o jogo continua até que uma diferença de dois pontos seja alcançada (22–20; 23–21; etc.).

6.3. VENCER A PARTIDA

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

6.3.2. No caso de empate em 1–1, o set decisivo (3º) é jogado em 15 pontos com uma diferença mínima de 2 pontos.

6.4. AUSÊNCIA E EQUIPE INCOMPLETA

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

6.4.2. Uma equipe que não comparecer à quadra de jogo no horário é declarada ausente.

6.4.3. Uma equipe que é declarada INCOMPLETA para o set ou a partida, perde o set ou a partida. À equipe adversária são dados os pontos, ou os pontos e sets, necessários para vencer o set ou a partida. A equipe incompleta mantém seus pontos e sets.
Para Competições Mundiais e Oficiais da *World ParaVolley*, assim como Campeonatos Zonais, sempre que o formato implementado para a competição for Grupos, a Regra acima 6.4 pode estar sujeita à modificações de acordo com Regulamento Específico da Competição aprovado pela World ParaVolley com devida antecedência, estabelecendo como serão tratados os casos de Equipe Ausente e Incompleta.

7. ESTRUTURA DO JOGO

7.1. O SORTEIO

Antes do aquecimento oficial, o primeiro árbitro conduz o sorteio para decidir sobre o primeiro saque e os lados da quadra no primeiro set.

7.1.1. O sorteio é realizado na presença dos dois capitães das equipes, em local apropriado.

7.1.2. O vencedor do sorteio escolhe:
ENTRE

7.1.2.1. o direito de sacar ou receber o saque;

OU

7.1.2.2. o lado da quadra.

O perdedor fica com a outra opção.

7.1.3. No segundo set o perdedor do sorteio no primeiro set terá a escolha de 7.1.2.1 ou 7.1.2.2.

Um novo sorteio será conduzido para o set decisivo (3º).

7.2. AQUECIMENTO OFICIAL

Antes da partida, se as equipes dispuserem previamente de uma quadra de jogo, elas terão 3-minutos de aquecimento oficial na rede; se não, elas terão 5 minutos.

7.3. FORMAÇÃO INICIAL DAS EQUIPES

7.3.1. Os três jogadores de cada equipe devem sempre estar em jogo.

7.4. POSIÇÕES

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

7.4.1. Os jogadores estão livres para se posicionar em quadra. Não há posição determinada em quadra.

7.5. FALTA DE POSIÇÃO

7.5.1. Não há faltas de posição do jogador.

7.6. ORDEM DE SAQUE

7.6.1. A ordem de saque deve ser mantida por todo o set (assim como foi determinada pelo capitão da equipe imediatamente após o sorteio).

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

7.7. FALTA NA ORDEM DE SAQUE

7.7.1. Uma falta na ordem de saque é cometida quando o saque não é executado de acordo com a ordem de saque. A equipe é sancionada com um ponto e o saque para equipe adversária.

7.7.2 O apontador deve indicar a ordem de saque correta e corrigir qualquer sacador errado antes da autorização para o saque.

CAPÍTULO QUATRO – AÇÕES DE JOGO

8. SITUAÇÕES DE JOGO

8.1. BOLA EM JOGO

A bola está em jogo a partir do momento do golpe de saque autorizado pelo primeiro árbitro.

8.2. BOLA FORA DE JOGO

A bola está fora de jogo no momento em que uma falta é apitada por um dos árbitros; na ausência de uma falta, no momento do apito.

8.3. BOLA "DENTRO"

A bola é "dentro" se em qualquer momento do seu contato com a superfície de jogo, alguma parte da bola toca a quadra de jogo, inclusive quando toca as linhas de delimitação.

8.4. BOLA "FORA"

A bola é "fora" quando:

8.4.1. toca o solo completamente fora das linhas de delimitação (sem tocá-las);

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

8.4.3. toca as antenas, cordas, postes ou a própria rede além das faixas laterais;

8.4.4. cruza o plano vertical da rede parcialmente ou totalmente por fora do espaço de cruzamento durante o saque ou durante o 3º toque da equipe (exceto no caso da Regra 10.1.2);

8.4.5. cruza completamente o espaço inferior abaixo da rede.

9. JOGANDO A BOLA

Cada equipe deve jogar dentro de sua própria área e espaço de jogo (exceto Regra 10.1.2).
A bola pode, contudo, ser recuperada além de sua própria zona livre e acima da mesa do apontador em toda sua extensão.

9.1. TOQUES DA EQUIPE

Um toque é qualquer contato com a bola por um jogador em jogo.
Cada equipe tem direito a um máximo de três toques, para retornar a bola por cima da rede. Se mais toques são utilizados, a equipe comete a falta de "QUATRO TOQUES".
Nos toques das equipes estão inclusos não apenas os toques intencionais de um jogador, mas também aqueles contatos não intencionais com a bola.

9.1.1. *Contatos consecutivos*
Um jogador não pode tocar a bola duas vezes consecutivamente (exceções ver Regras 9.2.2.2., 9.2.2.3., 14.2 e 14.4.2).

9.1.2. *Contatos simultâneos*
Dois ou três jogadores podem tocar a bola ao mesmo tempo.

9.1.2.1. Quando dois (três) companheiros de equipe tocam a bola simultaneamente, são contados como dois (três) toques (com exceção do bloqueio).

Se eles tentam alcançar a bola, mas somente um deles a toca, um toque é contado.
Se os jogadores colidem, nenhuma falta é cometida.

9.1.2.2. Quando dois oponentes tocam a bola simultaneamente acima da rede e a bola continua em jogo, a equipe receptora tem o direito a outros três toques. Se com isso a bola vai "fora", é falta da equipe do lado oposto.

9.1.2.3. Se contatos simultâneos entre dois oponentes acima da rede acarretam em um contato prolongado com a bola, a jogada continua.

9.1.2.4. Se bola toca a antena após contatos simultâneos de dois oponentes sobre a rede, o rally deve ser jogado novamente.

9.1.3. *Toque apoiado*
Dentro da área de jogo, não é permitido a um jogador apoiar-se em um companheiro de equipe ou qualquer estrutura/objeto a fim de golpear a bola.
Entretanto, um jogador que está prestes a cometer uma falta (tocar a rede ou interferir no jogo adversário, etc.) pode ser impedido ou retido por um companheiro de equipe.

9.2. CARACTERÍSTICAS DO TOQUE

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

9.2.2. A bola não deve ser retida e/ou lançada. Pode ser rebatida em qualquer direção.

9.2.2.1. **Contatos Simultâneos:**
A bola pode tocar várias partes do corpo, desde que os contatos tenham sidos simultâneos.

9.2.2.2. **Contatos Consecutivos:**
No primeiro toque da equipe, a menos que não seja feito com as pontas dos dedos, contatos consecutivos são permitidos desde que os mesmos ocorram durante uma única ação. Durante o primeiro toque da equipe se o mesmo for feito usando as pontas dos dedos, a bola NÃO pode tocar os dedos/mãos consecutivamente, mesmo que os contatos ocorram durante uma única ação.

9.2.2.3. No entanto, ao bloquear, contatos consecutivos podem ser feitos por um ou mais jogadores, desde que ocorram durante uma única ação;

9.2.2.4. **Contatos Prolongados:**
Na ação de defesa de uma bola forte/difícil, o contato com a bola pode ser momentaneamente prolongado mesmo se o jogador utilizar o toque com as pontas dos dedos.

9.3. FALTAS AO JOGAR A BOLA

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

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

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

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

10. BOLA EM RELAÇÃO À REDE

10.1. BOLA CRUZANDO A REDE

10.1.1. A bola enviada à quadra adversária deve passar por cima da rede dentro do espaço de cruzamento. O espaço de cruzamento é a parte do plano vertical da rede delimitada como segue:

10.1.1.1. abaixo, pelo bordo superior da rede;

10.1.1.2. lateralmente, pelas antenas, e seu prolongamento imaginário;

10.1.1.3. acima, pelo teto ou estrutura (se houver).

10.1.2. A bola que cruzou o plano da rede em direção à zona livre do adversário total ou parcialmente pelo espaço externo de cruzamento pode ser recuperada dentro do limite de toques da equipe, desde que:

10.1.2.1. A bola, quando recuperada, cruze o plano vertical da rede novamente total ou parcialmente pelo espaço externo de cruzamento do mesmo lado da quadra.
A equipe adversária não pode interferir nesta ação.

10.1.3. A bola é "fora" no momento em que cruzar completamente o plano vertical por baixo da rede.

10.1.4. Um jogador, no entanto, pode entrar na quadra adversária afim de jogar a bola antes que ela cruze o espaço de cruzamento por fora das antenas, ou antes que ela cruze completamente o plano vertical por baixo da rede.

10.2. BOLA TOCANDO A REDE

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

10.3. BOLA NA REDE

10.3.1. Uma bola enviada para a rede pode ser recuperada dentro do limite de três toques da equipe.

10.3.2. Se a bola rasga a malha da rede ou a derruba, o rally é cancelado e repetido.

11. JOGADOR EM RELAÇÃO À REDE

11.1. INVASÃO SOBRE A REDE

11.1.1. No bloqueio, um jogador pode tocar a bola além da rede, desde que não interfira na jogada do adversário antes ou durante o golpe de ataque.

11.1.2. Após um golpe de ataque, é permitido ao jogador passar as mãos além da rede, desde que o contato tenha ocorrido dentro de seu próprio espaço de jogo.

11.2. PENETRAÇÃO NO ESPAÇO ADVERSÁRIO, QUADRA E/OU ZONA LIVRE

11.2.1. Um jogador pode entrar no espaço adversário, quadra e/ou zona livre, desde que isto não interfira na jogada do adversário.

11.3. CONTATO COM A REDE

11.3.1. O contato de um jogador com a rede no espaço compreendido entre as antenas, durante a ação de jogar a bola, é considerado falta.
A ação de jogar a bola inclui (dentro outros) o salto, o contato com a bola (ou tentativa de tocá-la) e a aterrissagem segura, pronto para uma nova ação.

11.3.2. Jogadores podem tocar o poste, cordas, ou qualquer outro objeto além das antenas, incluindo a própria rede, desde que isso não interfira na jogada. (exceto Regra 9.1.3).

11.3.3. Quando a bola se dirige à rede causando o contato da mesma com o adversário, não há falta.

11.4. FALTAS DO JOGADOR NA REDE

11.4.1. Um jogador tocar a bola ou um oponente no espaço adversário antes ou durante o golpe de ataque do adversário.

11.4.2. Um jogador interfere na jogada do oponente enquanto penetra no espaço adversário sob a rede.

11.4.3. Um jogador interfere no jogo do oponente quando (dentre outras):

- toca a rede entre as antenas ou elas próprias durante sua ação de jogar a bola, ou tentativa de jogar a bola
- usa a rede entre as antenas como suporte ou auxílio para se estabilizar
- cria uma vantagem sobre o adversário ao tocar a rede,
- realiza ações que impeçam uma tentativa legítima do adversário em jogar a bola.
- se agarra/segura à rede

Qualquer jogador próximo da bola quando é jogada, que esteja tentando alcançá-la, é considerado na ação de jogar a bola, mesmo que o contato não seja feito com a mesma.
Entretanto, tocar a rede por fora da antena não é considerado uma falta (exceto na Regra 9.1.3).

12. SAQUE

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

12.1. PRIMEIRO SAQUE DE UM SET

12.1.1. O primeiro saque de um set é executado pela equipe determinada no sorteio.

12.2. ORDEM DE SAQUE

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

12.2.2. Depois do primeiro saque no set, o jogador a sacar é determinado como segue:

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

12.2.2.2. quando a equipe receptora do saque vence o rally, ela ganha o direito ao saque e o jogador determinado pela ordem de saque da sua equipe irá sacar.

12.3. AUTORIZAÇÃO DO SAQUE

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

12.4. EXECUÇÃO DO SAQUE

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

12.4.2. Apenas um lançamento ou soltura da bola é permitido. Movimentar a bola nas mãos é permitido.

12.4.3. O sacador pode se mover livremente dentro da zona de saque. No momento do golpe de saque ou da impulsão para um saque em suspensão, o sacador não deve tocar a quadra (incluindo a linha de fundo) ou o solo fora da zona de saque. O pé do jogador não pode ficar embaixo da linha de fundo na execução do saque.
Após o golpe, o sacador pode pisar ou aterrissar fora da zona de saque, ou dentro da quadra. Se a linha mover devido a areia ter sido empurrada pelo sacador, nesse caso não é considerada uma falta.

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

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

12.4.6. Se a bola, após ter sido lançada ou solta pelo sacador, aterrissa sem ser golpeada ou segura pelo sacador, é considerada com um saque.

12.4.7. Nenhuma outra tentativa de saque será permitida.

12.5. BARREIRA

12.5.1. Um jogador da equipe sacadora não podem impedir seus oponentes, através de barreira individual ou coletiva, de verem o golpe de saque e a trajetória aérea da bola.

12.5.2. Um jogador da equipe sacadora faz uma barreira quando move os braços, pula ou desloca-se para os lados, durante a execução do saque, afim de esconder ambos, o golpe de saque e a trajetória aérea da bola até que a bola alcance o plano vertical da rede. Se uma das opções for visível pela equipe receptora isso não é uma barreira.

12.6. FALTAS COMETIDAS DURANTE O SAQUE

12.6.1. *Faltas de saque*
As seguintes faltas acarretam uma troca do saque. O sacador:

12.6.1.1. viola a ordem de saque;

12.6.1.2. não executa o saque corretamente;

12.6.2. *Faltas após o golpe de saque*
Após a bola ter sido golpeada corretamente, o saque torna-se faltoso se a bola:

12.6.2.1. toca um jogador da equipe sacadora ou não cruza o plano vertical da rede completamente através do espaço de cruzamento;

12.6.2.2. vai "fora";

12.6.2.3. passa sobre uma barreira.

13. GOLPE DE ATAQUE

13.1. CARACTERÍSTICAS DO GOLPE DE ATAQUE

13.1.1. Todas as ações que enviam a bola para o adversário, exceto o saque e o bloqueio, são consideradas como golpes de ataque.

13.1.2. Um golpe de ataque é completado no momento que a bola cruza completamente o plano vertical da rede ou é tocada por um adversário.

13.1.3. Qualquer jogador pode executar um golpe de ataque em qualquer altura, desde que seu contato com a bola tenha sido feito dentro de seu próprio espaço de jogo. (exceção Regra 13.2.4, 13.2.5 abaixo).

13.2. FALTAS DO GOLPE DE ATAQUE

13.2.1. Um jogador golpeia a bola dentro do espaço de jogo da equipe adversária.

13.2.2. Um jogador golpeia a bola para "fora".

13.2.3. Um jogador completa um golpe de ataque usando um movimento com a mão e dedos abertos ou uma "largada" com a ponta dos dedos, sendo que os mesmos não estejam juntos e rígidos.

13.2.4. Um jogador completa um golpe de ataque ao saque do adversário, quando a bola está completamente acima do bordo superior da rede.

13.2.5. Um jogador completa um golpe de ataque usando um passe de voleio (toque) que não tem sua trajetória perpendicular à linha dos ombros. A exceção é quando o jogador está tentando levantar para o seu/sua companheiro de equipe.

14. BLOQUEIO

14.1. BLOQUEAR

14.1.1. Bloquear é a ação dos jogadores próximos à rede de interceptar a bola vinda do adversário estendendo-se mais alto do que o bordo superior da rede, independentemente da altura do contato com a bola. No momento do contato com a bola, uma parte do corpo deve estar mais alto do que o bordo superior da rede.

14.1.2. *Tentativa de bloqueio*
Uma tentativa de bloqueio é a ação de bloquear sem tocar a bola.

14.1.3. *Bloqueio efetivo*
Um bloqueio é efetivo quando a bola é tocada pelo bloqueador.

14.1.4. *Bloqueio coletivo*
Um bloqueio coletivo é executado por dois ou três jogadores próximos entre si e efetivo quando um deles toca a bola.

14.2. CONTATO DE BLOQUEIO
Consecutivos (rápidos e contínuos) contatos com a bola podem ocorrer por um ou mais bloqueadores desde que os contatos ocorram durante uma única ação. Eles são contados como apenas um toque da equipe. Esses contatos podem ocorrer com qualquer parte do corpo.

14.3. BLOQUEIO DENTRO DO ESPAÇO ADVERSÁRIO
Ao bloquear, o jogador pode colocar suas mãos e braços além da rede desde que essa ação não interfira na jogada do adversário. Assim, não é permitido tocar a bola além da rede antes que um oponente tenha executado um golpe de ataque.

14.4. BLOQUEIO E TOQUES DA EQUIPE

14.4.1. Um contato de bloqueio é contado como um toque da equipe. Consequentemente, após um contato de bloqueio, a equipe terá apenas mais dois toques para retornar a bola.

14.4.2. O primeiro toque após o bloqueio pode ser executado por qualquer jogador, inclusive por aquele(s) que tenha(m) tocado a bola durante o bloqueio.

14.5. BLOQUEIO DO SAQUE
É proibido bloquear um saque adversário.

14.6. FALTAS DE BLOQUEIO

14.6.1. O bloqueador toca a bola no espaço adversário antes do golpe de ataque do oponente.

14.6.2. Bloquear a bola no espaço adversário por fora das antenas.

14.6.3. Um jogador bloqueia o saque adversário.

14.6.4. A bola é enviada para “fora”.

CAPÍTULO CINCO – INTERRUPÇÕES, RETARDAMENTOS E INTERVALOS

15. INTERRUPÇÕES

Uma interrupção é o tempo entre um rally completo e o apito do primeiro árbitro para o próximo saque.
As únicas interrupções regulares de jogo são TEMPOS DE DESCANSO.

15.1. NÚMERO DE INTERRUPÇÕES REGULARES DO JOGO

Cada equipe pode solicitar no máximo um tempo de descanso por set.

15.2. SEQUÊNCIA DAS INTERRUPÇÕES REGULARES NO JOGO

15.2.1. Solicitação de tempo de descanso por ambas as equipes pode seguir uma e outra, dentro da mesma interrupção.

15.2.2. Não há substituições.

15.2.3. Não é permitido solicitar qualquer interrupção regular de jogo depois de ter tido uma solicitação rejeitada e sancionada por uma advertência por retardamento durante a mesma interrupção. (ex. antes do fim do próximo rally).

15.3. SOLICITAÇÕES DE INTERRUPÇÕES REGULARES DE JOGO

Interrupção regular de jogo só pode ser solicitada pelo capitão da equipe.

15.4. TEMPOS DE DESCANSO E TEMPOS TÉCNICOS

15.4.1. Solicitações de tempos de descanso devem ser realizadas através do sinal manual correspondente, quando a bola estiver fora de jogo e antes do apito autorizando o saque. Todos os tempos de descanso tem duração de 45 segundos.

15.4.2. Para Competições Mundiais e Oficiais da *World ParaVolley*, assim como Campeonatos Zonais, nos sets 1 e 2, um "Tempo Técnico" adicional de 45 segundos é aplicado automaticamente quando a soma dos pontos marcados pelas equipes é igual à 21 pontos. A duração dos Tempos de Descanso e dos Tempos Técnicos pode ser alterada se a World ParaVolley aprovar uma solicitação vinda do Organizador da competição.

15.4.3. No set decisivo (3º), não há "Tempo Técnico"; apenas o Tempo de Descanso de 45 segundos de duração que cada equipe pode solicitar.

15.4.4. Durante todas as interrupções regulares de jogo (inclusive Tempo Técnico) e intervalos dos sets, os jogadores devem ir para a área designadas à eles.

15.5. SOLICITAÇÕES INDEVIDAS

Dentre outras, é indevido solicitar um Tempo de Descanso:

15.5.1. durante um rally, no momento do, ou depois do apito para sacar;

15.5.2. por um membro da equipe não autorizado;

15.5.3. depois de haver esgotado o número autorizado de tempo de descanso.

15.5.4. Qualquer solicitação indevida feita pela equipe no jogo que não afete ou retarde o jogo deve ser rejeitada sem nenhuma consequência a menos que seja repetida no mesmo jogo.

15.5.5. Qualquer outra solicitação indevida no mesmo jogo feita pela mesma equipe constitui em um retardamento.

16. RETARDAMENTOS DO JOGO

16.1. TIPOS DE RETARDAMENTO

Uma ação imprópria de uma equipe que atrase o reinício do jogo é considerada um retardamento incluindo, dentre outras:

16.1.1. prolongar Tempos de Descanso, após de ter sido instruído a retornar ao jogo;

16.1.2. repetir uma solicitação indevida;

16.1.3. retardar o jogo (em condições normais de jogo 12 segundos deve ser o tempo máximo entre o final de um rally e o apito autorizando o saque)

16.1.4. retardar o jogo por um membro da equipe.

16.2. SANÇÕES POR RETARDAMENTO

16.2.1. "Advertência por retardamento" e "penalidade por retardamento" são sanções para a equipe.

16.2.1.1. Sanções por retardamento permanecem válidas durante toda a partida.

16.2.1.2. Todas as sanções por retardamento são registradas na súmula.

16.2.2. O primeiro retardamento em um jogo por um membro de uma equipe é sancionado com uma "ADVERTÊNCIA POR RETARDAMENTO".

16.2.3. O segundo e subsequentes retardamentos de qualquer tipo por qualquer membro da mesma equipe na mesma partida constitui(em) falta e são sancionados com uma "PENALIDADE POR RETARDAMENTO": um ponto e saque para o adversário.

16.2.4. Sanções por retardamento ocorridas antes ou entre os sets são aplicadas no set seguinte.

17. INTERRUPÇÕES DE JOGO EXCEPCIONAIS

17.1. LESÃO/DOENÇA

17.1.1. Se um grave acidente ocorre enquanto a bola está em jogo, o árbitro deve parar o jogo imediatamente e permitir a entrada de assistência médica à quadra.
O rally é então repetido.

17.1.2. É concedido, à um jogador lesionado/doente, um tempo de recuperação de no máximo 5 minutos, isso apenas uma vez no jogo. O árbitro deve autorizar o corpo médico devidamente credenciado à entrar na quadra de jogo para atender o jogador. Apenas o 1º árbitro pode autorizar um jogador à deixar a área de jogo sem penalização. Quando o tratamento tiver sido completado ou se

nenhum tratamento pode ser fornecido, o jogo deve ser reiniciado. O 2º árbitro apitará e solicitará que o jogador continue. Nesse momento, apenas o jogador poderá decidir se ele está apto à continuar jogando.
Se o jogador não se recuperar ou retornar à área de jogo ao final do tempo de recuperação, sua equipe é declarada incompleta.
Em casos extremos, o médico da competição pode se opor ao retorno de um jogador lesionado.

NOTA: o tempo de recuperação se iniciará no momento em que o corpo médico devidamente credenciado da competição chegar à quadra de jogo para atender o jogador. Em evento que não houver disponível um corpo médico credenciado ou em casos onde o jogador decide ser tratado por seu próprio médico, o tempo se iniciará no momento em que o árbitro autorizar o tempo de recuperação.

17.2. INTERFERÊNCIA EXTERNA

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

17.3. INTERRUPÇÕES PROLONGADAS

17.3.1. Se circunstâncias imprevistas interrompem a partida, o primeiro árbitro, o organizador e o Comitê de Controle, se houver um, devem decidir sobre as medidas a serem tomadas para restabelecer as condições normais.

17.3.2. Ocorrendo uma ou diversas interrupções, não excedendo 4 horas no total, a partida é reiniciada com o mesmo placar, independente se continuar na mesma quadra jogo ou em outra quadra jogo.

17.3.3. Ocorrendo uma ou diversas interrupções, excedendo um total de 4 horas, toda a partida deverá ser repetida.

17.4. FALHAS OU PROBLEMAS NA PRÓTESE

17.4.1. Se uma pequena falha no dispositivo de prótese ocorre durante um jogo, é concedido ao jogador um curto período de tempo para reestabelecer a integridade da mesma.

17.4.2. Se isso ocorre mais do que uma vez durante o jogo, o jogador terá no máximo 1 minuto para concluir os reparos necessários sem retardar o jogo. Esse um minuto de reparo será concedido à equipe apenas uma vez no jogo.

17.4.3. Se uma grande falha no dispositivo de prótese ocorre durante um jogo, é concedido ao jogador um tempo de reparo de no máximo 5 minutos, apenas uma vez durante todo o jogo. O 1º árbitro sinalizará o início do tempo de reparo de 5 minutos. O 1º árbitro deve autorizar qualquer equipe de reparo ou médica devidamente credenciada à entrar na quadra de jogo para atender o jogador. Apenas o 1º árbitro pode autorizar o jogador à deixar a área de jogo sem receber uma penalidade. Ao final do tempo de reparo, o 1º árbitro apita e solicita que o jogador retorne ao jogo. Nesse momento, somente o jogador pode dizer se está apto para continuar o jogo.
Se o jogador não retorna ao jogo após o término do tempo de reparo, sua equipe é declarada incompleta.
Em casos extremos, o médico da competição e/ou o Delegado Técnico pode se opor ao retorno de um jogador ao jogo.
NOTA: o tempo de reparo só se iniciará quando o 1º árbitro o autorizar.

17.4.4. A equipe está limitada à apenas duas (2) solicitações de tempo de reparo por jogo.

18. INTERVALOS E MUDANÇA DE QUADRA/TROCAS

18.1. INTERVALOS

18.1.1. Um intervalo é o tempo entre os sets. Todos os intervalos duram 75 segundos.
Durante esse período, são efetuadas a troca de quadra (se solicitada) e o registro da ordem de saque das equipes na súmula.
Durante o intervalo antes do set decisivo, os árbitros conduzem um novo sorteio de acordo com a Regra 7.1.

18.2. TROCA DE QUADRA

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

18.2.2. Durante as trocas de quadra as equipes devem mudar imediatamente sem retardar o jogo.
Se a troca não é realizada no devido tempo, ela deverá ocorrer tão logo o erro for notado.
O placar no momento da troca permanece o mesmo.

CAPÍTULO SEIS – CONDUTA DOS PARTICIPANTES

19. REQUISITOS DE CONDUTA

19.1. CONDUTA DESPORTIVA

19.1.1. Os participantes devem conhecer as "Regras Oficiais de Paravôlei de Praia" e cumpri-las.

19.1.2. Os participantes devem aceitar as decisões dos árbitros com espírito esportivo, sem contestá-las.
No caso de dúvida, esclarecimentos podem ser solicitados somente pelo capitão em jogo.

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

19.2. JOGO HONESTO - FAIR PLAY

19.2.1. Os participantes devem se comportar de forma respeitosa e cortês com espírito esportivo (FAIR PLAY), não somente para com os árbitros, mas também para com os demais oficiais, adversários, companheiros de equipe e espectadores.

19.2.2. É permitida a comunicação entre os membros da equipe durante a partida.

20. CONDUTAS INCORRETAS E SUAS SANÇÕES

20.1. CONDUTA INCORRETA MENOR

Condutas incorretas menores não estão sujeitas à sanções. É dever do primeiro árbitro prevenir que as equipes se aproximem da escala de sanções.
Isso é feito em dois estágios:

Estágio 1: utilizando uma advertência verbal através do capitão no jogo;
Estágio 2: utilizando o CARTÃO AMARELO para um membro da equipe. Essa advertência formal não é considerada uma sanção, mas simboliza que o membro da equipe (e, por extensão, a equipe) alcançou o nível de sanções para a partida. Isto é registrado na súmula, mas não tem consequências imediatas.

20.2. CONDUTA INCORRETA ACARRETANDO SANÇÕES

Conduta incorreta por um membro da equipe para com oficiais, adversários, companheiros de equipe ou espectadores é classificada em três categorias de acordo com a seriedade da ofensa.

20.2.1. *Conduta Rude*: ação contrária às boas maneiras ou princípios morais.

20.2.2. *Conduta Ofensiva*: palavras insultantes ou difamatórias, gestos ou qualquer ação expressando desprezo.

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

20.3. ESCALA DE SANÇÃO

De acordo com o julgamento do primeiro árbitro e dependendo da seriedade da ofensa, as sanções à serem aplicadas e registradas na súmula são: *Penalidade, Expulsão* ou *Desqualificação*.

20.3.1. *Penalidade*
Para conduta rude ou uma repetição simples de uma conduta rude no mesmo set pelo mesmo jogador. Em cada uma dessas duas ocasiões, a equipe é sancionada com um ponto e saque para a equipe adversária. Uma terceira conduta rude pelo mesmo jogador no mesmo set é sancionada com expulsão. Condutas rudes podem, entretanto, ser aplicadas ao mesmo jogador nos sets subsequentes.

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

20.3.3. *Desqualificação*
O primeiro ataque físico ou implícito ou tentativa de agressão é sancionado com desqualificação. O jogador deve deixar a área de jogo e sua equipe é declarada incompleta para o jogo.
CONDUTA INCORRETA é sancionada como mostrado na escala de sanções.

20.4. CONDUTA INCORRETA ANTES E ENTRE OS SETS
Qualquer conduta incorreta que ocorra antes ou entre os sets é sancionada de acordo com a escala de sanções e aplicadas no set seguinte.

20.5. RESUMO DAS CONDUTAS INCORRETAS E CARTÕES UTILIZADOS
Advertência: sem sanção – Estágio 1: advertência verbal
Estágio 2: cartão amarelo
Penalidade: sanção – cartão vermelho
Expulsão: sanção – cartões vermelho e amarelo juntos
Desqualificação: sanção – cartões vermelho e amarelo separados

PARTE 2:

SEÇÃO II –

OS ÁRBITROS, SUAS RESPONSABILIDADES E SINAIS MANUAIS OFICIAIS

CAPÍTULO SETE – ÁRBITROS

21. EQUIPE DE ARBITRAGEM E PROCEDIMENTOS

21.1. COMPOSIÇÃO

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

- primeiro árbitro
- segundo árbitro
- árbitro de vídeo (quando aplicável)
- árbitro reserva (quando aplicável)
- apontador
- quatro (dois) juízes de linha

Suas localizações são apresentadas no Diagrama 8.
Para Competições Mundiais e Oficiais da *World ParaVolley*, assim como Campeonatos Zonais, um apontador assistente é obrigatório.

21.2. PROCEDIMENTOS

21.2.1. Somente o primeiro e segundo árbitros podem apitar durante a partida:

21.2.1.1. o primeiro árbitro apita autorizando o saque que inicia o rally;

21.2.1.2. o primeiro ou segundo árbitros apitam o final do rally, desde que estejam certos que uma falta foi cometida e tenham identificado sua natureza.

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

21.2.3. Imediatamente após o apito do árbitro sinalizando a conclusão do rally, eles devem indicar através dos sinais manuais oficiais:

21.2.3.1. Se a falta é apitada pelo primeiro árbitro, ele indicará na seguinte ordem:
a) a equipe à sacar;
b) a natureza da falta;
c) o(s) jogador(es) da falta (se necessário).

21.2.3.2. Se a falta é apitada pelo segundo árbitro, ele indicará:
a) a natureza da falta;
b) o(s) jogador(es) da falta (se necessário);
c) a equipe à sacar seguindo o sinal manual do primeiro árbitro.
Nesse caso, o primeiro árbitro não sinaliza *a natureza da falta nem o jogador da falta, mas somente a equipe à sacar*.

21.2.3.3. No caso de falta dupla, ambos os árbitros indicam como segue:
a) natureza da falta;
b) os jogadores da falta (se necessário);
A próxima equipe à sacar será indicado pelo primeiro árbitro.

22. PRIMEIRO ÁRBITRO

22.1. LOCALIZAÇÃO

O primeiro árbitro desempenha suas funções em pé em uma cadeira de árbitro localizada em uma das extremidades da rede do lado oposto do apontador.
Sua visão deve ser de aproximadamente 50 cm acima da rede.

22.2. AUTORIDADE

22.2.1. O primeiro árbitro conduz a partida do início ao fim.
Ele tem autoridade sobre todos os membros da equipe de arbitragem e membros das equipes.
Durante a partida as decisões do primeiro árbitro são finais. Ele está autorizado à anular as decisões dos demais membros da equipe de arbitragem, se julgar que estão equivocadas.
O primeiro árbitro pode inclusive substituir um membro da equipe de arbitragem que não esteja desempenhando suas funções corretamente.

22.2.2. O primeiro árbitro também controla o trabalho os boleiros e niveladores de areia.

22.2.3. O primeiro árbitro tem o poder de decidir sobre qualquer questão envolvendo o jogo incluindo aquelas não previstas pelas Regras.

22.2.4. O primeiro árbitro não deve permitir qualquer discussão sobre suas decisões.
Entretanto, por solicitação do capitão do jogo, o primeiro árbitro dará explicações sobre a aplicação ou interpretação das Regras nas quais baseou sua decisão.
Se o capitão em jogo não concordar com as explicações do primeiro árbitro e decidir formalizar um protesto, o primeiro árbitro deve autorizar o início de um Protocolo de Protesto.

22.2.5. O primeiro árbitro é responsável em decidir antes e durante a partida se a área de jogo e as condições estão apropriadas ou não para o jogo.

22.3. RESPONSABILIDADES

22.3.1. Antes do jogo, o primeiro árbitro:

22.3.1.1. inspeciona as condições da área de jogo, as bolas e demais equipamentos;

22.3.1.2. realiza o sorteio na presença dos capitães das equipes;

22.3.1.3. controla o aquecimento das equipes.

22.3.2. Durante a partida, *o primeiro árbitro* está autorizado à:

22.3.2.1. aplicar advertências às equipes;

22.3.2.2. punir condutas impróprias e retardamentos;

22.3.2.3. decidir sobre:

a) as faltas do sacador e de barreira da equipe sacadora;
b) as faltas ao jogar a bola;
c) as faltas no bordo superior da rede e, o contato faltoso do jogador com a rede, principalmente do lado do ataque.
d) a bola cruzando *completamente* o espaço inferior sob a rede;
e) a bola sacada e o 3º toque da equipe passando por cima ou por fora da antena do seu lado da quadra

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

23. SEGUNDO ÁRBITRO

23.1. LOCALIZAÇÃO

O segundo árbitro desempenha suas funções em pé fora da quadra de jogo próximo ao poste, do lado oposto e de frente para o primeiro árbitro.

23.2. AUTORIDADE

23.2.1. O segundo árbitro é o assistente do primeiro árbitro, mas também tem sua própria competência.
Na impossibilidade do primeiro árbitro continuar seu trabalho, o segundo árbitro pode substituí-lo.

23.2.2. O segundo árbitro pode também, sem apitar, sinalizar faltas fora de sua competência para o primeiro árbitro, mas não deve insistir na marcação.

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

23.2.4. O segundo árbitro relata qualquer conduta incorreta ao primeiro árbitro.

23.2.5. O segundo árbitro autoriza as solicitações de Tempo de Descanso e trocas de quadra, controla suas durações e rejeita solicitações indevidas.

23.2.6. O segundo árbitro confere o número de tempo de descanso utilizado por cada equipe, e informa ao primeiro árbitro e aos jogadores envolvidos após o término do mesmo.

23.2.7. No caso de lesão de um jogador, o segundo árbitro autoriza e acompanha auxiliando no tempo de recuperação.

23.2.8. Ele verifica durante a partida, se as bolas ainda cumprem as condições para o jogo.

23.2.9. O segundo árbitro conduz o sorteio entre os sets 2 e 3, se o 1º árbitro não é capaz de fazê-lo. Sendo assim fornece todas as informações relevantes ao apontador.

23.3. RESPONSABILIDADES

23.3.1. No início de cada set, e quando necessário, o segundo árbitro controla o trabalho do apontador e verifica que o sacador correto esteja com a bola.

23.3.2. Durante a partida, o segundo árbitro decide, apita e sinaliza:

23.3.2.1. interferência devido à penetração na quadra adversária e no espaço sob a rede;

23.3.2.2. contato faltoso do jogador com a rede e com a antena, principalmente do lado do bloqueador e do seu lado da quadra;

23.3.2.3. o contato da bola com um objeto fora do jogo;

23.3.2.4. a bola que cruza o plano vertical da rede total ou parcialmente por fora do espaço de cruzamento em direção à quadra adversária ou toca a antena do seu lado da quadra, inclusive durante o saque;

23.3.2.5. o contato da bola com a areia quando o primeiro árbitro não está em posição de vê-lo;

23.3.2.6. a bola recuperada completamente no lado adversário por baixo da rede.

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

24. ÁRBITRO DE VÍDEO

Para Competições da World ParaVolley e Competições Oficiais se o Sistema de Desafio de Vídeo (VCS) for utilizado, um árbitro de vídeo é obrigatório.

24.1. LOCALIZAÇÃO

O árbitro de vídeo desempenha suas funções na cabine de desafio localizada em uma posição separada determinada pelo Delegado Técnico da World ParaVolley.

24.2. RESPONSABILIDADES

Ele(a) supervisiona o processo de desafio e garante que proceda de acordo com o regulamento de desafio em vigor.
O árbitro de vídeo deve vestir o uniforme oficial de arbitragem enquanto desempenha suas funções.
Após o processo de desafio ele(a) avisa o 1º árbitro a natureza da falta.

25. ÁRBITRO RESERVA

Para Competições da World ParaVolley e Competições Oficiais um árbitro reserva é obrigatório para todos os jogos de TV, e sempre que o Sistema de Desafio de Vídeo estiver em uso.

25.1. LOCALIZAÇÃO

O árbitro reserva desempenha suas funções em uma posição separada determinada pelo layout da quadra da World ParaVolley.

25.2. RESPONSABILIDADES

O árbitro reserva é obrigado à:

25.2.1. Vestir o uniforme oficial de arbitragem enquanto desempenha suas funções.

25.2.2. Substituir o 2º árbitro no caso de ausência ou no caso dele(a) se tornar incapaz de continuar seu trabalho ou no caso do 2º árbitro se tornar o 1º árbitro.

25.2.3. Auxilia o 2º árbitro a manter a zona livre.

25.2.4. Entrega ao 2º árbitro as 4 bolas do jogo, imediatamente após a apresentação dos jogadores.

25.2.5. Entrega ao 2º árbitro a bola do jogo após ele(a) ter confirmado o jogador no saque.

25.2.6. Auxilia o 2º árbitro guiando o trabalho dos niveladores de areia.
No caso do Sistema de Desafio de Vídeo estar sendo utilizado, ele(a) supervisiona o Apontador no processo do Sistema de Desafio junto à súmula eletrônica.

26. APONTADOR

26.1. LOCALIZAÇÃO

O apontador desempenha suas funções sentado à mesa do apontador do lado oposto e de frente ao primeiro árbitro.

26.2. RESPONSABILIDADES

Ele mantém a súmula de acordo com as Regras, cooperando com o segundo árbitro.
Ele usa uma campainha ou outro aparelho sonoro para indicar irregularidades ou sinalizar aos árbitros o que está sob sua responsabilidade.

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

26.2.1.1. registra a data do jogo e as equipes, de acordo com os procedimentos em vigor e obtém as assinaturas dos capitães;

26.2.1.2. registra a ordem se saque de cada equipe.

26.2.2. Durante a partida, o apontador:

26.2.2.1. registra os pontos marcados

26.2.2.2. controla a ordem de saque de cada equipe e indica qualquer erro antes do golpe de saque;

26.2.2.3. registra os Tempos de Descanso, verificando suas quantidades, informando o 2º árbitro;

26.2.2.4. informa os árbitros sobre uma solicitação de Tempo de Descanso indevida;

26.2.2.5. anuncia aos árbitros as trocas de quadra e o fim dos sets;

26.2.2.6. registra qualquer sanção e solicitações indevidas;

26.2.2.7. registra todos os outros eventos conforme instruído pelo segundo árbitro, como tempo de recuperação, interrupções prolongadas, interferência externa, etc.;

26.2.2.8. controla o intervalo entre os sets.

26.2.3. No final da partida, o apontador:

26.2.3.1. registra o resultado final;

26.2.3.2. em caso de protesto, com prévia autorização do primeiro árbitro, escreve ou permite o capitão da equipe escrever na súmula sua versão sobre o incidente protestado;

26.2.3.3. assina a súmula, antes de obter as assinaturas dos capitães e então dos árbitros.

27. APONTADOR ASSISTENTE

27.1. LOCALIZAÇÃO

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

27.2. RESPONSABILIDADES

Ele auxilia o apontador em suas tarefas administrativas.
Se o apontador torna-se incapaz de continuar seu trabalho, o apontador assistente o substitui.

27.2.1. Antes da partida e do set, o apontador assistente:

27.2.1.1. verifica se todas as informações exibidas no placar estão corretas;

27.2.2. Durante a partida, o apontador assistente:

27.2.2.1. indica a ordem de saque de cada equipe através de sinal numeral 1 ou 2 ou 3 correspondente ao jogador que deve sacar e,

27.2.2.2. informa imediatamente os árbitros através da campainha qualquer erro;

27.2.2.3. opera o placar manual sobre a mesa do apontador;

27.2.2.4. verifica se os placares estão de acordo;

27.2.2.5. inicia e finaliza a duração dos Tempos Técnicos;

27.2.2.6. se necessário, atualiza a súmula reserva e a entrega ao apontador.

27.2.3. No final da partida, o apontador assistente:

27.2.3.1. assina a súmula.

28. JUÍZES DE LINHA

28.1. LOCALIZAÇÃO

Se apenas dois juízes de linha são utilizados, eles se posicionam nos ângulos da quadra mais próximos da mão direita de cada árbitro, diagonalmente de 1 a 2 m do ângulo.
Cada um deles controla ambas as linhas de fundo e lateral que estão do seu lado.
Para Competições Mundiais e Oficiais da *World ParaVolley*, assim como Campeonatos Zonais, é obrigatória a utilização de quatro juízes de linha.
Eles se posicionam na zona livre de 1 a 3 m de distância de cada ângulo da quadra, no prolongamento imaginário da linha que eles controlam.

28.2. RESPONSABILIDADES

28.2.1. Os juízes de linha desempenham suas funções utilizando bandeiras (40 x 40 cm) para sinalizar:

28.2.1.1. a bola “dentro” e “fora” quando cai perto de sua(s) linha(s). (NOTA: o juiz de linha mais próximo da trajetória final da bola é o responsável por essa marcação);

28.2.1.2. os toques na bola “fora” pela equipe receptora da bola;

28.2.1.3. a bola tocando a antena, a bola do saque e o terceiro toque da equipe cruzando a rede por fora do espaço de cruzamento, etc.;

28.2.1.4. qualquer jogador (exceto o sacador) pisando fora da quadra no momento do golpe de saque;

28.2.1.5. faltas referentes aos pés do sacador;

28.2.1.6. qualquer contato com os 80cm superiores da antena no seu lado da quadra por qualquer jogador durante sua ação em jogar a bola ou que interfira na jogada;

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

28.2.1.8. o toque no bloqueio durante o rally.

28.2.2. Por solicitação do primeiro árbitro, o juiz de linha deve repetir sua sinalização.

29. SINAIS OFICIAIS

29.1. SINAIS MANUAIS DOS ÁRBITROS

Os árbitros devem indicar através dos sinais manuais oficiais a razão do seu apito (natureza da falta apitada ou o objetivo da interrupção autorizada). A sinalização deve ser mantida por um momento e, se é indicada com uma das mãos, a mão deve ser a correspondente ao lado da equipe da falta ou solicitante.

29.2. SINAIS COM BANDEIRA DOS JUÍZES DE LINHA

Os juízes de linha devem indicar através da sinalização oficial com a bandeira a natureza da falta cometida, mantendo a sinalização por um momento.

PARTE 2:
SEÇÃO III - DEFINIÇÕES

Área de Controle da Competição Boleiros	A Área de Controle da Competição é um corredor em volta da quadra de jogo e zona livre, que inclui todos os espaços até as barreiras externas ou cercas de delimitação (ver Diagrama 1a).
Zonas	São seções dentro da área de jogo (quadra de jogo e zona livre) definidas para um propósito específico (ou restrição especial) dentro do texto da regra. São elas Zona de Saque e Zona Livre.
Espaço Inferior	Esse é o espaço definido, em sua parte superior, pela parte inferior da rede juntamente com as cordas que a fixa nos postes, nas laterais, pelos postes, e em sua parte inferior pela superfície de jogo.
Espaço de Cruzamento	O espaço de cruzamento é definido como segue: • pela faixa horizontal no topo da rede; • pelas antenas e seus prolongamentos; • pelo teto.
Espaço Externo	O espaço externo é o plano vertical da rede fora dos espaços de cruzamento e inferior.
A menos por concordância da *World ParaVolley*	Essa expressão reconhece que apesar de haver regulamentos para os padrões e especificações dos equipamentos e instalações, há ocasiões que arranjos específicos podem ser feitos pela ***World ParaVolley*** a fim de promover o jogo de Paravoleibol de Praia ou testar novas condições.
Padrão *World ParaVolley*	Especificações técnicas ou limites definidos pela ***World ParaVolley*** aos fabricantes de equipamentos.
Falta	a) ação de jogo contrária às regras b) uma violação da regra outra que não seja uma ação de jogo
Tempo Técnico	Esse tempo obrigatório, assim como os tempos de descanso, são para permitir a promoção do Paravoleibol de Praia através de análises de jogadas e oportunidades comerciais. Tempos Técnicos são obrigatórios em Competições Mundiais e Oficiais da ***World ParaVolley*** e Campeonatos Zonais.
Boleiros	São as pessoas que trabalham mantendo a fluidez do jogo rolando a bola para o sacador entre os rallies.
Pontos Por Rally	Esse é o sistema para marcar um ponto.

Intervalo	É o tempo entre os sets. As trocas de quadra durante sets não são consideradas um intervalo.Esse tempo obrigatório, assim como os tempos de descanso, são para permitir a promoção do Paravoleibol de Praia através de análises de jogadas e oportunidades comerciais. Tempos Técnicos são obrigatórios em Competições Mundiais e Oficiais da ***World ParaVolley*** e Campeonatos Zonais.
Interferência	Qualquer ação que criará uma vantagem sobre a equipe adversária ou qualquer ação que impeça o adversário de jogar a bola.
Objetos Fora de Jogo	É considerado um objeto fora de jogo um objeto ou pessoa que, esteja fora da quadra de jogo ou próxima ao limite do espaço livre de jogo, e forneça uma obstrução na trajetória aérea da bola. Por exemplo: refletores, cadeira de árbitro, equipamentos de TV, mesa do apontador, rede, postes. As antenas não são consideradas objetos fora de jogo pois fazem parte da rede.
Niveladores de Areia (Rastelo)	Esses assistentes de quadra usam longos ancinhos com extremidades achatadas para uniformizar a areia especialmente em volta das linhas da quadra e na região central da quadra entre os postes.
Primeiro Toque da Equipe	Há três casos, quando a ação de jogo é considerada o primeiro toque da equipe: - recepção do saque - recepção de um ataque da equipe adversária - jogar a bola rebatida de um bloqueio do adversário.
Protocolo	Série de eventos antes do início da partida, incluindo o sorteio, a sessão de aquecimento, apresentação das equipes e dos árbitros descrito no Regulamento Específico da Competição.

PARTE 2:

SEÇÃO IV - DIAGRAMAS

DIAGRAMA 1: ÁREA DE JOGO

Regras Relevantes 1, 22.1, 23.1, 24.1, 25.1, 26.1

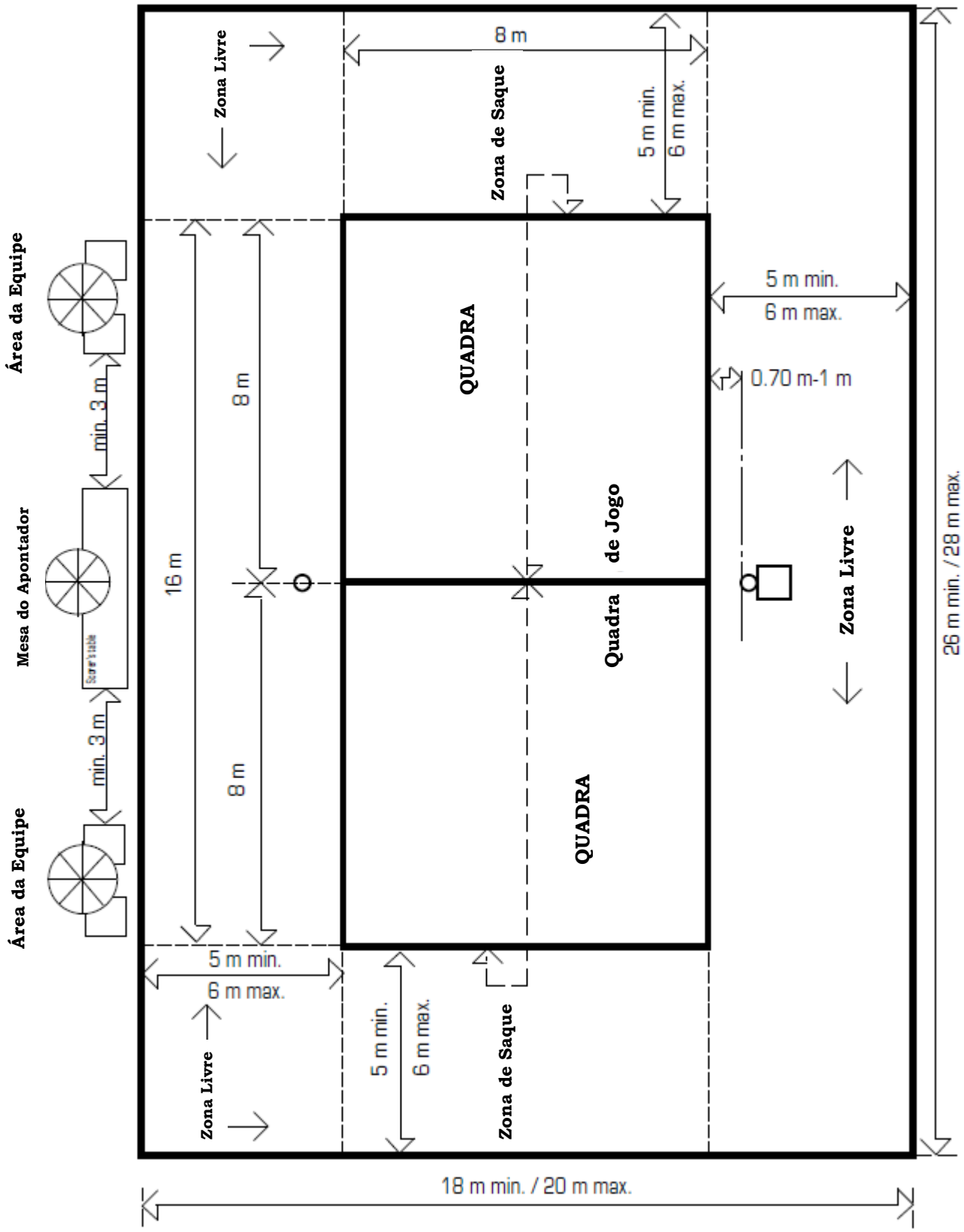


DIAGRAMA 2: QUADRA DE JOGO

Regras Relevantes: 1.1, 1.3, 2.5

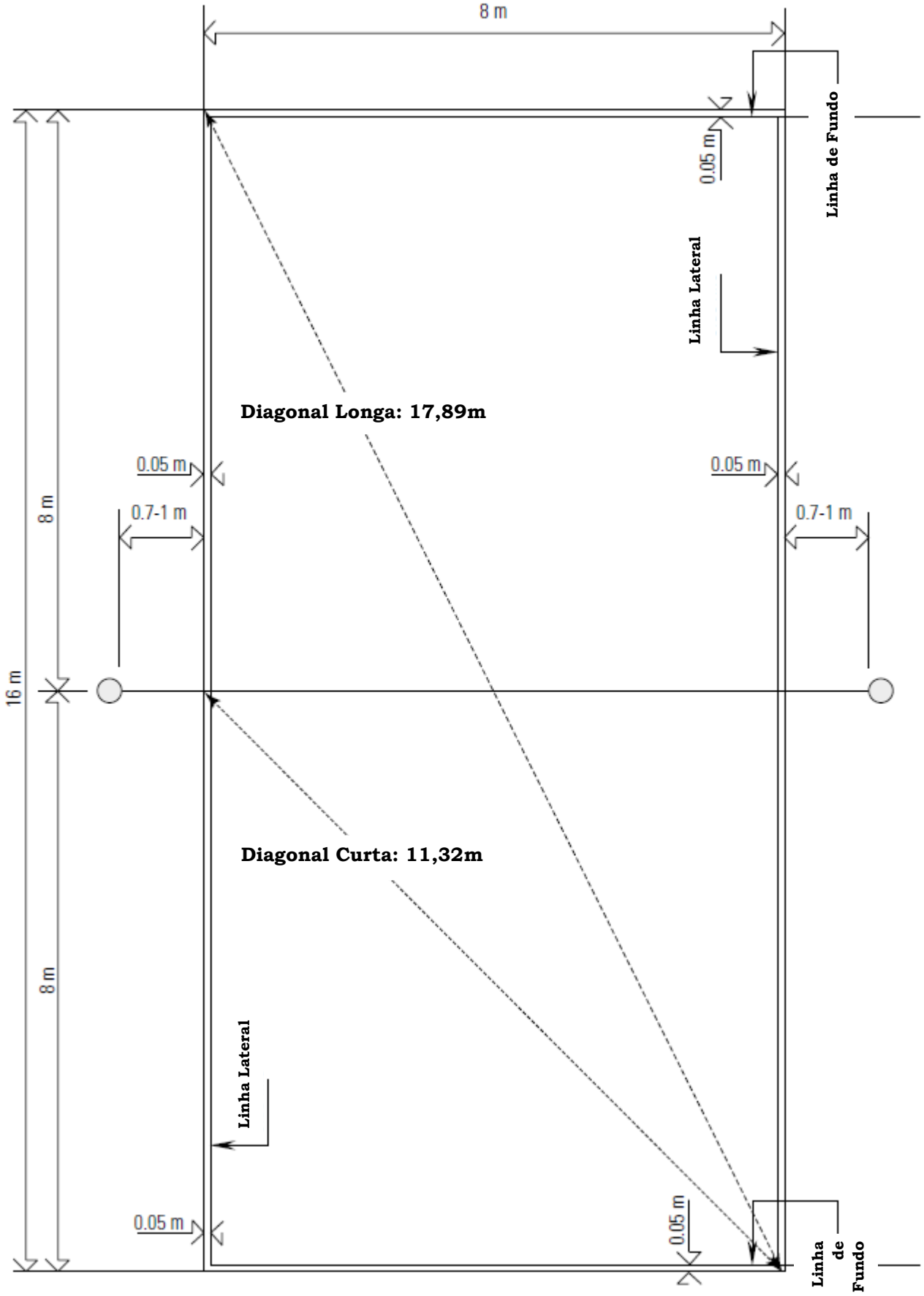
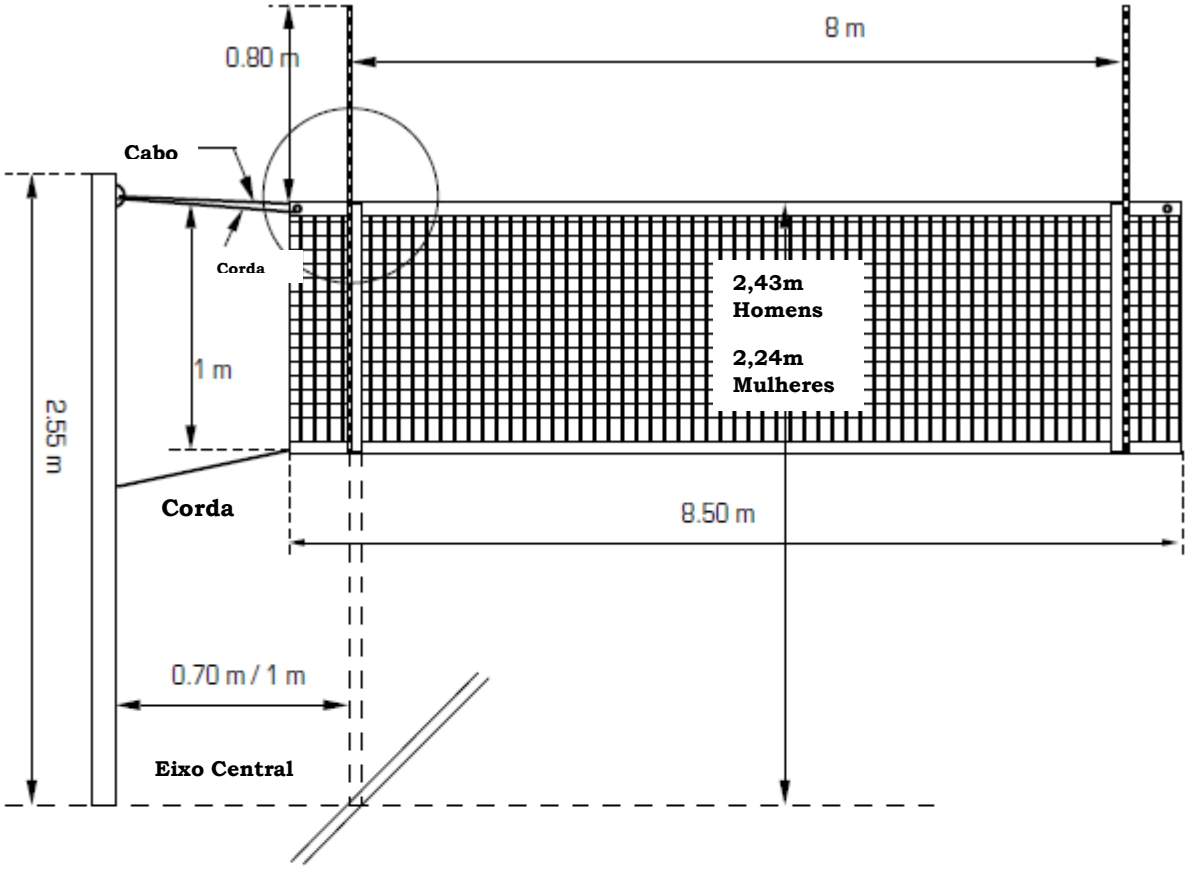


DIAGRAMA 3: DESENHO DA REDE

Regras Relevantes: 2, 8.4.3



Para Competições Mundiais e Oficiais da *World ParaVolley*, assim como Campeonatos Zonais, a rede deve ser ajustada de acordo com a Regra 2.1.

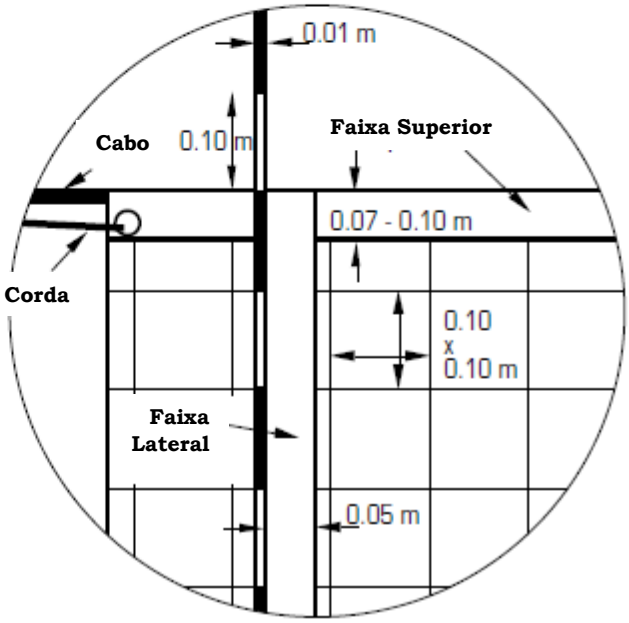
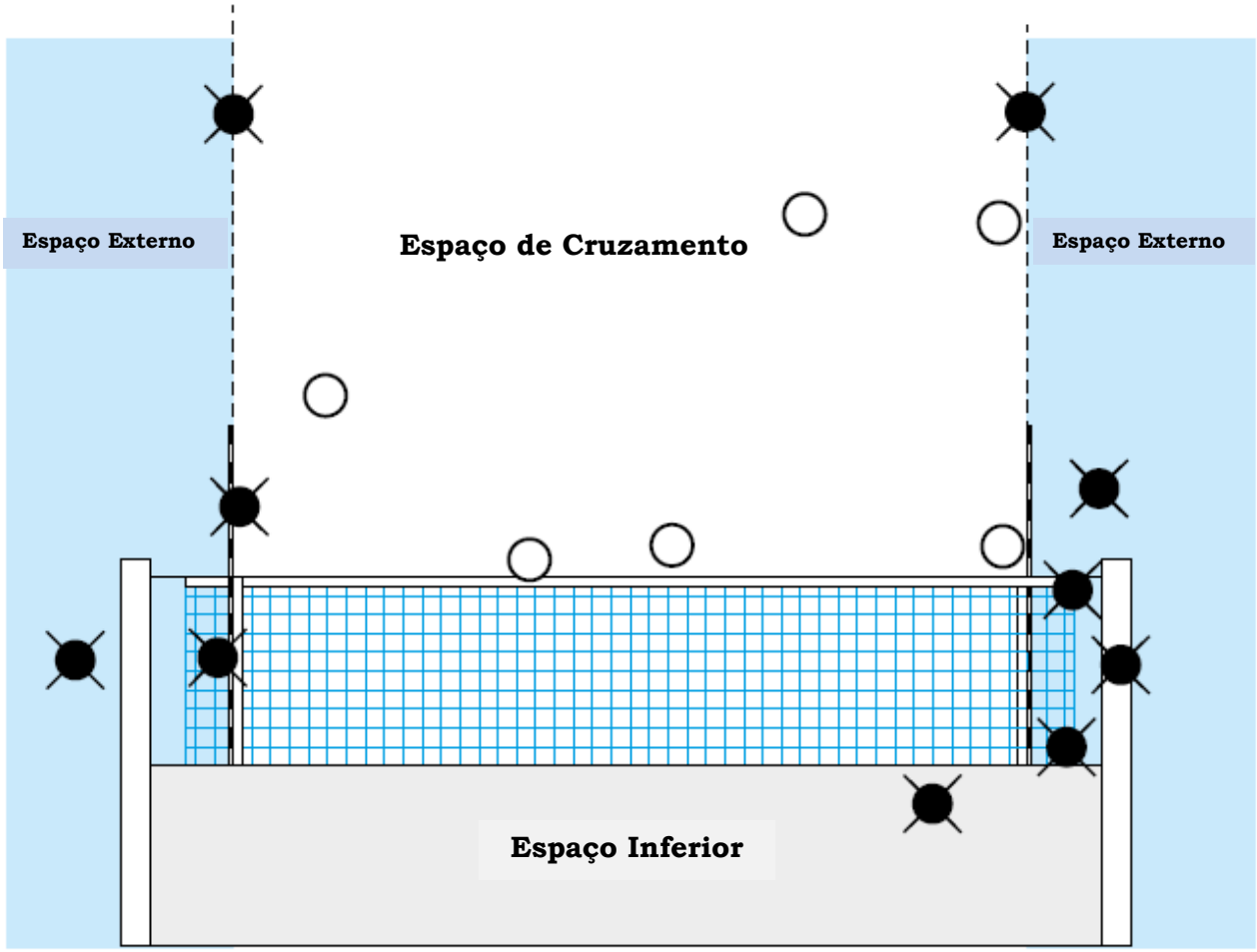


DIAGRAMA 4a: BOLA CRUZANDO O PLANO VERTICAL DA REDE EM DIREÇÃO À QUADRA ADVERSÁRIA

Regras Relevantes 8.4.3, 8.4.4, 8.4.5, 10.1.1, 23.3.2.4, 26.2.1.3, 26.2.1.7



= **Falta**

= **Cruzamento Correto**

DIAGRAMA 4b: BOLA CRUZANDO O PLANO VERTICAL DA REDE EM DIREÇÃO À ZONA LIVRE DO ADVERSÁRIO

Regras Relevantes: 10.1.2, 10.1.2.1

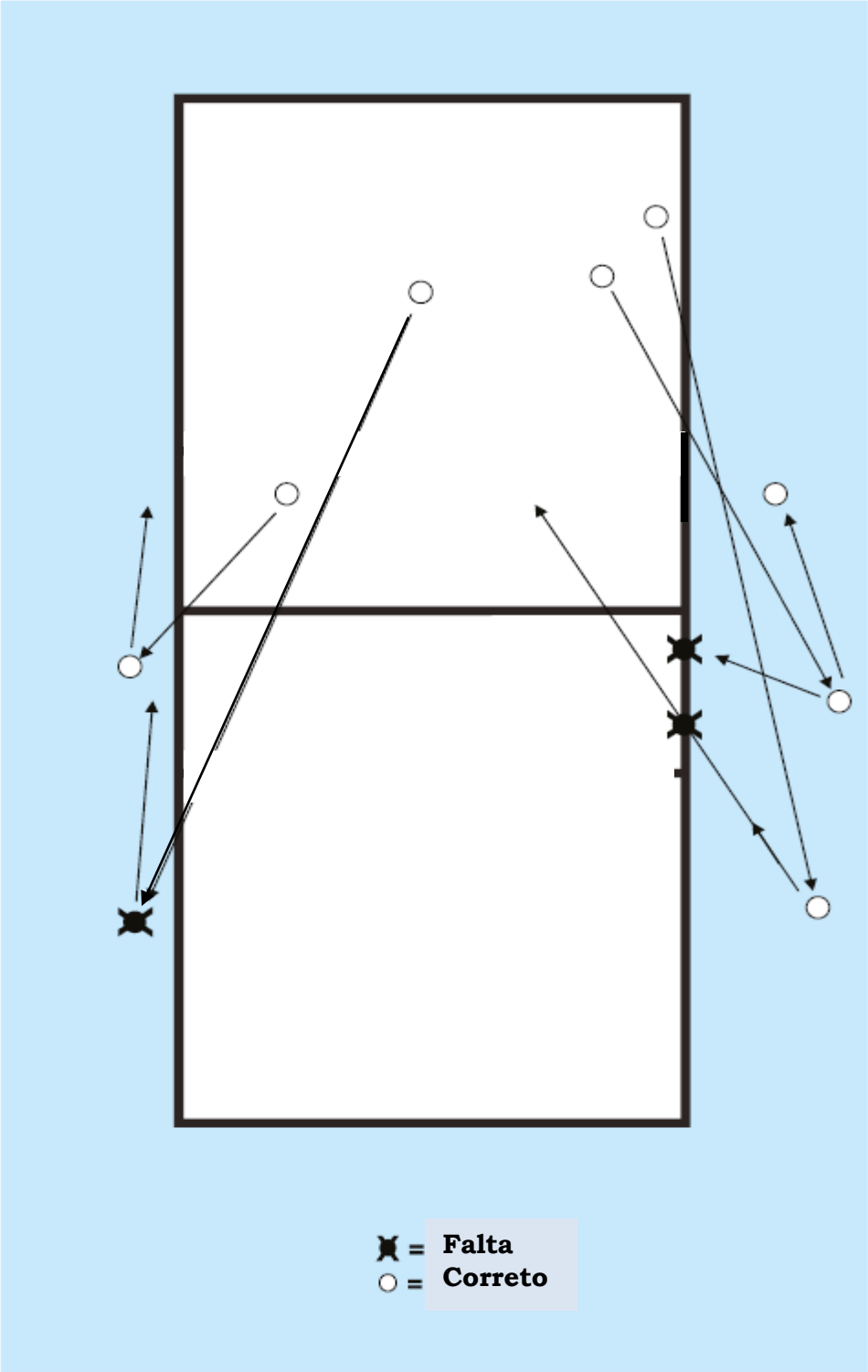


DIAGRAMA 5: BARREIRA

Regras Relevantes: 12.5.1, 12.5.2, 12.6.2.3, 22.3.2.3

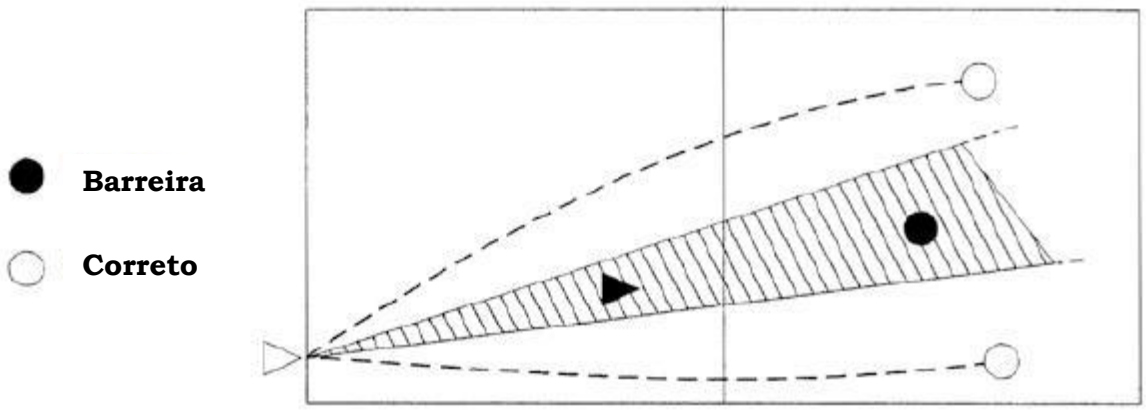
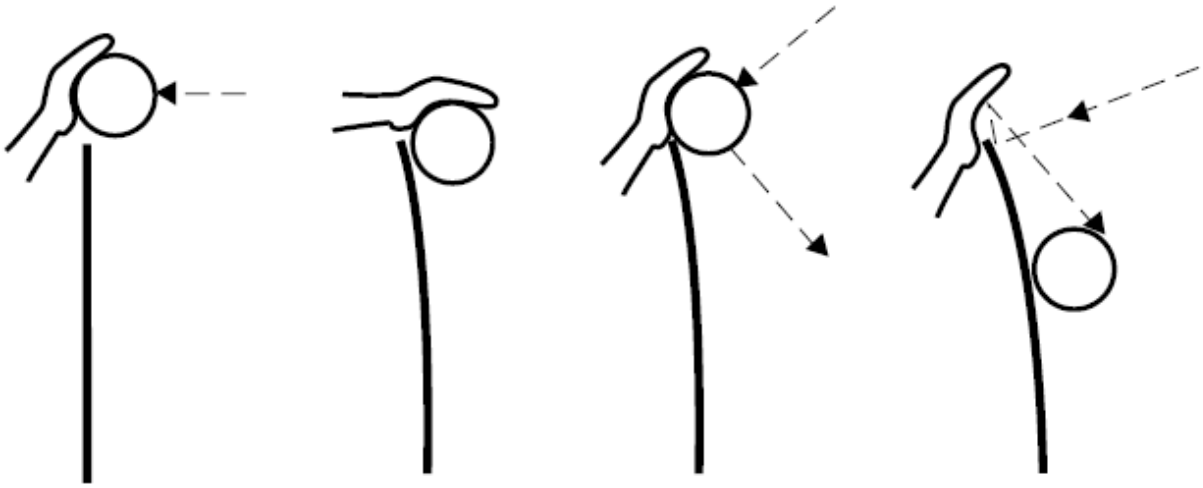


DIAGRAMA 6: BLOQUEIO EFETIVO

Regras Relevantes: 14.1.3



Bola acima da rede | Bola abaixo do bordo superior da rede | Bola tocando a rede | Bola rebatendo na rede

DIAGRAMA 7: SANÇÕES

7a: ADVERTÊNCIAS POR CONDUTAS INCORRETAS, ESCALA DE SANÇÕES E SUAS CONSEQUÊNCIAS.

Regras Relevantes: 20.3, 20.4, 20.5

CATEGORIAS	OCORRÊNCIA	PARTICIPANTE	SANÇÃO	CARTÕES	CONSEQUÊNCIA
CONDUTA INCORRETA MENOR	**Estágio 1** **Estágio 2** **Repetição à qualquer momento**	Qualquer membro	Não considerar como sanção Considerar como conduta rude	Nenhum Amarelo Amarelo	Apenas prevenção Apenas prevenção
CONDUTA RUDE (no mesmo set)	**Primeira** **Segunda** **Terceira**	Qualquer membro Mesmo membro Mesmo membro	Penalidade Penalidade Expulsão	Vermelho Vermelho Vermelho+Amarelo juntos	Um ponto e saque para o adversário Um ponto e saque para o adversário A equipe é declarada incompleta para o set
CONDUTE RUDE (novo set)	**Primeira**	Qualquer membro	Penalidade	Vermelho	Um ponto e saque para o adversário
CONDUTA OFENSIVA	**Primeira** **Segunda**	Qualquer membro Mesmo membro	Expulsão Desqualificação	Vermelho+Amarelo juntos Vermelho+Amarelo separados	A equipe é declarada incompleta para o set A equipe é declarada incompleta para o jogo
AGRESSÃO	**Primeira**	Qualquer membro	Desqualificação	Vermelho+Amarelo separados	A equipe é declarada incompleta para o jogo

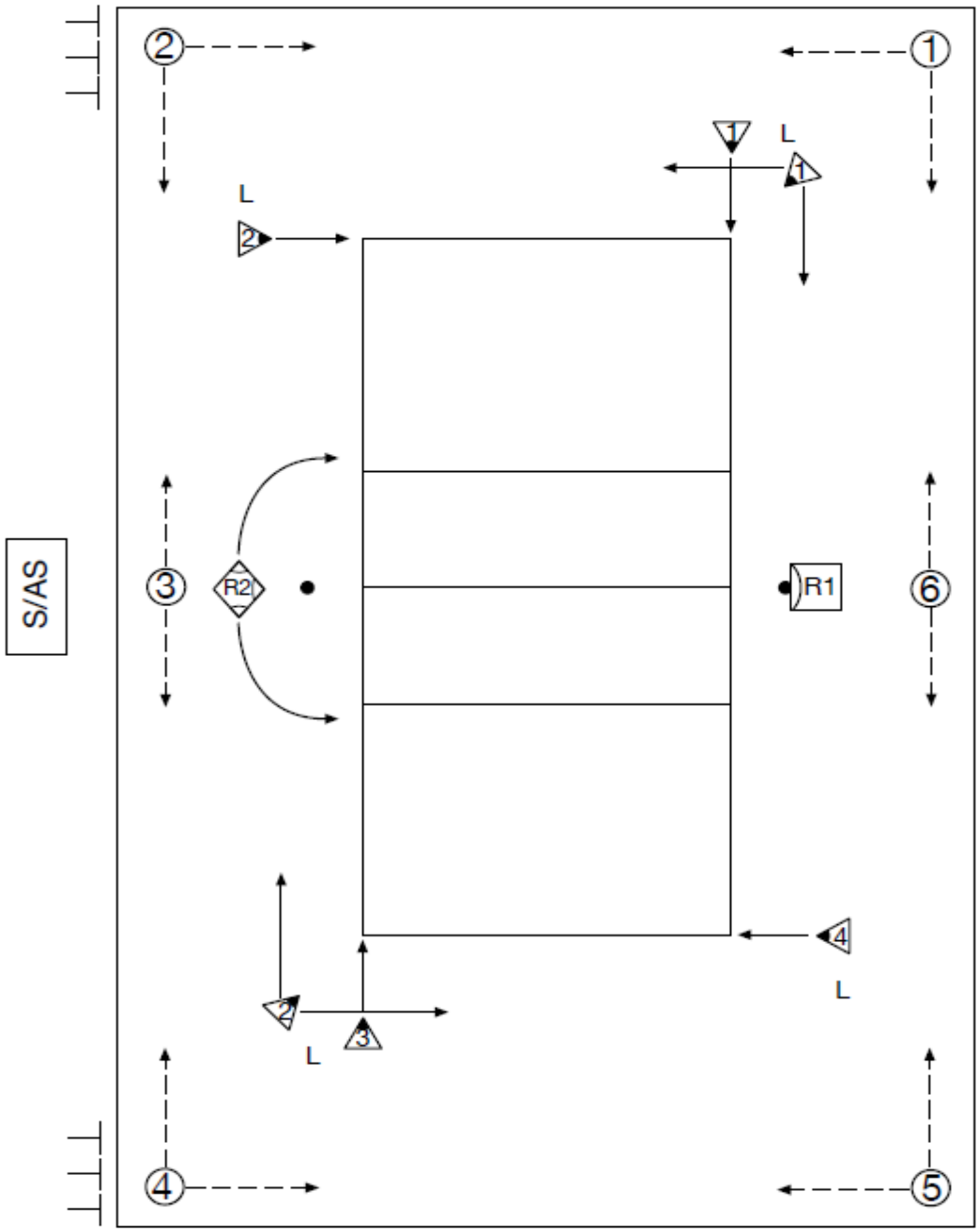
7b: ESCALA DE SANÇÕES POR RETARDAMENTO E SUAS CONSEQUÊNCIAS

Regras Relevantes: 16.2.2, 16.2.3

CATEGORIAS	OCORRÊNCIA	PARTICIPANTE	SANÇÃO	CARTÕES	CONSEQUÊNCIA
RETARDAMENTO	**Primeiro** **Segundo e Subsequentes**	Qualquer membro da equipe Qualquer membro da equipe	Advertência por Retardamento Penalidade por Retardamento	Sinalização manual No. 25 com Cartão Amarelo Sinalização manual No. 25 com Cartão Vermelho	Prevenção – Sem Penalidade Um ponto e saque para o adversário

DIAGRAMA 8: LOCALIZAÇÃO DA EQUIPE DE ARBITRAGEM E SEUS ASSISTENTES

Regras Relevantes: 3.3, 21.1, 22.1, 23.1, 24.1, 25.1, 26.1



R1 = **1º Árbitro**

R2 = **2º Árbitro**

S/AS = **Apontador/Apontador Assistente**

= **Juízes de Linha (números 1-4 ou 1-2)**

= **Boleiros (números 1-6)**

= **Rastelo**

DIAGRAMA 9: SINAIS MANUAIS OFICIAIS DOS ÁRBITROS

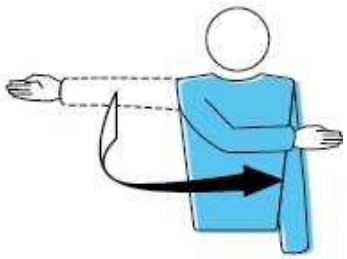
Legenda:

(**1º 2º**) árbitro(s) que devem executar a sinalização de acordo com suas responsabilidades.

(**1º 2º**) árbitro(s) que devem executar a sinalização em situações especiais.

1. AUTORIZAÇÃO PARA O SAQUE
Regras Relevantes 12.3, 21.2.1.1

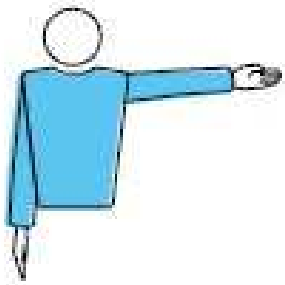
Mover a mão indicando a direção do saque



1º

2. EQUIPE À SACAR
Regras Relevantes 12.3, 21.2.3.1a, 21.2.3.2c, 21.2.3.3c

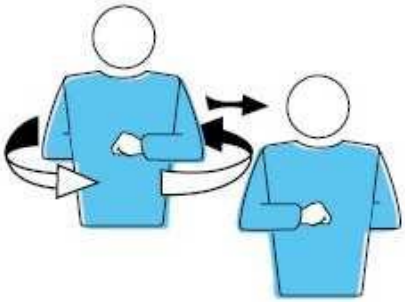
Estender o braço para o lado da equipe que irá sacar



1º e 2º

3. TROCA DE QUADRA
Regras Relevantes 18.2, 23.2.5

Coloque os antebraços, um à frente e o outro atrás do corpo, e gire-os ao redor do corpo

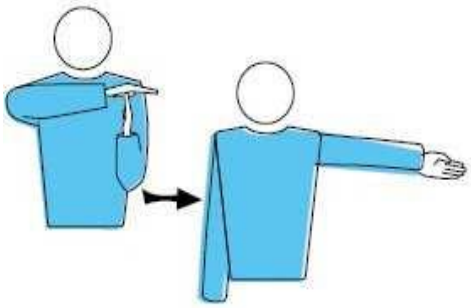


1º e 2º

4. TEMPO DE DESCANSO

Regras Relevantes 15, 23.2.5

Coloque a palma de uma das mãos sobre os dedos da outra, mantendo verticalmente (formando um T) e depois indique a equipe solicitante



1º e 2º

5. ADVERTÊNCIA POR CONDUTA IMPRÓPRIA

Regras Relevantes 20.1, 20.5

Mostrar o cartão amarelo como advertência

1º

6. PENALIDADE POR CONDUTA IMPRÓPRIA

Regras Relevantes 20.3.1, 20.5

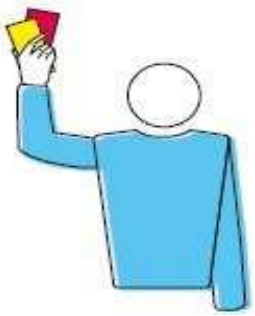
Mostrar o cartão vermelho como penalidade

1º

7. EXPULSÃO

Regras Relevantes 20.3.2, 20.5

Mostrar ambos os cartões juntos

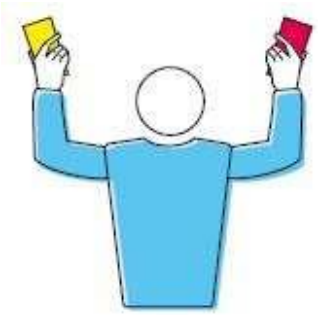


1º

8. DESQUALIFICAÇÃO

Regras Relevantes 20.3.3, 20.5

Mostrar o cartão amarelo e vermelho separadamente



1º

9. FIM DO SET (OU DA PARTIDA)

Regras Relevantes 6.2, 6.3

Cruzar os antebraços na frente do peito com as mãos abertas

1º

10. BOLA NÃO LANÇADA OU SOLTA NO GOLPE DE SAQUE

Regras Relevantes 12.4.1

Elevar o braço estendido, com a palma da mão voltada para cima

1º

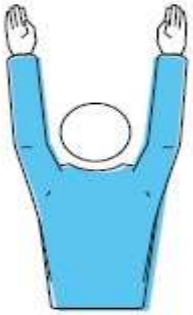
11. RETARDO NO SAQUE
Regras Relevantes 12.4.4

Mostrar cinco dedos, levemente separados

1º

12. FALTA DE BLOQUEIO OU BARREIRA
Regras Relevantes 12.5, 14.5, 14.6.3

Levantar ambos os braços verticalmente, com as palmas das mãos voltadas para frente



1º

13. FALTA NA ORDEM DE SAQUE
Regras Relevantes 7.7.1, 12.6.1.1

Fazer um movimento circular com o dedo indicador

1º e 2º

14. BOLA "DENTRO"
Regras Relevantes 6.1.1.1, 8.3

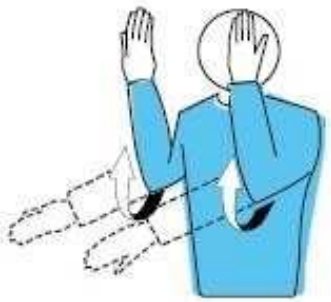
Apontar o braço e os dedos para o chão

1º e 2º

15. BOLA "FORA"

Regras Relevantes 8.4.1, 8.4.2, 8.4.3, 8.4.4, 12.6.2.2, 13.2.2

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



1º e 2º

16. CONDUÇÃO

Regras Relevantes 6.1.2, 9.3.3, 22.3.2.3b

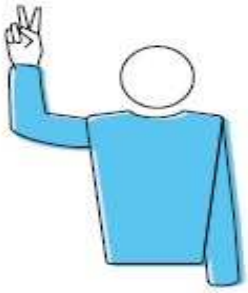
Elevar o antebraço lentamente, palma da mão voltada para cima

1º

17. DOIS TOQUES

Regras Relevantes 6.1.2, 9.1.1, 9.3.4, 22.3.2.3b

Mostrar dois dedos, levemente separados

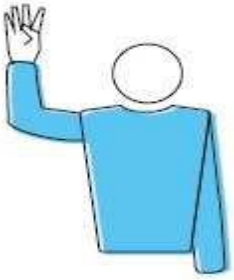


1º e 2º

18. QUATRO TOQUES

Regras Relevantes 9.3.1

Mostrar quatro dedos, levemente separados

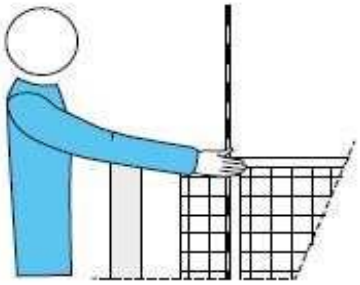


1º

19. JOGADOR TOCANDO A REDE – BOLA SACADA QUE TOCA A REDE ENTRE AS ANTENAS E NÃO CRUZA O PLANO VERTICAL DA REDE

Regras Relevantes 12.6.2.1

Indicar o lado relevante da rede com a mão correspondente ao lado

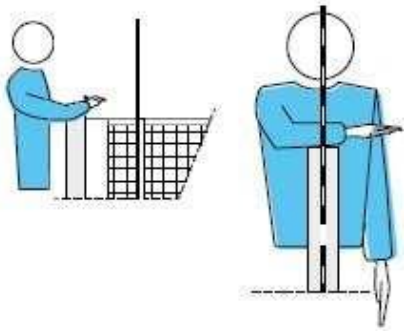


1º e 2º

20. INVASÃO SOBRE A REDE

Regras Relevantes 11.4.1, 13.2.1

Colocar uma mão por cima da rede, palma voltada para baixo



1º

21. FALTA NO GOLPE DE ATAQUE

- por um jogador que completa um golpe de ataque usando um movimento com a mão e dedos abertos ou uma "largada" com a ponta dos dedos, sendo que os mesmos não estejam juntos e rígidos.
- por um jogador que completa um golpe de ataque ao saque do adversário, quando a bola está completamente acima do bordo superior da rede.
- por um jogador que completa um golpe de ataque usando um passe de voleio (toque) que não tem sua trajetória perpendicular à linha dos ombros, exceto quando o jogador está tentando levantar para o seu/sua companheiro de equipe.

Regras Relevantes 13.2.3, 13.2.4, 13.2.5

Fazer um movimento para baixo com o antebraço, mão aberta

1º

22. INTERFERÊNCIA DEVIDO PENETRAÇÃO NA QUADRA ADVERSÁRIA POR BAIXO DA REDE
BOLA QUE CRUZA COMPLETAMENTE O ESPAÇO DE CRUZAMENTO POR BAIXO DA REDE
O SACADOR QUE TOCA A QUADRA (INCLUINDO A LINHA DE FUNDO) OU O SOLO FORA DA ZONA DE SAQUE
O JOGADOR (EXCETO SACADOR) PISANDO FORA DE SUA QUADRA NO MOMENTO DO GOLPE DE SAQUE
Regras Relevantes 8.4.5, 11.2.1, 12.4.3, 23.3.2.1, 23.3.2.6

Apontar para a quadra embaixo da rede ou para a respectiva linha

1º e 2º

23. FALTA DUPLA E REPETIÇÃO DO RALLY
Regras Relevantes 6.1.2.2, 12.4.5

Mostrar ambos os polegares verticalmente

1º e 2º

24. BOLA TOCADA
Regras Relevantes 14.6.4

Passar a palma de uma das mãos sobre os dedos da outra, mantendo verticalmente

1º

25. ADVERTÊNCIA E PENALIDADE POR RETARDAMENTO
Regras Relevantes 15.5.5, 16.2.2, 16.2.3

Cobrir o pulso com o cartão amarelo (advertência)
e com o cartão vermelho (penalidade)

1º

DIAGRAMA 10: SINAIS OFICIAIS COM A BANDEIRA PARA JUÍZES DE LINHA

1. BOLA "DENTRO"
Regras Relevantes 8.3, 26.2.1.1

Apontar a bandeira para baixo

JL

2. BOLA "FORA"
Regras Relevantes 8.4.1, 26.2.1.1

Levantar a bandeira verticalmente

JL

3. BOLA TOCADA
Regras Relevantes 26.2.1.2

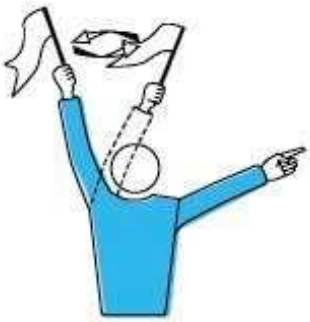
Levantar a bandeira e tocar o topo com a palma da mão que está livre

JL

4. FALTAS NO ESPAÇO DE CRUZAMENTO, BOLA TOCANDO UM OBJETO FORA DE JOGO, OU FALTAS RELACIONADAS AOS PÉS DE QUALQUER JOGADOR DURANTE O SAQUE

Regras Relevantes 8.4.2, 8.4.3, 8.4.4, 12.4.3, 26.2.1.3, 26.2.1.4, 26.2.1.5, 26.2.1.6, 26.2.1.7

Balançar a bandeira acima da cabeça e apontar a antena ou a respectiva linha



JL

5. JULGAMENTO IMPOSSÍVEL

Levantar e cruzar os braços e mãos em frente ao peito

JL