



REGRAS OFICIAIS VOLEIBOL SENTADO 2022 – 2024

Aprovado pelo Conselho de Administração da World ParaVolley



Regras Oficiais do Voleibol Sentado 2022 – 2024 (v2 2022-3-29)

Publicado pela World ParaVolley em 2022 – www.worldparavolley.org

Ilustrações: © World ParaVolley 2022



REGRAS OFICIAIS VOLEIBOL SENTADO

2022 – 2024

Aprovado pelo Conselho de Administração do World ParaVolley

A ser implementada em todas as Competições Mundiais, Internacionais, Nacionais e Ligas à partir de 1º de janeiro 2022

ÍNDICE

CARACTERÍSTICAS DO JOGO	9
PARTE 1: FILOSOFIA DAS REGRAS E ARBITRAGEM.....	10
INTRODUÇÃO.....	11
TEXTO: AS REGRAS.....	11
O ÁRBITRO DENTRO DESTA PANORAMA	11
PARTE 2, SEÇÃO 1: REGRAS DO JOGO.....	13
CAPÍTULO 1: INSTALAÇÕES E EQUIPAMENTOS.....	14
REGRA 1: ÁREA DE JOGO	14
1.1 DIMENSÕES.....	14
1.2 SUPERFÍCIE DE JOGO	14
1.3 LINHAS DA QUADRA	14
1.4 ZONAS E ÁREAS.....	15
1.5 TEMPERATURA.....	15
1.6 ILUMINAÇÃO.....	16
REGRA 2: REDE E POSTES.....	16
2.1 ALTURA DA REDE	16
2.2 ESTRUTURA.....	16
2.3 FAIXAS LATERAIS.....	16
2.4 ANTENAS.....	16
2.5 POSTES.....	16
2.6 EQUIPAMENTOS ADICIONAIS	17
REGRA 3: BOLAS.....	17
3.1 CARACTERÍSTICAS	17
3.2 UNIFORMIDADE DE BOLAS.....	17
3.3 SISTEMA DE CINCO BOLAS.....	17
CAPÍTULO 2: PARTICIPANTES	18
REGRA 4: EQUIPES.....	18
4.1 COMPOSIÇÃO DA EQUIPE.....	18
4.2 LOCALIZAÇÃO DA EQUIPE.....	18

4.3 UNIFORME	18
4.4 TROCA DE UNIFORME.....	19
4.5 OBJETOS PROIBIDOS.....	19
REGRA 5: RESPONSÁVEIS PELA EQUIPE	20
5.1 CAPITÃO.....	20
5.2 TÉCNICO.....	20
5.3 ASSISTENTE TÉCNICO.....	21
CAPÍTULO 3: FORMATO DO JOGO	22
REGRA 6: MARCAR UM PONTO, VENCER UM SET E A PARTIDA.....	22
6.1 MARCAR UM PONTO	22
6.2 VENCER UM SET.....	22
6.3 VENCER A PARTIDA.....	22
6.4 AUSÊNCIA E EQUIPE INCOMPLETA.....	22
REGRA 7: ESTRUTURA DO JOGO.....	23
7.1 O SORTEIO.....	23
7.2 AQUECIMENTO OFICIAL.....	23
7.3 FORMAÇÃO INICIAL DAS EQUIPES.....	23
7.4 POSIÇÕES	24
7.5 FALTA DE POSIÇÃO	25
7.6 ROTAÇÃO	25
7.7 FALTA DE ROTAÇÃO.....	25
CAPÍTULO 4: AÇÕES DE JOGO.....	27
REGRA 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
REGRA 9: JOGANDO A BOLA	27
9.1 TOQUES DA EQUIPE.....	27
9.2 CARACTERÍSTICAS DO TOQUE	28
9.3 FALTAS AO JOGAR A BOLA.....	28
9.4 CONTATO COM A QUADRA	28
REGRA 10: BOLA EM RELAÇÃO À REDE.....	29

10.1 BOLA CRUZANDO A REDE	29
10.2 BOLA TOCANDO A REDE	29
10.3 BOLA NA REDE	29
REGRA 11: JOGADOREM RELAÇÃO À REDE	29
11.1 INVASÃO SOBRE A REDE	29
11.2 PENETRAÇÃO SOB A REDE	29
11.3 CONTATO COM A REDE	30
11.4 FALTAS DO JOGADOR NA REDE	30
REGRA 12: SAQUE	30
12.1 PRIMEIRO SAQUE DE UM SET	30
12.2 ORDEM DE SAQUE	31
12.3 AUTORIZAÇÃO DO SAQUE	31
12.4 EXECUÇÃO DO SAQUE	31
12.5 BARREIRA	31
12.6 FALTAS COMETIDAS DURANTE O SAQUE	31
12.7 FALTAS DE SAQUE E FALTAS DE POSIÇÃO	32
REGRA 13: GOLPE DE ATAQUE	32
13.1 CARACTERÍSTICAS DO GOLPE DE ATAQUE	32
13.2 RESTRIÇÕES AO GOLPE DE ATAQUE	32
13.3 FALTAS DO GOLPE DE ATAQUE	33
REGRA 14: BLOQUEIO	33
14.1 BLOQUEAR	33
14.2 CONTATO DE BLOQUEIO	33
14.3 BLOQUEIO DENTRO DO ESPAÇO ADVERSÁRIO	33
14.4 BLOQUEIO E TOQUES DA EQUIPE	34
14.5 BLOQUEIO DO SAQUE	34
14.6 FALTAS DE BLOQUEIO	34
CAPÍTULO 5: INTERRUPÇÕES, INTERVALOS E RETARDAMENTOS	35
REGRA 15: INTERRUPÇÕES REGULARES DE JOGO	35
15.1 NÚMERO DE INTERRUPÇÕES REGULARES DO JOGO	35
15.2 SEQUÊNCIA DE INTERRUPÇÕES REGULARES NO JOGO	35
15.3 SOLICITAÇÕES DE INTERRUPÇÕES REGULARES DE JOGO	35
15.4 TEMPOS DE DESCANSO E TEMPOS TÉCNICOS	35
15.5 SUBSTITUIÇÃO DE JOGADOR	36

15.6 LIMITAÇÃO DAS SUBSTITUIÇÕES.....	36
15.7 SUBSTITUIÇÃO EXCEPCIONAL.....	36
15.8 SUBSTITUIÇÃO POR EXPULSÃO OU DESQUALIFICAÇÃO.....	36
15.9 SUBSTITUIÇÃO ILEGAL.....	36
15.10 PROCEDIMENTO DE SUBSTITUIÇÃO.....	37
15.11 SOLICITAÇÕES INDEVIDAS.....	37
REGRA 16: RETARDAMENTOS DO JOGO.....	37
16.1 TIPOS DE RETARDAMENTO.....	37
16.2 SANÇÕES DE RETARDAMENTO.....	38
REGRA 17: INTERRUPÇÕES DE JOGO EXCEPCIONAIS.....	38
17.1 LESÃO / DOENÇA.....	38
17.2 INTERFERÊNCIA EXTERNA.....	38
17.3 INTERRUPÇÕES PROLONGADAS.....	38
REGRA 18: INTERVALOS E TROCA DE QUADRA.....	39
18.1 INTERVALOS.....	39
18.2 TROCA DE QUADRA.....	39
CAPÍTULO 6: O JOGADOR LÍBERO.....	40
REGRA 19: O JOGADOR LÍBERO.....	40
19.1 DESIGNAÇÃO DO LÍBERO.....	40
19.2 EQUIPAMENTO.....	40
19.3 AÇÕES ENVOLVENDO O LÍBERO.....	40
19.4 REDESIGNAÇÃO DE UM NOVO LÍBERO.....	41
19.5 RESUMO.....	42
CAPÍTULO 7: CONDUTA DOS PARTICIPANTES.....	43
REGRA 20: REQUISITOS DE CONDUTA.....	43
20.1 CONDUTA ESPORTIVA.....	43
20.2 JOGO HONESTO – FAIR PLAY.....	43
REGRA 21: CONDUTAS INCORRETAS E SUAS SANÇÕES.....	43
21.1 CONDUTA INCORRETA MENOR.....	43
21.2 CONDUTA INCORRETA ACARRETANDO SANÇÕES.....	43
21.3 ESCALA DE SANÇÕES.....	44
21.4 APLICAÇÃO DE SANÇÕES POR CONDUTA INCORRETA.....	44
21.5 CONDUTA INCORRETA ANTES E ENTRE OS SETS.....	44

21.6	CARTÕES DE SANÇÕES.....	45
PARTE 2, SEÇÃO 2: OS ÁRBITROS, SUAS RESPONSABILIDADES E SINAIS MANUAIS OFICIAIS.....		46
CAPÍTULO 8: ÁRBITROS.....		47
REGRA 22: EQUIPE DE ARBITRAGEM E PROCEDIMENTOS		47
22.1	COMPOSIÇÃO	47
22.2	PROCEDIMENTOS.....	47
REGRA 23: PRIMERIO ÁRBITRO		48
23.1	LOCALIZAÇÃO.....	48
23.2	AUTORIDADE.....	48
23.3	RESPONSABILIDADES.....	48
REGRA 24: SEGUNDO ÁRBITRO		49
24.1	LOCALIZAÇÃO.....	49
24.2	AUTORIDADE.....	49
24.3	RESPONSABILIDADES.....	50
REGRA 25: ÁRBITRO DO DESAFIO		51
25.1	LOCALIZAÇÃO.....	51
25.2	RESPONSABILIDADES.....	51
REGRA 26: ÁRBITRO RESERVA.....		51
26.1	LOCALIZAÇÃO.....	51
26.2	RESPONSABILIDADES.....	51
REGRA 27: APONTADOR		52
27.1	LOCALIZAÇÃO.....	52
27.2	RESPONSABILIDADES.....	52
REGRA 28: APONTADOR ASSISTENTE		53
28.1	LOCALIZAÇÃO.....	53
28.2	RESPONSABILIDADES.....	53
REGRA 29: JUÍZES DE LINHA		53
29.1	LOCALIZAÇÃO.....	53
29.2	RESPONSABILIDADES.....	54
REGRA 30: SINAIS OFICIAIS		54
30.1	SINAIS MANUAIS DOS ÁRBITROS.....	54
30.2	SINAIS DE BANDIEIRA DOS JUÍZES DE LINHA.....	54

PARTE 2, SEÇÃO 3: DIAGRAMAS.....	55
DIAGRAMA 1a-1 (D1a): ÁREA DE CONTROLE DA COMPETIÇÃO (SEM MÍDIA)	56
DIAGRAMA 1a-2: ÁREA DE CONTROLE DA COMPETIÇÃO (COM MÍDIA).....	57
DIAGRAMA 1b (D1b): A ÁREA DE JOGO	58
DIAGRAMA 2 (D2): A QUADRA DE JOGO	59
DIAGRAMA 3 (D3): DESIGN DA REDE	60
DIAGRAMA 4 (D4): POSIÇÃO DOS JOGADORES.....	61
DIAGRAMA 5a (D5a): BOLA CRUZANDO O PLANO VERTICAL DA REDE ATÉ A QUADRA ADVERSÁRIA.....	62
DIAGRAMA 5b (D5b): BOLA CRUZANDO O PLANO VERTICAL DA REDE ATÉ A ZONA LIVRE ADVERSÁRIA.....	63
DIAGRAMA 6 (D6): BARREIRA COLETIVA.....	64
DIAGRAMA 7 (D7): BLOQUEIO COMPLETO	64
DIAGRAMA 8 (D8): ATAQUE DO JOGADOR DA LINHA DE TRÁS	65
DIAGRAMA 9 (D9): ESCALAS DE SANÇÃO	66
DIAGRAMA 10 (D10): LOCALIZAÇÃO DA EQUIPE DE ARBITRAGEM E SEUS ASSISTENTES	67
DIAGRAMA 11 (D11): SINAIS MANUAIS OFICIAS DOS ÁRBITROS.....	70
DIAGRAMA 12 (D12): SINAIS DE BANDEIRA OFICIAL DOS JUIZES DE LINHA	75
PART 3: DEFINIÇÕES.....	76

CARACTERÍSTICAS DO JOGO

O voleibol é um esporte jogado por duas equipes em uma quadra dividida por uma rede. Existem diferentes versões disponíveis para circunstâncias específicas, a fim de oferecer a versatilidade do jogo a todos.

O objetivo do jogo é enviar a bola por cima da rede fazendo-a tocar a quadra adversária e impedir que o adversário faça o mesmo. A equipe tem três toques para devolver a bola (além do contato de bloqueio).

A bola é colocada em jogo através de um saque: ação realizada pelo sacador golpeando a bola por cima da rede em direção ao adversário. O rally continua até que a bola caia na quadra de jogo, vá “fora” ou uma equipe não a devolva corretamente.

No Voleibol, a equipe vencedora do 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, e seus jogadores rodam uma posição no sentido horário.



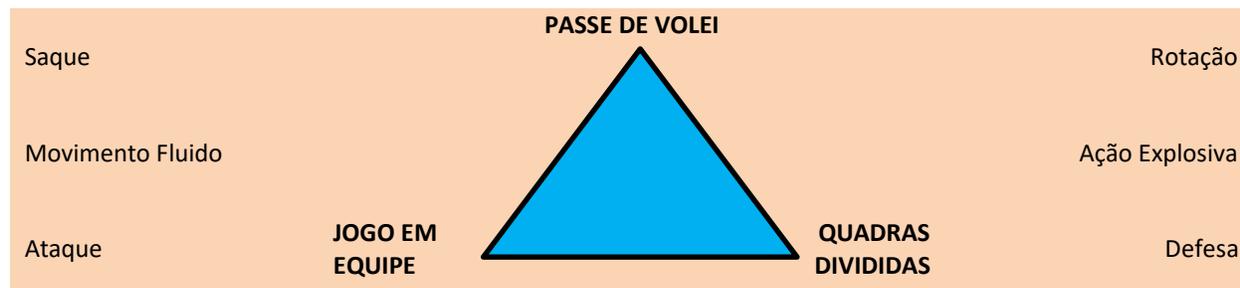
PARTE 1

FILOSOFIA DAS REGRAS E ARBITRAGEM

A World ParaVolley está de acordo com a FIVB, conforme descrito nas páginas a seguir.

INTRODUÇÃO

Em todos os aspectos, o Voleibol é um dos principais esportes do mundo – tem mais federações afiliadas, maior número de espectadores de TV, maior número de seguidores nas mídias sociais, maior número de jogadores registrados e recreativos do que quase qualquer outro esporte e uma imagem dinâmica, limpa e colorida, combinando esporte altamente competitivo e espetáculo de alto nível. O Voleibol Sentado é um dos Paradesportos competitivos e recreativos mais bem sucedidos e populares do mundo e um dos únicos Paraderpotos em que os atletas não dependem de tecnologia e equipamentos.



William Morgan, o criador do jogo, ainda o reconheceria porque o voleibol manteve certos elementos distintos e essenciais ao longo dos anos. Alguns deles compartilham com outros jogos de rede/bola/raquete: Saque - Rotação (revezando no saque) - Ataque - Defesa - jogadores aptos a jogar na rede e no fundo da quadra. Mas o esporte mudou. É explosivo, é espetacular, é rápido e flui livremente, e tem jogadores atléticos fazendo coisas sensacionais na quadra em locais lotados.

Além disso, o voleibol é único entre os jogos de rede ao insistir que a bola está em constante vôo – uma bola voadora – e permitindo que cada equipe tenha um grau de passe interno antes que a bola seja devolvida aos adversários, criando uma espécie de compartilhamento da bola para produzir oportunidades iguais para marcar pontos.

Nos últimos anos, a FIVB e a World ParaVolley fizeram grandes avanços na adaptação do jogo a um público moderno, liberando os critérios de manuseio de bola, introduzindo até dois jogadores especialistas em defesa 'Liberó', introduzindo tecnologia com o Sistema de Desafio em Vídeo para proporcionar justiça ao esforço dos atletas e incentivando políticas que promovam o jogo fluido para entreter o público, tanto no ginásio quanto na tela.

TEXTO: AS REGRAS

Este texto destina-se a um público amplo do Voleibol – jogadores, treinadores, árbitros, expectadores, comentaristas e outros – porque a compreensão das regras permite um melhor jogo e satisfação pessoal – os treinadores podem criar uma melhor estrutura e táticas para a equipe, permitindo aos jogadores plena demonstração de suas habilidades e uma compreensão da relação entre as regras escritas e as ações reais na quadra permitem que os oficiais tomem melhores decisões.

O voleibol é recreativo e competitivo. O esporte recreativo explora o espírito humano e promove uma vida “divertida” e saudável. A competição permite que as pessoas exibam o melhor da habilidade, criatividade, liberdade de expressão e espírito de luta. As regras são projetadas e estruturadas para permitir que todas essas facetas floresçam.

O ÁRBITRO DENTRO DESTA PANORAMA

A essência de um bom árbitro reside no conceito de imparcialidade, justiça e consistência (estar posicionado no meio de ambas as quadras de jogo é um símbolo de equilíbrio). Juntos, eles permitem que os jogadores confiem em suas ações. No entanto, o árbitro deve ser um facilitador em vez de um controlador, um diretor de orquestra em vez de um ditador e um promotor eficiente em vez de um punidor “eficiente”.

Ao entender a razão pela qual uma regra foi escrita e ao ser claro sobre seu propósito dentro do panorama do ‘show’, o árbitro se torna uma grande parte da produção de sucesso geral, permanecendo em grande parte em segundo plano e intervindo apenas quando necessário. 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, veja as regras a seguir como o estado atual de desenvolvimento de um grande jogo, mas tenha em mente por que esses poucos parágrafos anteriores podem ser de igual importância para você em sua própria posição dentro do esporte.

Entenda o jogo! Envolve-se! Mantenha a bola voando!



PARTE 2, SEÇÃO 1

REGRAS DO JOGO

CAPÍTULO 1

INSTALAÇÕES E EQUIPAMENTOS

1	Ver Regras
ÁREA DE JOGO <p>A área de jogo inclui a quadra de jogo e a zona livre. Deve ser retangular e simétrica.</p>	1.1, D1a, D1b
1.1 DIMENSÕES <p>A quadra de jogo é um retângulo medindo 10 x 6 m, circundada por uma zona livre de no mínimo 3 m de largura em todos os lados.</p> <p>O espaço livre de jogo é o espaço acima da área de jogo livre de qualquer obstáculo. O espaço livre de jogo deve medir no mínimo 7 m de altura a partir da superfície de jogo.</p> <p>Para Competições Mundiais e Oficiais da Word ParaVolley (incluindo Campeonatos Zonais), a zona livre deve medir no mínimo 4 m a partir das linhas laterais e 6 m a partir das linhas de fundo. O espaço livre de jogo deve medir no mínimo 10 m de altura a partir da superfície de jogo.</p>	D2
1.2 SUPERFÍCIE DE JOGO <p>1.2.1 A superfície deve ser plana, horizontal e uniforme. Não deve apresentar qualquer perigo de lesão para os jogadores. É proibido jogar em superfícies ásperas ou escorregadias.</p> <p>Para Competições Mundiais e Oficiais da World ParaVolley (incluindo Campeonatos Zonais), apenas superfícies de madeira ou sintéticas são permitidas. Qualquer superfície deve ser previamente aprovada pela World ParaVolley.</p> <p>1.2.2 Em quadras cobertas, a superfície da quadra de jogo deve ser de cor clara.</p> <p>Para Competições Mundiais e Oficiais da World ParaVolley (incluindo Campeonatos Zonais), as cores brancas são obrigatórias para as linhas. Outras cores, diferentes umas das outras, são necessárias para a quadra de jogo e a zona livre. A quadra de jogo pode ser de diferentes cores diferenciando a zona da frente e a zona de trás.</p> <p>1.2.3 Em quadras externas é permitida uma inclinação de 5 mm por metro para drenagem. Linhas da quadra feitas de material sólido são proibidas.</p>	1.1, 1.3 1.3
1.3 LINHAS DA QUADRA <p>1.3.1 Todas as linhas possuem 5 cm de largura. Devem ser de cor clara, diferente da cor do piso e de quaisquer outras linhas.</p> <p>1.3.2 LINHAS DE DELIMITAÇÃO <p>Duas linhas laterais e duas linhas de fundo delimitam a quadra de jogo. Ambas as linhas laterais e as linhas de fundo estão inseridas nas dimensões da quadra de jogo.</p></p>	D2 1.2.2 1.1

1.3.3	<p>LINHA CENTRAL</p> <p>O eixo da linha central divide a quadra de jogo em duas quadras iguais medindo 6 x 5 m cada; no entanto, toda a largura da linha pertence a ambas as quadras igualmente. Esta linha se estende sob a rede de uma linha lateral à outra.</p>	D2
1.3.4	<p>LINHA DE ATAQUE</p> <p>Em cada quadra, uma linha de ataque, cuja extremidade posterior está a 2 m atrás do eixo da linha central, marca a zona de frente.</p> <p>Para Competições Mundiais e Oficiais da World ParaVolley (incluindo Campeonatos Zonais), a linha de ataque é estendida pela adição de uma linha tracejada além das linhas laterais, com cinco pequenas linhas de 15 cm e 5 cm de largura, traçadas a 20 cm uma da outra para um comprimento total de 1,75 m.</p>	1.3.3, 1.4.1 D2
1.4	ZONAS E ÁREAS	D1b, D2
1.4.1	<p>ZONA DE FRENTE</p> <p>Em cada quadra, a zona de frente é limitada pelo eixo da linha central e pela extremidade posterior da linha de ataque.</p> <p>Considera-se que a zona de frente se estende além das linhas laterais até o final da zona livre.</p>	1.3.3, 1.3.4, 19.3.1.4, 23.3.2.3e, D2 1.1, 1.3.2
1.4.2	<p>ZONA DE SAQUE</p> <p>A zona de saque é uma área de 6 m de largura atrás de cada linha de fundo. É limitada lateralmente por duas pequenas linhas, cada uma com 15 cm de comprimento, traçadas 20 cm atrás da linha de fundo como uma extensão das linhas laterais. Ambas as linhas estão incluídas na largura da zona de saque.</p> <p>Em profundidade, a zona de saque se estende até o final da zona livre.</p>	1.3.2, 12, D1b 1.1
1.4.3	<p>ZONA DE SUBSTITUIÇÃO</p> <p>A zona de substituição é delimitada pelo prolongamento de ambas as linhas de ataque até a mesa do apontador.</p>	1.3.4, 15.10.1, D1b
1.4.4	<p>ZONA DE TROCA DE LÍBERO</p> <p>A zona de troca de Líbero é parte da zona livre ao lado dos bancos das equipes, limitada pelo prolongamento da linha de ataque até a linha de fundo.</p>	19.3.2.7, D1b
1.4.5	<p>ÁREA DE AQUECIMENTO</p> <p>Para Competições Mundiais e Oficiais da World ParaVolley (incluindo Campeonatos Zonais), as áreas de aquecimento, de aproximadamente 3 x 3 m, estão localizadas em ambos os cantos da quadra ao lado dos bancos, fora da zona livre ou atrás do banco da equipe (a menos que outro local específico seja indicado pelo Delegado Técnico da competição).</p>	24.2.5, D1a, D1b
1.5	<p>TEMPERATURA</p> <p>A temperatura mínima não deve ser inferior a 10°C (50°F).</p> <p>Para Competições Mundiais e Oficiais da World ParaVolley (incluindo Campeonatos Zonais), a temperatura máxima não deve ser superior a 25°C (77°F), e a mínima não deve ser inferior a 16°C (61°F).</p>	

1.6	ILUMINAÇÃO	
	<p>A iluminação não deve ser inferior a 300 lux.</p> <p>Para Competições Mundiais e Oficiais da World ParaVolley (incluindo Campeonatos Zonais), a iluminação na área de jogo deve ser de 1.000 a 1.500 lux medida a 1 m acima da superfície da área de jogo.</p>	1
2	REDE E POSTES	
2.1	ALTURA DA REDE	
2.1.1	Colocada verticalmente sobre a linha central há uma rede cuja parte superior é ajustada à altura de 1,15 m para homens e 1,05 m para mulheres.	1.3.3, 2.1.2
2.1.2	Sua altura é medida a partir do centro da quadra de jogo. A altura da rede (sobre as duas linhas laterais) deve ser exatamente a mesma e não deve exceder a altura oficial em mais de 2 cm.	1.1, 1.3.2, 2.1.1
2.2	ESTRUTURA	
	<p>A rede possui 0,80 m de largura e de 6,5 a 7 m de comprimento (com 25 a 50 cm de cada lado das faixas laterais), feita de malha quadriculada preta de 10 cm de lado.</p> <p>Para Competições Mundiais e Oficiais da World ParaVolley (incluindo Campeonatos Zonais), a rede deve ter 7 m de comprimento.</p> <p>Em sua parte superior há uma faixa horizontal, de 7 cm de largura, feita de lona branca dupla, costurada em todo o seu comprimento. Em cada extremidade da faixa há uma abertura, por onde passa uma corda, fixando a faixa aos postes para manter sua parte superior tensionada.</p> <p>Dentro da faixa, um cabo flexível fixa a rede aos postes e a mantém tensionada.</p> <p>Na parte inferior da rede, há outra faixa horizontal, de 5 cm de largura, semelhante à faixa superior, por onde passa uma corda. Esta corda fixa a rede aos postes e mantém sua parte inferior tensionada.</p>	D3
2.3	FAIXAS LATERAIS	
	<p>Duas faixas laterais brancas são fixadas verticalmente à rede e são colocadas diretamente acima de cada linha lateral.</p> <p>Elas possuem 5 cm de largura e 0,80 m de comprimento e são consideradas como parte da rede.</p>	1.3.2, D3
2.4	ANTENAS	
	<p>Uma antena é uma haste flexível, com 1,60 m de comprimento e 10 mm de diâmetro, feita de fibra de vidro ou material similar.</p> <p>Uma antena é fixada na parte externa de cada faixa lateral. As antenas são colocadas em lados opostos da rede.</p> <p>A parte superior de cada antena se estende 80 cm acima da rede e é marcadas com listras de 10 cm de largura em cores contrastantes, de preferência vermelho e branco.</p> <p>As antenas são consideradas como parte da rede e delimitam lateralmente o espaço de cruzamento.</p>	2.3, D3
2.5	POSTES	
		10.1.1, D3, D5a, D5b

2.5.1 Os postes de sustentação da rede são colocados a uma distância de 0,5 a 1,0 m além das linhas laterais. Possuem no máximo 1,25 m de altura e devem ser preferencialmente ajustáveis.

Para Competições Mundiais e Oficiais da World ParaVolley (incluindo Campeonatos Zonais), os postes que sustentam a rede são colocados a uma distância de 1 m além das linhas laterais e devem ser acolchoados. Os postes devem ser fixados ao solo em buracos, a menos que os postes de superfície com pesos homologados pela World ParaVolley sejam aprovados para o evento.

2.5.2 Os postes são arredondados e lisos, fixados ao solo sem cabos. Não deve haver dispositivos que apresentem perigo ou obstáculo.

2.6 EQUIPAMENTOS ADICIONAIS

Todos os equipamentos adicionais são determinados pelos regulamentos da World ParaVolley.

3 BOLAS

3.1 CARACTERÍSTICAS

A bola deve ser esférica, confeccionada em couro flexível ou couro sintético com câmara em seu interior, de borracha ou material similar.

Sua cor pode ser clara e uniforme ou uma combinação de cores.

O material de couro sintético e as combinações de cores das bolas usadas nas Competições Mundiais e Oficiais da World ParaVolley (incluindo Campeonatos Zonais), devem estar em conformidade com os padrões do World ParaVolley.

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

Sua pressão interna deve ser de 0,300 a 0,325 kg/cm² (4,26 a 4,61 psi; 294,3 a 318,8 mbar ou hPa).

3.2 UNIFORMIDADE DE BOLAS

Todas as bolas usadas em uma partida devem ter os mesmos padrões de circunferência, peso, pressão, tipo, cor, etc.

Competições Mundiais e Oficiais da World ParaVolley (incluindo Campeonatos Zonais), devem ser jogadas com bolas aprovadas pela World ParaVolley, a menos que por acordo da World ParaVolley.

3.3 SISTEMA DE CINCO BOLAS

Para Competições Mundiais e Oficiais da World ParaVolley (incluindo Campeonatos Zonais), cinco bolas devem ser usadas. Neste caso, seis boleiros estão posicionados, um em cada canto da zona livre e um atrás de cada árbitro.

D3

3.1

D10

O uniforme do jogador consiste em camisa, calção ou calças compridas, meias (uniforme) e calçado esportivo. Os jogadores podem jogar descalços.

Os jogadores poderão usar artigos de compressão sob os calções, desde que sejam da mesma cor dos calções, ou de cor branca ou preta ou neutra.

Um artigo de compressão, sem acolchoamento, pode ser usado sob a calça. Os membros da equipe que jogam de calça comprida devem usar o mesmo tipo/combinacão.

Os jogadores não estão autorizados a sentar em materiais grossos ou usar calções ou calças feitos especialmente de material espesso.

4.3.1	A cor e o modelo das camisas, calções ou calças compridas, artigos de compressão e meias devem ser iguais para toda a equipe (<i>exceto para os Líberos</i>). Os uniformes devem estar limpos.	4.1, 19.2
4.3.2	Os calçados devem ser leves e flexíveis com sola de borracha ou composto sem salto. Para Competições Mundiais e Oficiais da World ParaVolley (incluindo Campeonatos Zonais), é proibido usar calçados que marquem o solo.	
4.3.3	As camisas dos jogadores devem ser numeradas de 1 a 99.	4.3.3.2
4.3.3.1	O número deve ser colocado no centro da camisa tanto na frente quanto atrás. A cor e o brilho dos números devem contrastar com a cor e o brilho das camisas.	
4.3.3.2	O número deve ter no mínimo 15 cm de altura no peito e no mínimo 20 cm de altura nas costas. A traço que forma os números deve ter no mínimo 2 cm de largura.	
4.3.4	O capitão da equipe deve ter em sua camisa uma tarja de 8 x 2 cm sublinhando o número no peito.	5.1
4.3.5	É proibido o uso de uniformes de cor diferente dos demais jogadores (<i>exceto os Líberos</i>), e/ou sem número oficial.	19.2
4.4 TROCA DE UNIFORME		
	O 1º árbitro pode autorizar um ou mais jogadores:	23
4.4.1	Jogar descalço; Para Competições Mundiais e Oficiais da World ParaVolley (incluindo Campeonatos Zonais), é proibido jogar descalço (sem meias).	
4.4.2	trocar uniformes molhados ou danificados entre os sets ou após a substituição, desde que a cor, modelo e o número do(s) novo(s) uniforme(s) sejam os mesmos;	4.3, 15.5
4.4.3	jogar com agasalhos em climas frios, desde que sejam da mesma cor e modelo para toda a equipe (<i>exceto para os Líberos</i>) e numerados de acordo com a Regra 4.3.3.	4.1.1, 19.2

4.5 OBJETOS PROIBIDOS

4.5.1 É proibido o uso de objetos que possam causar lesões ou dar vantagem artificial ao jogador. Bandagens podem ser usadas, mas não é permitido nada que possa ser perigoso.

- 4.5.2 Os jogadores podem usar óculos ou lentes por sua conta e risco.
- 4.5.3 Almofadas de compressão (artigos acolchoados de proteção contra lesões) podem ser usadas para proteção ou suporte.
- Para Competições Mundiais e Oficiais da World ParaVolley (incluindo Campeonatos Zonais), esses artigos devem ser da mesma cor correspondente do uniforme. Cores preta, branca ou neutra também podem ser usadas, mas devem ser as mesmas para toda a equipe.**

5 RESPONSÁVEIS PELA EQUIPE

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

20

O Líbero pode ser capitão da equipe ou o capitão no jogo.

5.1 CAPITÃO

5.1.1 ANTES DO JOGO, o capitão da equipe assina a súmula (relação da equipe para a súmula eletrônica) e representa sua equipe no sorteio.

7.1, 27.2.1.1

5.1.2 DURANTE A PARTIDA e em quadra, o capitão da equipe é o capitão em jogo. Quando o capitão da equipe não está em quadra, o técnico ou o capitão da equipe deve designar outro jogador em quadra para assumir o papel de capitão em jogo. Este capitão em jogo mantém suas responsabilidades até que seja substituído, ou o capitão da equipe volte ao jogo, ou o set termine.

15.2.1

Quando a bola está fora de jogo, apenas o capitão em jogo está autorizado a falar com os árbitros:

8.2

5.1.2.1 solicitar uma explicação sobre a aplicação ou interpretação das Regras, e também submeter os pedidos ou questionamentos de seus companheiros de equipe. Se o capitão em jogo não concordar com a explicação do 1º árbitro, ele pode protestar contra tal decisão e comunicar imediatamente ao 1º árbitro que se reserva o direito de registrar um protesto oficial na súmula no final da partida;

23.2.4

5.1.2.2 pedir autorização:

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

4.3, 4.4.2
7.4, 7.6
1.2, 2, 3

5.1.2.3 na ausência do técnico, a menos que a equipe tenha um assistente técnico que tenha assumido as funções do técnico, para solicitar tempos de descanso e substituições.

5.2, 5.3, 15.3.1,
15.4.1, 15.5.2

5.1.3 NO FINAL DA PARTIDA, o capitão da equipe:

6.3

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

27.2.3.3

5.1.3.2 pode, caso tenha notificado no devido momento o 1º árbitro, confirmar e registrar na súmula um protesto oficial sobre a aplicação ou interpretação das regras pelo árbitro.

5.1.2.1, 27.2.3.2

Em Competições Mundiais e Oficiais da World ParaVolley (incluindo Campeonatos Zonais), qualquer protesto deve ser redigido em inglês.

5.2 TÉCNICO

5.2.1	Durante toda a partida, o técnico conduz o jogo de sua equipe de fora da quadra de jogo. Ele/ela seleciona a formação inicial, os reservas e solicita tempos. Nessas funções, o seu contato oficial é o 2º árbitro.	1.1, 7.3.2, 15.4.1, 15.5.2
5.2.2	ANTES DO JOGO, o técnico registra ou confere os nomes e números de seus jogadores na relação nominal da súmula (relação nominal para a súmula eletrônica), e depois assina.	4.1, 19.1.3, 27.2.1.1
5.2.3	DURANTE O JOGO, o técnico:	
5.2.3.1	antes de cada set, entrega ao 2º árbitro ou ao apontador o formulário de ordem de saque devidamente preenchido e assinado;	7.3.2, 7.4, 7.6
5.2.3.2	senta-se no banco da equipe o mais próximo do apontador, mas pode deixá-lo;	4.2
5.2.3.3	solicita tempos e substituições;	15.4, 15.5
5.2.3.4	pode, assim como outros membros da equipe, dar instruções aos jogadores em quadra. O técnico pode dar estas instruções enquanto em pé ou andando dentro da zona livre em frente ao banco de sua equipe a partir da extensão da linha de ataque até a área de aquecimento, se a mesma estiver situada no canto da Área de Controle da Competição, sem perturbar ou atrasar o jogo. Caso a área de aquecimento esteja situada atrás do banco da equipe, então o técnico pode se mover a partir da extensão da linha de ataque até o final da quadra de sua equipe, sem obstruir a visão dos juízes de linha.	1.3.4, 1.4.5, D1a, D1b, D2
5.3 ASSISTENTE TÉCNICO		
5.3.1	O assistente técnico senta-se no banco da equipe, mas não tem o direito de intervir na partida.	4.2.1
5.3.2	Caso o técnico seja obrigado a deixar a sua equipe por qualquer motivo, incluindo sanção, mas excluindo a sua entrada em quadra como jogador, um assistente técnico pode assumir as funções do técnico durante a ausência, uma vez autorizado pelo árbitro através de solicitação do capitão em jogo.	5.1.2.3, 5.2

CAPÍTULO 3

FORMATO DO JOGO

6 MARCAR UM PONTO, VENCER UM SET E A PARTIDA		Ver Regras
6.1 MARCAR UM PONTO		
6.1.1	<p>PONTO</p> <p>Uma equipe marca um ponto:</p>	
6.1.1.1	quando é bem sucedida em fazer a bola tocar a quadra adversária;	8.3
6.1.1.2	quando a equipe adversária comete uma falta;	6.1.2
6.1.1.3	quando a equipe adversária recebe uma penalidade.	16.2.3, 21.3.1
6.1.2	<p>FALTA</p> <p>Uma equipe comete uma falta ao executar uma ação de jogo contrária às regras (ou violando-as de alguma outra forma). Os árbitros julgam as faltas e determinam as consequências de acordo com as regras:</p>	
6.1.2.1	se duas ou mais faltas são cometidas sucessivamente, somente a primeira é contada;	
6.1.2.2	se duas ou mais faltas são cometidas por adversários simultaneamente, uma FALTA DUPLA é marcada e o rally é repetido.	D11 (23)
6.1.3	<p>RALLY E RALLY COMPLETO</p> <p>Um rally é a sequência de ações de jogo a partir do momento do golpe de saque pelo sacador até que a bola esteja fora de jogo. Um rally completo é a sequência de ações de jogo que resultam em um ponto. Isso inclui:</p> <ul style="list-style-type: none"> - a aplicação de uma penalidade - perda do saque devido o mesmo ter sido executado após o tempo limite para isso. 	8.1, 8.2, 12.2.2.1, 12.4.4, 15.2.3, 15.11.1.3, 19.3.2.1, 19.3.2.9, 21.3.1
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		D11 (9)
	Um set (exceto o 5º set decisivo) é vencido pela equipe que primeiro marcar 25 pontos com uma diferença mínima de dois pontos. No caso de empate em 24 a 24, o jogo continua até que uma diferença de dois pontos seja alcançada (26 a 24; 27 a 25; etc.).	6.3.2
6.3 VENCER A PARTIDA		D11 (9)
6.3.1	A partida é vencida pela equipe que vencer três sets.	6.2
6.3.2	No caso de empate em 2 a 2, o 5º set decisivo é jogado em 15 pontos com uma diferença mínima de 2 pontos.	7.1
6.4 AUSÊNCIA E EQUIPE INCOMPLETA		

6.4.1	Se uma equipe se recusar a jogar após ser convocada, ela é declarada ausente e perde a partida com o resultado de 0 a 3 para a partida e 0 a 25 para cada set.	6.2, 6.3
6.4.2	Uma equipe que, sem razão justificável, não comparece na quadra de jogo no horário é declarada ausente com o mesmo resultado da Regra 6.4.1.	
6.4.3	Uma equipe declarada INCOMPLETA para o set ou para a partida perde o set ou a partida. A equipe adversária recebe os pontos, ou os pontos e os sets, necessários para vencer o set ou a partida. A equipe incompleta mantém seus pontos e sets.	6.2, 6.3, 7.3.1
7 ESTRUTURA DO JOGO		
7.1 O SORTEIO		
	Antes da partida, o 1º árbitro realiza um sorteio para decidir sobre o primeiro saque e os lados da quadra no primeiro set.	12.1.1
	Se um set decisivo for jogado, um novo sorteio será realizado.	6.3.2
7.1.1	O sorteio é realizado na presença dos dois capitães das equipes.	5.1
7.1.2	O vencedor do sorteio escolhe: ENTRE	
7.1.2.1	o direito de sacar ou de receber o saque, OU	12.1.1
7.1.2.2	lado da quadra. O perdedor fica com a outra opção.	
7.2 AQUECIMENTO OFICIAL		
7.2.1	Antes do jogo, se as equipas dispuserem previamente de uma quadra de jogo exclusivamente à sua disposição, elas terão direito a um período de aquecimento oficial de 6 minutos na rede; se não, elas terão 10 minutos. Para Competições Mundiais e Oficiais da World ParaVolley (incluindo Campeonatos Zonais), as equipes terão direito a um período de aquecimento de 10 minutos juntas na rede.	
7.2.2	Se algum capitão solicitar aquecimento na rede separado (consecutivo), as equipes terão 3 minutos cada ou 5 minutos cada.	7.2.1
7.2.3	No caso de aquecimentos consecutivos, a equipe que tem o primeiro saque dispõe do primeiro turno na rede. Para Competições Mundiais e Oficiais da World ParaVolley (incluindo Campeonatos Zonais), todos os jogadores deverão estar vestindo o uniforme de jogo para o Protocolo e aquecimento.	7.1.2.1, 7.2.2
7.3 FORMAÇÃO INICIAL DAS EQUIPES		
7.3.1	Deve haver sempre seis jogadores por equipe em jogo. Os seis jogadores na quadra podem incluir no máximo um jogador com “comprometimento mínimo” (VS2). Se um Libero está em quadra, os seis jogadores ainda devem cumprir este requisito. A formação inicial da equipe indica a ordem de rotação dos jogadores na quadra. Esta ordem deve ser mantida durante todo o set.	6.4.3 7.6

7.3.2	Antes do início de cada set, o técnico deve apresentar a formação inicial de sua equipe no formulário de ordem de saque ou de forma eletrônica (se usada). O formulário deve ser entregue, devidamente preenchido e assinado, ao 2º árbitro ou ao apontador – ou enviado eletronicamente diretamente ao apontador.	5.2.3.1, 24.3.1, 27.2.1.2
7.3.3	Os jogadores que não estão na formação inicial de um set são os reservas desse set (exceto os Liberos).	7.3.2, 15.5
7.3.4	Uma vez que o formulário de ordem de saque tenha sido entregue ao 2º árbitro ou ao apontador, nenhuma alteração na formação pode ser autorizada sem uma substituição regular.	15.2.2, 15.5, D11 (5)
7.3.5	As discrepâncias entre as posições dos jogadores na quadra e no formulário de ordem de saque são solucionadas da seguinte forma:	24.3.1
7.3.5.1	quando uma discrepância é descoberta antes do início do set, as posições dos jogadores devem ser retificadas de acordo com o formulário de ordem de saque – não haverá sanção;	7.3.2
7.3.5.2	quando, antes do início do set, um jogador em quadra não esteja registrado no formulário de ordem de saque daquele set, esse jogador deve ser trocado de acordo com o formulário – não haverá sanção;	7.3.2
7.3.5.3	entretanto, se o técnico desejar manter o(s) jogador(es) não registrado(s) na quadra, ele/ela deverá solicitar substituição(ões) regular(is), usando o sinal manual correspondente, que será então registrado na súmula. Se uma discrepância entre as posições dos jogadores e o formulário de ordem de saque for descoberta depois do início do set, a equipe em falta deve ter as posições retificadas. Os pontos do adversário permanecem válidos além de receber mais um ponto e o direito ao próximo saque. Todos os pontos marcados pela equipe faltosa desde o momento exato da falta até a descoberta da falta são cancelados.	15.2.2, D11 (5)
7.3.5.4	Quando um jogador se encontra em quadra, mas não está registrado na lista de jogadores da súmula, os pontos do adversário permanecem válidos, além de receber mais um ponto e o direito de sacar. A equipe faltosa perderá todos os pontos e/ou sets (0 – 25, se necessário) ganhos a partir do momento em que o jogador não registrado entrou em quadra, e deverá entregar um novo formulário de ordem de saque com um novo jogador que esteja registrado na súmula, na posição do jogador não registrado.	6.1.2, 7.3.2
7.4	POSIÇÕES	D4
	No momento em que a bola é golpeada pelo sacador, cada equipe deve se posicionar dentro de sua própria quadra na ordem de rotação (exceto o sacador).	7.6.1, 8.1, 12.4
7.4.1	As posições dos jogadores são numeradas da seguinte forma:	
7.4.1.1	os três jogadores ao longo da rede são jogadores da linha de frente e ocupam as posições 4 (frente-esquerda), 3 (frente-centro) e 2 (frente-direita);	
7.4.1.2	os outros três são jogadores da linha de trás ocupando as posições 5 (atrás-esquerda), 6 (atrás-centro) e 1 (atrás-direita).	
7.4.2	Posições relativas entre os jogadores:	

7.4.2.1	cada jogador da linha de trás deve estar posicionado mais afastado da linha central do que o jogador da linha de frente correspondente;	
7.4.2.2	os jogadores da linha de frente e os jogadores da linha de trás, respectivamente, devem estar posicionados lateralmente na ordem indicada na Regra 7.4.1.	
7.4.3	As posições dos jogadores são determinadas e controladas de acordo com as posições de suas nádegas em contato com o solo da seguinte forma:	D4
7.4.3.1	cada jogador da linha de frente deve ter pelo menos uma parte de suas nádegas mais próxima da linha central do que as nádegas do jogador da linha de trás correspondente;	1.3.3, 7.4.2.1, 7.4.3
7.4.3.2.	cada jogador do lado direito (esquerdo) deve ter pelo menos uma parte de suas nádegas mais próxima da linha lateral direita (esquerda) do que as nádegas do jogador central sua linha.	1.3.2, 7.4.1.2, 7.4.2.2, 7.4.3
7.4.4	Após o golpe de saque, os jogadores podem se movimentar e ocupar qualquer posição em sua quadra e na zona livre.	
7.5	FALTA DE POSIÇÃO	D4, D11 (13)
7.5.1	A equipe comete uma falta de posição se algum jogador não estiver em sua posição correta no momento em que a bola é golpeada pelo sacador. Isso inclui quando um jogador está em quadra por meio de uma substituição ilegal e o jogo é reiniciado, isso é contado como uma falta de posição com as consequências de uma substituição ilegal.	7.3, 7.4, 15.9
7.5.2.	Se o sacador comete uma falta de saque no momento do golpe de saque, a falta do sacador é contada antes de uma falta de posição.	12.4, 12.7.1
7.5.3	Se o saque tornar-se faltoso após o golpe de saque, é a falta posicional que será contada.	12.7.2
7.5.4	Uma falta de posição acarreta às seguintes consequências:	
7.5.4.1	a equipe é sancionada com um ponto e saque para o adversário;	6.1.3
7.5.4.2	as posições dos jogadores devem ser corrigidas.	7.3, 7.4
7.6	ROTAÇÃO	
7.6.1	A ordem de rotação é determinada pela formação inicial da equipe e controlada através da ordem de saque e as posições dos jogadores durante todo o set.	7.3.1, 7.4.1, 12.2
7.6.2	Quando a equipe receptora ganha o direito de sacar, seus jogadores rotam uma posição no sentido horário: o jogador na posição 2 avança para a posição 1 para sacar, o jogador na posição 1 avança para a posição 6, etc.	12.2.2.2
7.7	FALTA DE ROTAÇÃO	D11 (13)
7.7.1	Uma falta de rotação é cometida quando o SAQUE não é executado de acordo com a ordem de rotação. Isso acarreta às seguintes consequências:	7.6.1, 12

- 7.7.1.1 o apontador interrompe o jogo usando a campainha; o adversário ganha um ponto e o direito de executar o próximo saque;
Se a falta de rotação é determinada somente após a conclusão do rally que começou com a falta de rotação, apenas um ponto é dado ao adversário, independente do resultado do rally jogado.
- 7.7.1.2 a ordem de rotação da equipe faltosa deve ser retificada.
- 7.7.2 Além disso, o apontador deve determinar o momento exato em que a falta foi cometida, e todos os pontos marcados posteriormente pela equipe faltosa devem ser cancelados. Os pontos do adversário permanecem válidos.
Se esse momento não puder ser determinado, nenhum ponto(s) é cancelado, e um ponto e saque para o adversário é a única sanção.

6.1.3

7.6.1

27.2.2.2

6.1.3

CAPÍTULO 4

AÇÕES DE JOGO

8	SITUAÇÕES DE JOGO	Ver Regras
8.1	BOLA EM JOGO	
	A bola está em jogo a partir do momento do golpe de saque autorizado pelo 1º árbitro.	12, 12.3
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 de seu contato com o solo, alguma parte da bola toca a quadra de jogo, incluindo as linhas de delimitação.	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 então em contato com o solo estão completamente fora das linhas de delimitação;	1.3.2, D11 (15), D12 (2)
8.4.2	toca um objeto fora da quadra, o teto ou uma pessoa fora de jogo;	D11 (15), D12 (4)
8.4.3	toca as antenas, cordas, postes ou a própria rede além das faixas laterais;	2.3, D3, D5a, D11 (15), D12 (4)
8.4.4	cruza o plano vertical da rede parcial ou totalmente por fora do espaço de cruzamento, exceto no caso da Regra 10.1.2;	2.3, D5a, D5b, D11 (15), D12 (4)
8.4.5	cruza completamente o espaço inferior sob a rede.	23.3.2.3f, D5a, D11 (22)
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, no entanto, ser recuperada além de sua própria zona livre.	D1b
9.1	TOQUES DA EQUIPE	
	Um toque é qualquer contato com a bola por um jogador em jogo.	
	A equipe tem direito a um máximo de três toques (além do bloqueio) para devolver a bola. Se mais toques forem utilizados, a equipe comete a falta de QUATRO TOQUES.	14.4.1
9.1.1	CONTATOS CONSECUTIVOS Um jogador não pode tocar a bola duas vezes consecutivamente (<i>exceto as Regras 9.2.3, 14.2 e 14.4.2</i>).	9.2.3, 14.2, 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 (ou três) companheiros de equipe tocam a bola simultaneamente, conta-se como dois (ou três) toques (com exceção do bloqueio). Se eles tentem alcançar a bola, mas apenas um deles a toca, um toque é contado. Uma colisão de jogadores não constitui uma falta.	
9.1.2.2	Quando dois oponentes tocam a bola simultaneamente sobre a rede e a bola permanece em jogo, a equipe receptora tem o direito a outros três toques. Se com isso a bola vai “fora”, a falta é da equipe do lado oposto.	
9.1.2.3	Se contatos simultâneos entre dois oponentes sobre a rede acarretarem uma BOLA PRESA, considera-se uma FALTA DUPLA e o rally é repetido. No entanto, uma pequena retenção é permitida se o contato prolongado não interrompe a continuidade do jogo.	6.1.2.2, 9.2.2, D11 (23) 9.1.2.2
9.1.3	TOQUE APOIADO Dentro da área de jogo, um jogador não pode se apoiar em um companheiro de equipe ou em qualquer estrutura/objeto a fim de golpear a bola. No entanto, um jogador que está prestes a cometer uma falta (tocar na rede ou cruzar a linha central, etc.) pode ser parado ou impedido por um companheiro de equipe.	1 1.3.3, 11.4.4
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. Ela pode ser rebatida em qualquer direção.	9.3.3, D11 (16)
9.2.3	A bola pode tocar várias partes do corpo, desde que os contatos ocorram simultaneamente. Exceções:	
9.2.3.1	no bloqueio, contatos consecutivos podem ocorrer por um ou mais jogadores, desde que os contatos ocorram durante uma ação;	14.1.1, 14.2
9.2.3.2	no primeiro toque da equipe, a bola pode tocar várias partes do corpo consecutivamente, desde que os contatos ocorram durante uma única ação.	9.1, 14.4
9.3	FALTAS AO JOGAR A BOLA	
9.3.1	QUATRO TOQUES: uma equipe toca a bola quatro vezes antes de devolvê-la.	9.1, D11 (18)
9.3.2	TOQUE APOIADO: um jogador se apoia em um companheiro de equipe ou em qualquer estrutura/objeto a fim de golpear a bola dentro da área de jogo.	9.1.3
9.3.3	CONDUÇÃO: a bola é retida e/ou lançada; ela não é rebatida pelo toque.	9.2.2, D11 (16)
9.3.4	DUPLO CONTATO: um jogador toca a bola duas vezes consecutivas ou a bola toca várias partes de seu corpo consecutivamente.	9.2.3, D11 (17)
9.3.5	LIFTING: a parte do corpo do jogador entre as nádegas e os ombros perde contato com a quadra durante uma ação de jogo (exceção Regra 9.4.1).	9.4.1, 9.4.2, 14.1.4, 14.6.3, D11 (26)
9.4	CONTATO COM A QUADRA	

9.4.1	Em todos os momentos durante as ações de jogo, os jogadores devem manter o contato com a quadra com alguma parte do corpo entre as nádegas e os ombros. Lifting é permitido em toda a quadra ao jogar a bola em uma ação defensiva (durante o 1º, 2º ou 3º contato) se, ao jogar a bola a mesma não esteja completamente acima do bordo superior da rede.	
9.4.2	Ficar em pé, levantar o corpo ou dar passos é proibido.	
10	BOLA EM RELAÇÃO À REDE	
10.1	BOLA CRUZANDO A REDE	
10.1.1	A bola enviada para a quadra adversária deve passar por cima da rede dentro do espaço de cruzamento. O espaço de cruzamento é a parte do plano vertical da rede delimitada da seguinte forma:	2.4, 10.2, D5a
10.1.1.1	abaixo, pelo bordo superior da rede;	2.2
10.1.1.2	lateralmente, pelas antenas e seu prolongamento imaginário;	2.4
10.1.1.3	acima, pelo teto.	
10.1.2	A bola que cruzou total ou parcialmente o plano vertical da rede em direção a zona livre adversária através do espaço externo de cruzamento pode ser recuperada dentro do limite de toques da equipe, desde que:	9.1, D5b
10.1.2.1	a quadra adversária não seja tocada pelo jogador;	11.2.2
10.1.2.2	a bola, quando recuperada, cruze novamente o plano vertical da rede total ou parcialmente através do espaço externo de cruzamento do mesmo lado da quadra. A equipe adversária não pode interferir nesta ação.	11.4.4, D5b
10.1.3	A bola que vai em direção à quadra adversária pelo espaço inferior da rede está em jogo até o momento em que cruza completamente o plano vertical da rede.	23.3.2.3f, D5a, D11 (22)
10.2	BOLA TOCANDO A REDE	
	Ao cruzar a rede, a bola pode tocá-la.	10.1.1
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.	9.1
10.3.2	Se a bola rasga a malha da rede ou a derruba, o rally é cancelado e repetido.	
11	JOGADOREM 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.	14.1, 14.3
11.1.2	Após um golpe de ataque, um jogador pode passar a mão além da rede, desde que o contato tenha ocorrido dentro de seu próprio espaço de jogo.	
11.2	PENETRAÇÃO SOB A REDE	

11.2.1	É permitido penetrar no espaço do adversário sob a rede, desde que isso não interfira no jogo do adversário.	
11.2.2	É permitido tocar a quadra adversária além da linha central com qualquer parte do corpo desde que isso não interfira no jogo adversário.	1.3.3, D11 (22)
11.2.3	Um jogador pode entrar na quadra adversária depois que a bola estiver fora de jogo.	8.2
11.2.4	Os jogadores podem penetrar na zona livre do adversário desde que não interfiram no jogo do adversário.	
11.3 CONTATO COM A REDE		
11.3.1	O contato de um jogador com a rede não é falta, a menos que interfira na jogada.	11.4.4, 23.3.2.3c, 24.3.2.3, D3
11.3.2	Os jogadores podem tocar o poste, cordas ou qualquer outro objeto além das antenas, incluindo a própria rede, desde que não interfira no jogo (exceto Regra 9.1.3).	D3
11.3.3	Quando a bola se dirige à rede, causando o contato da mesma no adversário, nenhuma falta é cometida.	
11.4 FALTAS DO JOGADOR NA REDE		
11.4.1	Um jogador toca a bola ou um adversário no espaço do adversário antes ou durante o golpe de ataque do adversário.	11.1.1, D11 (20)
11.4.2	Um jogador interfere no jogo do adversário enquanto penetra no espaço do adversário sob a rede.	11.2.1
11.4.3	Um jogador penetra na quadra do adversário interferindo no jogo do adversário.	11.2.2, D11 (22)
11.4.4	Um jogador interfere no jogo do oponente quando (dentre outras): <ul style="list-style-type: none"> - toca a faixa superior da rede entre as antenas ou a própria antena durante sua ação de jogar a bola ou tentar jogar a bola, - usa a rede entre as antenas como suporte ou auxílio para se estabilizar enquanto joga a bola, - cria uma vantagem injusta sobre o adversário ao tocar a rede - realiza ações que impeçam uma tentativa legítima de um adversário de jogar a bola, - se agarra/segura à rede <p>Qualquer jogador próximo da bola quando é jogada, que esteja tentando alcançá-la, é considerado na ação de jogar a bola, mesmo que nenhum contato seja feito com ela.</p> <p>No entanto, tocar a rede por fora da antena não é considerado uma falta (exceto pela Regra 9.1.3).</p>	D11 (19) 11.3.1
12 SAQUE		
	O saque é o ato de colocar a bola em jogo, pelo jogador de trás à direita, posicionado na zona de saque.	1.4.2, 8.1, 12.4.1
12.1 PRIMEIRO SAQUE DE UM SET		

12.1.1	O primeiro saque do primeiro set, assim como o do set decisivo (5º set), é executado pela equipe determinada pelo sorteio.	6.3.2, 7.1
12.1.2	Os outros sets serão começarão com o saque da equipe que não sacou primeiro no set anterior.	
12.2	ORDEM DE SAQUE	
12.2.1	Os jogadores devem seguir a ordem de saque registrada no formulário de ordem de saque.	7.3.1, 7.3.2
12.2.2	Depois do primeiro saque no set, o jogador a sacar é determinado como segue:	12.1
12.2.2.1	quando a equipe sacadora vence o rally, o jogador (ou seu substituto) que sacou antes, saca novamente;	6.1.3, 15.5
12.2.2.2	quando a equipe receptora vence o rally, ela ganha o direito ao saque e rotação antes de sacar. O jogador que se move da posição frente-direita para a posição atrás-direita será o sacador.	6.1.3, 7.6.2
12.3	AUTORIZAÇÃO DO SAQUE	
	O 1º árbitro autoriza o saque, após ter verificado que as duas equipes estão prontas para jogar e que o sacador está de posse da bola.	12, D11 (1)
12.4	EXECUÇÃO DO SAQUE	
12.4.1	A bola deve ser golpeada com uma mão ou qualquer parte do braço depois de ser solta ou lançada para cima pela(s) mão(s).	D11 (10)
12.4.2	Apenas um lançamento ou soltura da bola é permitido. Quicar ou movimentar a bola nas mãos é permitido.	
12.4.3	No momento do golpe de saque, as nádegas do jogador não podem tocar a quadra (incluindo a linha de fundo) ou o piso fora da zona de saque. O(s) pé(s), perna(s) ou mão(s) do sacador pode(m) tocar a quadra e/ou a zona livre fora da zona de saque.	1.4.2, 29.2.1.4, D11 (22), D12 (4)
12.4.4	O sacador deve golpear a bola dentro de 8 segundos após o primeiro árbitro apitar autorizando o saque	12.3, D11 (11)
12.4.5	Um saque executado antes do apito do primeiro árbitro é cancelado e repetido.	12.3
12.5	BARREIRA	
12.5.1	Os jogadores da equipe sacadora não podem impedir seus oponentes, através de barreira individual ou coletiva, de verem o sacador e a trajetória aérea da bola.	D6, D11 (12)
12.5.2	Um jogador ou grupo de jogadores, da equipe sacadora faz(em) uma barreira quando move(m) os braços ou deslocam-se para os lados, durante a execução do saque, ou permanecem agrupados e assim escondem ambos o sacador e a trajetória aérea da bola até a bola atingir o plano vertical da rede.	12.5.2
		12.4, D6
12.6	FALTAS COMETIDAS DURANTE O SAQUE	

12.6.1.	FALTAS DE SAQUE As seguintes faltas acarretam uma troca do saque mesmo se o adversário está fora de posição. O sacador:	12.2.2.2, 12.7.1
12.6.1.1	viola a ordem de saque;	12.2
12.6.1.2	não executa o saque corretamente;	12.4
12.6.1.3	Perde o contato de suas nádegas com o solo (“lifting”).	9.4.1
12.6.2	FALTAS APÓS O GOLPE DE SAQUE Após a bola ter sido golpeada corretamente, o saque torna-se faltoso (a menos que um jogador esteja fora de posição) se a bola:	12.4, 12.7.2
12.6.2.1	toca um jogador da equipe sacadora ou não cruza o plano vertical da rede completamente através do espaço de cruzamento;	8.4.4, 8.4.5, 10.1.1, D11 (19)
12.6.2.2	Vai “for a”;	8.4, D11 (15)
12.6.2.3	passa sobre uma barreira.	12.5, D11 (12)
12.7	FALTAS DE SAQUE E FALTAS DE POSIÇÃO	
12.7.1	Se o sacador comete uma falta no momento do golpe de saque (execução imprópria, ordem de rotação errada, etc.) e o adversário está fora de posição, é a falta de saque que é sancionada.	7.5.1, 7.5.2, 12.6.1
12.7.2	Ao invés disto, se a execução do saque foi correta, mas o saque subsequentemente torna-se faltoso (vai fora, passa sobre uma barreira, etc.), a falta de posição é cometida primeiro e é sancionada.	7.5.3, 12.6.2
13	GOLPE DE ATAQUE	
13.1	CARACTERÍSTICAS DO GOLPE DE ATAQUE	12, 14.1.1
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	Durante um golpe de ataque, uma “largada” é permitida somente se a bola é claramente golpeada, e não carregada ou lançada.	9.2.2
13.1.3	Um golpe de ataque é completado no momento que a bola cruza completamente o plano vertical da rede ou é tocada por um adversário.	
13.1.4	“Atacar” um saque do adversário é permitido.	13.2.1
13.2	RESTRICÇÕES AO GOLPE DE ATAQUE	
13.2.1	Um jogador da linha de frente pode completar um golpe de ataque a qualquer altura, desde que o contato com a bola seja feito dentro de seu próprio espaço de jogo (exceto Regra 13.3.6).	7.4.1.1
13.2.2	Um jogador de linha de trás pode completar um golpe de ataque a qualquer altura atrás da zona de frente:	1.4.1, 7.4.1.2, 19.3.1.2, D8
13.2.2.1	durante o golpe, as nádegas do jogador não podem ter tocado nem cruzado a linha da ataque;	1.3.4
13.2.2.2	após o golpe, o jogador pode mover suas nádegas para dentro da zona de frente.	1.4.1

13.2.3	Um jogador da linha de trás pode também completar um golpe de ataque na zona de frente, se no momento do contato parte da bola estiver abaixo do bordo superior da rede.	1.4.1, 7.4.1.2, D8
13.3	FALTAS DO GOLPE DE ATAQUE	
13.3.1	Um jogador golpeia a bola dentro do espaço de jogo da equipe adversária.	13.2.1, D11 (20)
13.3.2	Um jogador golpeia a bola para “fora”.	8.4, D11 (15)
13.3.3	Um jogador da linha de trás completa um golpe de ataque na zona de frente, se no momento do golpe a bola está completamente acima do bordo superior da rede.	1.4.1, 7.4.1.2, 13.2.3, D11 (21)
13.3.4	Um jogador perde o contato de suas nádegas com o solo, no momento do golpe na bola	9.3.5, 9.4.1, D11 (26)
13.3.5	Um Líbero completa um golpe de ataque se no momento do golpe a bola está completamente acima do bordo superior da rede.	19.3.1.2, 23.3.2.3d, D11 (21)
13.3.6	Um jogador completa um golpe de ataque acima do bordo superior da rede quando a bola é proveniente de um passe com as pontas dos dedos (toque) executado pelo Líbero em sua zona de frente.	1.4.1, 19.3.1.4, 23.3.2.3e, D11 (21)
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. Somente aos jogadores da linha de frente é permitido completar um bloqueio, mas no momento do contato com a bola, parte do corpo deve estar mais alto do que o bordo superior da rede.	7.4.1.1
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.	D7
14.1.4	BLOCO 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 ação.	9.1.1, 9.2.3
14.3	BLOQUEIO DENTRO DO ESPAÇO ADVERSÁRIO	D11 (20)
	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.	13.1.1

14.4 BLOQUEIO E TOQUES DA EQUIPE		
14.4.1	Um contato de bloqueio não é contado como um toque da equipe. Consequentemente, após um contato de bloqueio, a equipe tem o direito a três toques para retornar a bola.	9.1, 14.4.2
14.4.2	O primeiro toque após o bloqueio pode ser executado por qualquer jogador, inclusive por aquele que tocou a bola durante o bloqueio.	14.4.1
14.5 BLOQUEIO DO SAQUE		
	Bloquear um saque adversário é permitido.	
14.6 FALTAS DE BLOQUEIO		
14.6.1	O bloqueador toca a bola no espaço adversário antes do golpe de ataque do oponente.	14.3
14.6.2	Um jogador da linha de trás ou um Líbero completa um bloqueio ou participa de um bloqueio efetivo.	14.1, 19.3.1.3, D11 (12)
14.6.3	O bloqueador perde o contato de suas nádegas com o solo, quando o bloqueio está tocando a bola ou participa de um bloqueio. Perder o contato das nádegas enquanto bloqueia sem tocar a bola NÃO é uma falta.	9.3.5, 9.4.1, D11 (26)
14.6.4	A bola é enviada para “fora”.	8.4
14.6.5	Bloquear a bola no espaço adversário por fora das antenas.	
14.6.6	Um Líbero tenta um bloqueio individual ou coletivo.	14.1.1, 19.3.1.3

CAPÍTULO 5

INTERRUPÇÕES, INTERVALOS E RETARDAMENTOS

15	Ver Regras
<p>INTERRUPÇÕES REGULARES DE JOGO</p> <p>Uma interrupção é o tempo entre um rally completo e o apito do primeiro árbitro para o próximo saque.</p> <p>As únicas interrupções regulares de jogo são TEMPOS DE DESCANSO e SUBSTITUIÇÕES.</p>	<p>6.1.3, 8.1, 8.2, 15.4, 15.5, 24.2.6</p>
<p>15.1 NÚMERO DE INTERRUPÇÕES REGULARES DO JOGO</p> <p>Cada equipe pode solicitar um máximo de dois tempos de descanso e seis substituições por set.</p> <p>Para Competições Mundiais e Oficiais da World ParaVolley, a World ParaVolley pode reduzir, para um, o número de Tempos de Descanso e Tempos Técnicos em comum acordo com os patrocinadores, marketing e companhia de transmissão do evento.</p>	<p>6.2, 15.4 15.5</p>
<p>15.2 SEQUÊNCIA DE INTERRUPÇÕES REGULARES NO JOGO</p> <p>15.2.1 Solicitação de um ou dois tempos de descanso e uma solicitação de substituição por equipe podem se suceder dentro da mesma interrupção.</p> <p>15.2.2 Entretanto, uma equipe não está autorizada a fazer consecutivas solicitações de substituições durante a mesma interrupção. Dois ou mais jogadores podem ser substituídos ao mesmo tempo dentro da mesma solicitação.</p> <p>15.2.3 Deve haver um rally completo entre duas solicitações separadas de substituição da mesma equipe. (Exceção: uma substituição forçada devido uma lesão ou expulsão/desqualificação 15.5.2, 15.7, 15.8).</p> <p>15.2.4 Não é permitido solicitar qualquer interrupção regular do jogo depois de ter um pedido rejeitado e sancionado por uma advertência por retardamento durante a mesma interrupção (ou seja, antes do final do próximo rally completo).</p>	<p>15.4, 15.5</p> <p>15.5, 15.6.1</p> <p>6.1.3, 15.5</p>
<p>15.3 SOLICITAÇÕES DE INTERRUPÇÕES REGULARES DE JOGO</p> <p>15.3.1 Interrupções regulares de jogo podem ser solicitadas pelo técnico ou na ausência do técnico pelo capitão em jogo, e somente por eles.</p> <p>15.3.2 Substituição antes do início do set é permitida, e deve ser registrada como uma substituição regular naquele set.</p>	<p>5.1.2.3, 5.2.3.3, 5.3.2, 15</p> <p>7.3.4</p>
<p>15.4 TEMPOS DE DESCANSO E TEMPOS TÉCNICOS</p> <p>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 30 segundos.</p> <p>Para Competições Mundiais e Oficiais da World ParaVolley (incluindo Campeonatos Zonais), é obrigatório usar a campainha e então o sinal manual para solicitar tempo de descanso.</p>	<p>6.1.3, 8.2, 12.3, D11 (4)</p>

15.4.2	Durante todos os tempos (incluindo Tempos Técnicos), os jogadores em jogo devem ir para a zona livre perto de seu banco.	D1a
15.5 SUBSTITUIÇÃO DE JOGADORES		
15.5.1	Uma substituição é o ato pelo qual um jogador, exceto o Líbero ou o jogador com quem ele tenha trocado, após ser registrado pelo apontador, entra no jogo para ocupar a posição de outro jogador, que deve deixar a quadra neste momento	19.3.2.1, D11 (5)
15.5.2	Quando uma substituição é aplicada devido lesão de um jogador em jogo, esta pode ser acompanhada pelo técnico (ou capitão em jogo) mostrando o correspondente sinal manual.	5.1.2.3, 5.2.3.3, 6.1.3, 8.2, 12.3, D11 (5)
15.6 LIMITAÇÃO DAS SUBSTITUIÇÕES		
15.6.1	Um jogador da formação inicial da equipe pode deixar e retornar ao jogo, mas somente uma vez no set, e somente em sua posição original na formação inicial.	7.3.1
15.6.2	Um jogador reserva pode entrar no jogo no lugar de um jogador da formação inicial da equipe, mas somente uma vez por set, e pode ser substituído somente pelo mesmo jogador titular.	7.3.1
15.7 SUBSTITUIÇÃO EXCEPCIONAL		
	Um jogador (exceto o Líbero) que não possa continuar jogando devido à lesão ou doença, expulsão ou desqualificação deve ser substituído legalmente. Caso não seja possível, a equipe tem o direito de fazer uma substituição EXCEPCIONAL, além dos limites da Regra 15.6. No entanto, na sequência da substituição excepcional, a formação da equipe deve ainda estar de acordo com a Regra 7.3.1.	15.6, 19.4.3, 21.3.2, 21.3.3, D11 (5)
	Uma substituição excepcional significa que qualquer jogador que não está em quadra no momento da lesão/doença, exceto o Líbero, segundo Líbero ou o jogador com quem ele trocou, pode ser o substituto do jogador lesionado. O jogador lesionado substituído não poderá retornar ao jogo.	
	Uma substituição excepcional não pode ser, em hipótese alguma, contada como uma substituição regular, mas deve ser registrada na súmula e fazer parte do total de substituições do set e da partida.	
15.8 SUBSTITUIÇÃO POR EXPULSÃO OU DESQUALIFICAÇÃO		
	Um jogador EXPULSO ou DESQUALIFICADO deve ser substituído imediatamente através de uma substituição legal. Se isso não for possível, a equipe tem o direito de fazer uma substituição excepcional. Se nenhuma substituição excepcional for possível, a equipe 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, quando excede as limitações indicadas na Regra 7.3.1 e 15.6 (exceto no caso da Regra 15.7), ou quando envolve um jogador não registrado na súmula.	
15.9.2	Caso uma equipe realize uma substituição ilegal e o jogo prossiga os procedimentos a seguir devem ser aplicados, em sequência:	8.1, 15.6
15.9.2.1	a equipe é penalizada com um ponto e saque para o adversário;	6.1.3

- 15.9.2.2 a substituição deve ser retificada;
- 15.9.2.3 os pontos marcados pela equipe infratora desde o momento que a falta foi cometida são cancelados. Os pontos do adversário se mantêm válidos.

15.10 PROCEDIMENTO DE SUBSTITUIÇÃO

- 15.10.1 Substituições devem ocorrer dentro da zona de substituição. 1.4.3, D1b
- 15.10.2 Uma substituição deve durar somente o tempo necessário para registrá-la na súmula e permitir a entrada e saída dos jogadores. 15.10, 24.2.6, 27.2.2.3
- 15.10.3a A atual solicitação de substituição começa no momento da entrada do(s) jogador(es) substituto(s) dentro da zona de substituição, pronto(s) para jogar(em), durante uma interrupção regular. Não é necessário o sinal manual de substituição pelo técnico, a menos que seja uma substituição por lesão, ou, antes do início do set.
- 15.10.3b Se o jogador não estiver pronto, a substituição não é autorizada e a equipe é sancionada com um retardamento. 16.2, D9
- 15.10.3c A solicitação de substituição é reconhecida e anunciada pelo apontador ou segundo árbitro, através da campainha ou apito respectivamente. O segundo árbitro autoriza a substituição. 24.2.6
- 15.10.4 Se uma equipe pretende realizar simultaneamente mais de uma substituição, todos os substitutos devem entrar na zona de substituição ao mesmo tempo para serem consideradas na mesma solicitação. Nesse caso, as substituições devem ser realizadas sucessivamente, um par de jogadores por vez. Se uma ou mais é/são ilegal(is), a(s) legal(is) é/são autorizada(s) e a(s) ilegal(is) rejeitada(s) sendo sujeita à sanção por retardamento. 1.4.3, 15.2.2

15.11 SOLICITAÇÕES INDEVIDAS

- 15.11.1 É indevido solicitar qualquer interrupção do jogo: 15
- 15.11.1.1 durante um rally no momento do, ou depois do apito para sacar; 12.3
- 15.11.1.2 por um membro da equipe não autorizado, 5.1.2.3, 5.2.3.3
- 15.11.1.3 para uma segunda substituição da mesma equipe durante a mesma interrupção, exceto no caso de lesão/doença/expulsão/desqualificação de um jogador em jogo, 15.2.2, 15.2.3, 15.8, 16.1, 27.2.2.6
- 15.11.1.4 depois de haver esgotado o número autorizado de tempos de descanso e substituições de jogadores. 15.1
- 15.11.2 A primeira solicitação indevida pela equipe no jogo que não afete ou retarde o jogo deve ser rejeitada, mas deve ser registrada na súmula sem nenhuma outra consequência. 16.1, 27.2.2.6
- 15.11.3 Qualquer solicitação indevida adicional no jogo pela mesma equipe constitui em um retardamento. 16.1.4

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:	7.4.1.1
16.1.1	prolongar interrupções regulares de jogo;	15.10.2
16.1.2	prolongar interrupções, após de ter sido instruído a retornar ao jogo;	15
16.1.3	solicitar uma substituição ilegal;	15.9
16.1.4	repetir uma solicitação indevida;	15.11.3
16.1.5	retardar o jogo por um membro da equipe.	
16.2	SANÇÕES DE RETARDAMENTO	D9
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.	6.3
16.2.1.2	Todas as sanções por retardamento são registradas na súmula.	27.2.2.6
16.2.2	O primeiro retardamento em um jogo por um membro de uma equipe é sancionado com uma “ADVERTÊNCIA POR RETARDAMENTO”.	4.1.1, D11 (25)
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.	6.1.3, D11 (25)
16.2.4	Sanções por retardamento ocorridas antes ou entre os sets são aplicadas no set seguinte	18.1
17	INTERRUPÇÕES DE JOGO EXCEPCIONAIS	
17.1	LESÃO / DOENÇA	8.1
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.	6.1.3
17.1.2	Se um jogador lesionado/doente não puder ser substituído, legal ou excepcionalmente, é dado ao jogador um tempo de 3 minutos para recuperar-se, mas não mais do que uma vez para o mesmo jogador na partida. Se o jogador não se recuperar, sua equipe é declarada incompleta.	15.6, 15.7, 24.2.8 6.4.3, 7.3.1
17.2	INTERFERÊNCIA EXTERNA	
	Se houver alguma interferência externa durante o jogo, a jogada deve ser interrompida e o rally é repetido.	6.1.3, D11 (23)
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.	23.2.3
17.3.2	Ocorrendo uma ou diversas interrupções, não excedendo 4 horas no total:	17.3.1

17.3.2.1	se a partida é reiniciada na mesma quadra de jogo, o set interrompido deve continuar normalmente com o mesmo placar, jogadores (exceto jogadores expulsos ou desqualificados) e posições. Os sets já jogados conservarão seus placares;	1, 7.3
17.3.2.2	se a partida é reiniciada em outra quadra de jogo, o set interrompido é cancelado e jogado novamente com os mesmos membros da equipe e a mesma formação inicial (exceto membros da equipe expulsos ou desqualificados) e o registro de todas as sanções serão mantidos. Os sets já jogados conservarão seus placares.	7.3, 21.4.1, D9
17.3.3	Ocorrendo uma ou diversas interrupções, excedendo um total de 4 horas, toda a partida deverá ser repetida.	
18 INTERVALOS E TROCA DE QUADRA		
18.1 INTERVALOS		
	Um intervalo é o tempo entre os sets. Todos os intervalos duram 3 minutos. Durante esse período, são efetuadas a troca de quadra e o registro das formações iniciais das equipes na súmula. O intervalo entre o segundo e terceiro sets pode ser prolongado em até 10 minutos pela autoridade competente por solicitação do organizador.	4.2.4 7.3.2, 18.2, 27.2.1.2
18.2 TROCA DE QUADRA		
18.2.1	Após cada set, as equipes trocam de quadra, com exceção do set decisivo.	7.1
18.2.2	No set decisivo, quando a equipe na liderança alcança 8 pontos, as equipes trocam de quadra sem demora e as posições dos jogadores permanecem as mesmas. Se a troca não é realizada assim que a equipe na liderança alcança 8 pontos, ela deverá ocorrer tão logo o erro for notado. O placar no momento da troca permanece o mesmo.	D11 (3) 7.1 6.3.2, 7.4.1, 27.2.2.5

CAPÍTULO 6

O JOGADOR LÍBERO

19	O JOGADOR LÍBERO	Ver Regras
19.1	DESIGNAÇÃO DO LÍBERO	5
19.1.1	Cada equipe tem o direito de designar dentre os jogadores da lista até dois jogadores especialistas em defesa: Líberos.	4.1.1
19.1.2	Todos os Líberos devem ser registrados na súmula antes da partida e somente nas linhas especiais reservadas para isso.	5.2.2, 27.2.1.1, 28.2.1.1
19.1.3	O Líbero em quadra é o Líbero Atuante. Se houver outro Líbero, este será o Segundo Líbero da equipe. Somente um Líbero pode estar em quadra a qualquer momento do jogo.	
19.2	EQUIPAMENTO	4.3
	Os jogadores Líberos devem vestir um uniforme (ou jaleco/colete para Líbero redesignado) que tenha uma cor predominante diferente de qualquer cor do restante da equipe. O uniforme deve claramente contrastar com o restante da equipe. Os dois Líberos podem estar com uniformes diferentes entre si e do resto da equipe. Os uniformes do Líbero devem ser numerados como o restante da equipe. Para Competições Mundiais e Oficiais da World ParaVolley e Campeonatos Zonais o Líbero redesignado deve, se possível, vestir camiseta do mesmo estilo e cor do Líbero original, mas mantendo seu próprio número.	
19.3	AÇÕES ENVOLVENDO O LÍBERO	
19.3.1	AÇÕES DE JOGO:	
19.3.1.1	O Líbero está autorizado à entrar no lugar de qualquer jogador posicionado na linha de trás.	7.4.1.2
19.3.1.2	Ele está restrito à atuar como um jogador da linha de trás e não é permitido completar um golpe de ataque de qualquer lugar (incluindo a quadra de jogo e zona livre) se no momento do contato, a bola estiver mais alta do que o bordo superior da rede.	13.2.2, 13.2.3, 13.3.5
19.3.1.3	Ele não pode sacar, bloquear ou tentar bloquear.	12.4.1, 14.6.2, 14.6.6, D11 (12)
19.3.1.4	Um jogador não pode completar um golpe de ataque mais alto que o bordo superior da rede, se a bola é proveniente de um passe de voleio com as pontas dos dedos (toque) do Líbero em sua zona de frente. A bola pode ser livremente atacada se o Líbero realizar a mesma ação fora de sua zona de frente.	1.4.1, 13.3.6, 23.3.2.3d/e, D1b
19.3.2	TROCAS COM O LÍBERO:	
19.3.2.1	Trocas com o Líbero não são contadas como substituições. Elas são ilimitadas, mas deve haver um rally completo entre duas trocas envolvendo o Líbero (a menos que uma penalidade cause a rotação do Líbero para a posição 4, ou o Líbero Atuante se torne incapaz de jogar, tornando o rally incompleto).	6.1.3, 15.5

19.3.2.2	O jogador regular envolvido na troca só pode trocar e ser trocado por algum dos Líberos. O Líbero Atual somente pode ser trocado pelo jogador regular para aquela posição ou pelo Segundo Líbero.	
19.3.2.3	No início de cada set, o Líbero não pode entrar na quadra até o segundo árbitro conferir a formação inicial da equipe e autorizar a troca do Líbero com um jogador da formação inicial.	7.3.2, 12.1
19.3.2.4	Outras trocas com o Líbero só devem ocorrer quando a bola estiver fora de jogo e antes do apito autorizando o saque.	8.2, 12.3
19.3.2.5	Uma troca do Líbero realizada após o apito autorizando o saque mas antes do golpe de saque não deve ser rejeitada; mas, ao final do rally, o capitão em jogo deve ser informado que este procedimento não é permitido e que a repetição do fato estará sujeita a sanções por retardamento.	12.3, 12.4, D9
19.3.2.6	Subsequentes trocas tardias resultarão na imediata interrupção do jogo e imposição de uma sanção por retardamento. A equipe a efetuar o próximo saque será determinada de acordo com o nível da sanção por retardamento.	16.2, D9
19.3.2.7	O Líbero e seu jogador correspondente na troca só podem entrar e deixar a quadra pela Zona de Troca do Líbero.	1.4.4, D1b
19.3.2.8	Trocas envolvendo o Líbero devem ser registradas no Formulário de Controle de Líbero (se é usado) ou na súmula eletrônica.	28.2.2.1, 28.2.2.2
19.3.2.9	<p>Caracteriza-se uma troca ilegal do Líbero, (dentre outros):</p> <ul style="list-style-type: none"> • ausência de rally completo entre as trocas do Líbero, • o Líbero ter trocado com outro jogador que não seja o segundo Líbero ou o jogador regular da trocar. <p>Uma troca ilegal do Líbero deve ser tratada da mesma maneira que uma substituição ilegal: Se a troca ilegal do Líbero é identificada antes do início do próximo rally, ela é então retificada pelos árbitros, e a equipe sancionada por retardamento; Se a troca ilegal do Líbero é identificada após o golpe de saque, as consequências são as mesmas de uma substituição ilegal.</p>	<p>6.1.3 15.9</p> <p>15.9</p> <p>D9</p> <p>15.9</p>

19.4 REDESIGNAÇÃO DE UM NOVO LÍBERO

19.4.1	<p>O Líbero torna-se incapaz de jogar em caso de contusão, doença, expulsão ou desqualificação.</p> <p>O Líbero pode ser declarado incapaz de jogar por qualquer razão pelo técnico ou, na sua ausência, pelo capitão no jogo.</p>	<p>21.3.2, 21.3.3, D9</p> <p>5.1.2.1, 5.2.1</p>
19.4.2	EQUIPE COM UM LÍBERO:	
19.4.2.1	Caso a equipe disponha de apenas um Líbero ou só tenha um registrado, de acordo com a Regra 19.4.1, e esse Líbero se torne ou é declarado incapaz de jogar, o técnico (ou o capitão no jogo se o técnico não está presente) pode redesignar como Líbero para o restante da partida qualquer outro jogador (exceto o jogador que trocou com o Líbero) que não esteja em quadra no momento da redesignação.	19.4, 19.4.1

19.4.2.2	<p>Se o Líbero Atuante torna-se incapaz de jogar, ele pode ser trocado pelo jogador regular correspondente da troca ou imediatamente e diretamente pelo Líbero redesignado. Entretanto, um Líbero que está envolvido em uma redesignação (Líbero lesionado ou declarado incapaz) não pode retornar para o restante do jogo.</p> <p>Se o Líbero não está em quadra quando é declarado incapaz de jogar, ele também pode ser objeto de uma redesignação. O Líbero declarado incapaz de jogar não pode retornar para o restante do jogo.</p>	
19.4.2.3	O técnico, ou em sua ausência, o capitão no jogo, informa o segundo árbitro sobre a redesignação.	5.1.2.1, 5.2.1
19.4.2.4	Se um Líbero redesignado tornar-se ou é declarado incapaz de jogar, outras redesignações são permitidas.	19.4.1
19.4.2.5	Se o técnico solicitar que o capitão da equipe seja redesignado como Líbero, isso será permitido.	19.4.1
19.4.2.6	No caso de redesignação de Líbero, o número do jogador redesignado como Líbero deve ser registrado na súmula no campo de observações e no formulário de Controle de Líbero (ou súmula eletrônica se é usada).	27.2.2.7, 28.2.2.1
19.4.3	EQUIPE COM DOIS LÍBEROS:	
19.4.3.1	<p>Quando uma equipe tem registrado na súmula dois Líberos, mas um deles torna-se incapaz de jogar a equipe tem o direito de jogar com apenas um Líbero.</p> <p>Nenhuma redesignação será permitida, a menos que o Líbero restante se torne incapaz de continuar jogando.</p>	<p>4.1.1, 19.1.1</p> <p>19.4</p>
19.5	RESUMO	
	<p>Se um Líbero é expulso ou desqualificado, ele pode ser trocado imediatamente pelo Segundo Líbero da equipe. Se a equipe tem apenas um Líbero, então ela tem o direito de solicitar uma redesignação.</p>	19.4, 21.3.2, 21.3.3

CAPÍTULO 7

CONDUTA DOS PARTICIPANTES

20	REQUISITOS DE CONDUTA	Ver Regras
20.1 CONDOTA ESPORTIVA		
20.1.1	Os participantes devem conhecer as “Regras Oficiais de Voleibol Sentado” e cumpri-las.	
20.1.2	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.	5.1.2.1
20.1.3	Os participantes devem evitar ações ou atitudes que possam influenciar as decisões dos árbitros ou que encubram faltas cometidas por sua equipe.	
20.2 JOGO HONESTIO – FAIR PLAY		
20.2.1	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.	
20.2.2	É permitida a comunicação entre os membros da equipe durante a partida.	5.2.3.4
21	CONDUTAS INCORRETAS E SUAS SANÇÕES	
21.1 CONDOTA 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.	5.1.2, 21.3 D9, D11 (6a)
21.2 CONDOTA 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.	4.1.1
21.2.1	Conduta Rude: ação contrária às boas maneiras ou princípios morais.	
21.2.2	Conduta Ofensiva: palavras insultantes ou difamatórias, gestos ou qualquer ação expressando desprezo.	
21.2.3	Agressão: ataque físico real ou tentativa de agressão ou comportamento ameaçador.	

21.3	ESCALA DE SANÇÕES	D9
	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.	21.2, 27.2.2.6
21.3.1	PENALIDADE: A primeira conduta rude na partida por qualquer membro da equipe é punida com um ponto e saque para o adversário.	D11 (6b) 4.1.1, 21.2.1
21.3.2	EXPULSÃO:	D11 (7)
21.3.2.1	Um membro da equipe que é sancionado com expulsão não jogará o restante do set, deve ser substituído legal e imediatamente se estiver em quadra, e deve permanecer sentado na área de penalidade sem mais consequências. Um técnico expulso perde seu direito de intervir no set e deve permanecer sentado na área de penalidade.	4.1.1, 5.2.1, 5.3.2, 15.8, D1a, D1b 5.2.3.3
21.3.2.2	A primeira conduta ofensiva por um membro da equipe é punida com expulsão sem mais consequências.	4.1.1, 21.2.2
21.3.2.3	A segunda conduta rude na mesma partida pelo mesmo membro da equipe é punida com expulsão sem mais consequências.	4.1.1, 21.2.1
21.3.3	DESQUALIFICAÇÃO:	D11 (8)
21.3.3.1	Um membro da equipe que é sancionado com desqualificação deve ser substituído legalmente e imediatamente se estiver em quadra, e deve deixar a Área de Controle da Competição pelo restante da partida sem mais consequências.	4.1.1, 15.8, D1a
21.3.3.2	O primeiro ataque físico ou implícito ou tentativa de agressão é punido com desqualificação sem mais consequências.	21.2.3
21.3.3.3	A segunda conduta ofensiva na mesma partida pelo mesmo membro da equipe é punida com desqualificação sem mais consequências.	4.1.1, 21.2.2
21.3.3.4	A terceira conduta rude na mesma partida pelo mesmo membro da equipe é punida com desqualificação sem mais consequências.	4.1.1, 21.2.1
21.4	APLICAÇÃO DE SANÇÕES POR CONDUTA INCORRETA	
21.4.1	Todas as sanções por conduta incorreta são individuais e registradas na súmula, permanecendo válidas por toda a partida.	21.3, 27.2.2.6
21.4.2	A repetição da conduta imprópria pelo mesmo membro da equipe na mesma partida é sancionada progressivamente (o membro da equipe recebe uma sanção mais severa a cada sucessiva conduta imprópria).	4.1.1, 21.2, 21.3, D9
21.4.3	Expulsão ou desqualificação devido conduta ofensiva ou agressão não requer sanção prévia.	21.2, 21.3
21.5	CONDUTA INCORRETA ANTES E ENTRE OS SETS	
	Qualquer conduta imprópria que ocorra antes ou entre os sets é sancionada de acordo com a Regra 21.3 e aplicadas no set seguinte.	18.1, 21.2, 21.3

21.6**CARTÕES DE SANÇÕES**

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

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

21.1

21.3.1

21.3.2

21.3.3



PARTE 2, SEÇÃO 2

**OS ÁRBITROS, SUAS
RESPONSABILIDADES E SINAIS MANUAIS
OFICIAIS**

CAPÍTULO 8

ÁRBITROS

22	EQUIPE DE ARBITRAGEM E PROCEDIMENTOS	Ver Regras
22.1	COMPOSIÇÃO	
	<p>A equipe de arbitragem para uma partida é composta pelos seguintes oficiais:</p> <ul style="list-style-type: none"> - O 1º árbitro, - O 2º árbitro, - O árbitro do Desafio, - O árbitro reserva, - O apontador, - Quatro (dois) juízes de linha. <p>Sua localização é mostrada no Diagrama 10.</p> <p>Para Competições Mundiais e Oficiais da World ParaVolley, assim como Campeonatos Zonais, um árbitro do Desafio, um árbitro reserva e um apontador assistente são obrigatórios.</p>	<p>23</p> <p>24</p> <p>25</p> <p>26</p> <p>27</p> <p>29</p> <p>25, 26, 28</p>
22.2	PROCEDIMENTOS	
22.2.1	Somente o primeiro e segundo árbitros podem apitar durante a partida:	
22.2.1.1	o primeiro árbitro apita autorizando o saque que inicia o rally;	6.1.3, 12.3
22.2.1.2	o primeiro ou segundo árbitros apitam o final do rally, desde que estejam certos que uma falta foi cometida e tenham identificado sua natureza.	
22.2.2	Eles podem apitar quando a bola está fora de jogo para indicar que autorizam ou rejeitam uma solicitação da equipe.	5.1.2, 8.2
22.2.3	Imediatamente após o apito do árbitro sinalizando a conclusão do rally, eles devem indicar através dos sinais manuais oficiais:	22.2.1.2, 30.1
22.2.3.1	a falta é apitada pelo primeiro árbitro, ele indicará na seguinte ordem: <ul style="list-style-type: none"> a) a equipe à sacar; b) a natureza da falta; c) o(s) jogador(es) da falta (se necessário) 	12.2.2, D11 (2)
22.2.3.2	Se a falta é apitada pelo segundo árbitro, ele indicará: <ul style="list-style-type: none"> 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. <p>Nesse caso, o primeiro árbitro não sinaliza a natureza da falta nem o jogador da falta, mas somente a equipe à sacar.</p>	12.2.2 D11 (2)
22.2.3.3	No caso de um golpe de ataque faltoso cometido por um jogador da linha de trás ou Líbero, ambos os árbitros indicam de acordo com 22.2.3.1 e 22.2.3.2 acima.	12.2.2, 13.3.3, 13.3.5, 19.3.1.2, 23.3.2.3d/e, D11 (21)

- 22.2.3.4 No caso de falta dupla, ambos os árbitros indicam como segue:
- natureza da falta;
 - os jogadores da falta (se necessário);
 - a equipe à sacar definida pelo primeiro árbitro.

17.3, D11 (23)

12.2.2, D11 (2)

23 PRIMEIRO ÁRBITRO

23.1 LOCALIZAÇÃO

O primeiro árbitro desempenha suas funções em pé atrás do poste localizado em uma das extremidades da rede do lado oposto do apontador.

D1a, D1b, D10

23.2 AUTORIDADE

23.2.1 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.

4.1.1, 6.3

23.2.2 O primeiro árbitro também controla o trabalho os boleiros, enxugadores e limpadores de quadra.

3.3

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

23.2.4 O primeiro árbitro não deve permitir qualquer discussão sobre suas decisões.

20.1.2

5.1.2.1

Entretanto, por solicitação do capitão do jogo, o primeiro árbitro dará explicações sobre a aplicação ou interpretação das Regras nas quais baseou sua decisão.

5.1.2.1, 5.1.3.2,
27.2.3.2

Se o capitão em jogo não concordar com as explicações do primeiro árbitro e decidir protestar contra a decisão, ele deve imediatamente reservar o direito de registrar esse protesto no final da partida. O primeiro árbitro deve autorizar esse direito do capitão em jogo

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

Capítulo 1,
23.3.1.1

23.3 RESPONSABILIDADES

23.3.1 Antes do jogo, o primeiro árbitro:

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

Capítulo 1, 23.2.5

23.3.1.2 realiza o sorteio na presença dos capitães das equipes;

7.1

23.3.1.3 controla o aquecimento das equipes.

7.2

23.3.2 Durante a partida, o primeiro árbitro está autorizado à:

23.3.2.1	aplicar advertências às equipes;	21.1
23.3.2.2	punir condutas impróprias e retardamentos;	16.2, 21.2, D9, D11 (6a, 6b, 7, 8, 25)
23.3.2.3	decidir sobre:	
	a) as faltas do sacador e das posições da equipe sacadora, inclusive barreira;	7.4, 12.4, 12.5, 12.7.1, D4, D6, D11 (12, 13)
	b) as faltas ao jogar a bola, inclusive lifting;	9.3, 9.4, D11 (16, 17, 18, 26)
	c) as faltas no bordo superior da rede e, o contato faltoso do jogador com a rede, principalmente do lado do ataque.	11.3.1, 11.4.1, 11.4.4, D11 (20)
	d) as faltas de ataque do Líbero e dos jogadores da linha de trás;	13.3.3, 13.3.5, 24.3.2.4, D8, D11 (21)
	e) o ataque completo realizado por um jogador com a bola acima do bordo superior da rede proveniente de um passe com as pontas dos dedos (toque) do Líbero em sua zona de frente;	1.4.1, 13.3.6, 24.3.2.4, D11 (21)
	f) a bola cruzando completamente o espaço inferior sob a rede;	8.4.5, 24.3.2.7, D5a, D11 (22)
	g) o bloqueio efetivo por jogadores da linha de trás ou a tentativa de bloqueio do Líbero.	14.6.2, 14.6.6, D11 (12)
	h) a bola que cruza a rede totalmente ou parcialmente por fora do espaço de cruzamento em direção à quadra adversária ou toca a antena do seu lado da quadra de jogo	D11 (15)
	i) a bola sacada e o 3º toque da equipe passando por cima ou por fora da antena do seu lado da quadra	D11 (15)
23.3.3	Ao final da partida, ele confere a súmula e a assina.	24.3.3, 27.2.3.3
24	SEGUNDO ÁRBITRO	
24.1	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.	D1a, D1b, D10
24.2	AUTORIDADE	
24.2.1	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.	24.3

24.2.2	O segundo árbitro pode também, sem apitar, sinalizar faltas fora de sua competência para o primeiro árbitro, mas não deve insistir na marcação.	24.3
24.2.3	O segundo árbitro controla o trabalho do(s) apontador(es).	27.2, 28.2
24.2.4	O segundo árbitro supervisiona os membros das equipes nos bancos e relata suas condutas incorretas ao primeiro árbitro.	4.2.1
24.2.5	O segundo árbitro controla os jogadores nas áreas de aquecimento.	4.2.3
24.2.6	O segundo árbitro autoriza as interrupções regulares de jogo, controla suas durações e rejeita solicitações indevidas.	15, 15.11, 27.2.2.3
24.2.7	O segundo árbitro controla o número de tempos de descanso e substituições utilizados por cada equipe, e informa o 2º tempo de descanso e a 5ª e 6ª substituições ao primeiro árbitro e ao técnico em questão.	15.1, 27.2.2.3
24.2.8	No caso de lesão de um jogador, o segundo árbitro autoriza uma substituição excepcional ou concede 3 minutos para recuperação.	15.7, 17.1.2
24.2.9	O segundo árbitro verifica as condições do piso, principalmente na zona de frente. Ele verifica também, durante a partida, se as bolas ainda cumprem as condições para o jogo.	1.2.1, 3

Para Competições Mundiais e Oficiais da World ParaVolley, assim como Campeonatos Zonais, as tarefas descritas nas Regras 24.2.5 e 24.2.10 são desempenhadas pelo Árbitro Reserva.

24.3 RESPONSABILIDADES

24.3.1	No início de cada set, na troca de quadra no set decisivo e quando necessário, o segundo árbitro verifica se as posições reais dos jogadores em quadra correspondem àquelas do formulário de ordem de saque.	5.2.3.1, 7.3.2, 7.3.5, 18.2.2
24.3.2	Durante a partida, o segundo árbitro decide, apita e sinaliza:	
24.3.2.1	penetração na quadra adversária, e no espaço sob a rede;	1.3.3, 11.2, D5a, D11 (22)
24.3.2.2	faltas de posição da equipe receptora;	7.5, D4, D11 (13)
24.3.2.3	contato faltoso do jogador com a rede e com a antena, principalmente do lado do bloqueador e do seu lado da quadra;	11.3.1
24.3.2.4	o bloqueio efetivo de jogadores da linha de trás, ou a tentativa de bloqueio pelo Líbero, a falta de ataque por um jogador da linha de trás ou pelo Líbero;	13.3.3, 14.6.2, 14.6.6, 23.3.2.3d/e/g, D11 (12, 21)
24.3.2.5	o contato da bola com um objeto fora do jogo;	8.4.2, 8.4.3, D11 (15)
24.3.2.6	o contato da bola com o solo quando o primeiro árbitro não está em posição de vê-lo;	8.3
24.3.2.7	a bola 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;	8.4.3, 8.4.4, D5a, D11 (15)
24.3.2.8	faltas de LIFTING, especialmente pelos bloqueadores.	9.3.5, 9.4.1

24.3.2.9 a bola sacada e o 3º toque da equipe passando por cima ou por fora da antena do seu lado da quadra.

D11 (15)

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

23.3.3, 27.2.3.3

25 ÁRBITRO DO DESAFIO

Para Competições Mundiais e Oficiais da World ParaVolley, assim como Campeonatos Zonais, se o Sistema de Desafio de Vídeo estiver em uso, um árbitro de Desafio é obrigatório.

25.1 LOCALIZAÇÃO

O árbitro do Desafio desempenha sua função na cabine do desafio localizada em uma posição separada determinada pelo Delegado Técnico da World ParaVolley.

25.2 RESPONSABILIDADES

25.2.1 Ele/ela supervisiona o processo de desafio e garante que este decorre de acordo com o regulamento de desafio em vigor.

25.2.2 O árbitro de desafio deve usar o uniforme oficial de árbitro durante o desempenho de suas funções.

25.2.3 Após o processo de desafio, ele/ela avisa o 1º árbitro sobre a natureza da falta.

25.2.4 Ao final da partida, ele/ela assina a súmula.

26 ÁRBITRO RESERVA

Para Competições Mundiais e Oficiais da World ParaVolley, assim como Campeonatos Zonais, um árbitro reserva é obrigatório.

26.1 LOCALIZAÇÃO

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

26.2 RESPONSABILIDADES

O árbitro reserva é obrigado a:

26.2.1 Usar o uniforme oficial de árbitro durante o desempenho de suas funções;

26.2.2 Substituir o 2º árbitro em caso de ausência ou em caso de impossibilidade de continuar o seu trabalho ou caso o 2º árbitro se torne o 1º árbitro;

26.2.3 Controlar as plaquetas de substituição (se estiverem em uso) antes da partida e entre os sets;

26.2.4 Verificar o funcionamento dos tablets dos bancos antes e entre os sets, caso haja algum problema;

26.2.5 Auxiliar o 2º árbitro a manter a zona livre livre;

1.1

26.2.6 Auxiliar o 2º árbitro a instruir o membro da equipe expulso/desqualificado a sair para o vestiário da equipe;

21.3.2.1, 21.3.3.1

26.2.7 Controlar os jogadores substitutos na área de aquecimento e no banco;

1.4.5, 24.2.5

26.2.8	Entregar ao 2º árbitro quatro bolas de jogo imediatamente após a apresentação dos jogadores titulares e dar ao 2º árbitro uma bola de jogo depois de terminar de verificar as posições dos jogadores;	24.3.1
26.2.9	Auxiliar o 1º árbitro a orientar o trabalho dos enxugadores e limpadores de quadra.	23.2.2
27	APONTADOR	
27.1	LOCALIZAÇÃO	
	O apontador desempenha suas funções sentado à mesa do apontador do lado oposto e de frente ao primeiro árbitro	D1a, D1b, D10
27.2	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.	
27.2.1	Antes da partida e do set, o apontador:	
27.2.1.1	registra a data do jogo e as equipes, incluindo o(s) nome(s) e número(s) do(s) Líbero(s), de acordo com os procedimentos em vigor, e obtém as assinaturas dos capitães e técnicos;	4.1, 5.1.1, 5.2.2, 7.3.2, 19.1.2, 19.4.2.6
27.2.1.2	registra a formação inicial de cada equipe a partir do formulário de ordem de saque (ou confere os dados enviados eletronicamente). Se ele não recebe o formulário de ordem de saque a tempo, deve imediatamente informar o fato ao segundo árbitro.	5.2.3.1, 7.3.2 5.2.3.1
27.2.2	Durante a partida, o apontador:	
27.2.2.1	registra os pontos marcados;	6.1
27.2.2.2	controla a ordem de saque de cada equipe e avisa os árbitros sobre qualquer erro imediatamente após o saque;	12.2
27.2.2.3	está encarregado de reconhecer e anunciar as solicitações de substituições de jogadores através da campainha, controlar seu número; e registrar as substituições e tempos de descanso, informando o segundo árbitro;	15.1, 15.4.1, 15.10.3c, 24.2.6, 24.2.7
27.2.2.4	informa os árbitros sobre solicitações de interrupções indevidas;	15.11
27.2.2.5	anuncia aos árbitros o fim dos sets, e a marcação do 8º ponto no set decisivo;	6.2, 15.4.1, 18.2.2
27.2.2.6	registra advertências por conduta indevida, sanções e solicitações indevidas;	15.11.3, 16.2, 21.3
27.2.2.7	registra todos os outros eventos conforme instruído pelo segundo árbitro, como substituições excepcionais, tempo de recuperação, interrupções prolongadas, interferência externa, 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	Ao final da partida, o apontador:	
27.2.3.1	registra o resultado final;	6.3

27.2.3.2	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;	5.1.2.1, 5.2.3.2, 23.2.4
27.2.3.3	assina a súmula ele próprio antes de obter as assinaturas dos capitães e então dos árbitros.	5.1.3.1, 23.3.3, 24.3.3
28 APONTADOR ASSISTENTE		
28.1 LOCALIZAÇÃO		
	O apontador assistente desempenha suas funções sentado ao lado do apontador na mesa do apontador.	22.1, D1a, D1b, D10
28.2 RESPONSABILIDADES		
	<p>Ele registra as trocas envolvendo o Líbero.</p> <p>Ele auxilia o apontador em suas tarefas administrativas.</p> <p>Se o apontador torna-se incapaz de continuar seu trabalho, o apontador assistente o substitui.</p>	19.3
28.2.1	Antes da partida e do set, o apontador assistente:	
28.2.1.1	prepara a Folha de Controle do Líbero;	
28.2.1.2	prepara a súmula reserva.	
28.2.2	Durante a partida, o apontador assistente:	
28.2.2.1	registra os detalhes das trocas/redesignações do Líbero;	19.3.1.1, 19.4
28.2.2.2	informa os árbitros sobre qualquer falta na troca do Líbero, através da campainha;	19.3.2
28.2.2.3	opera o placar manual sobre a mesa do apontador;	
28.2.2.4	verifica os placares e informa o placar correto;	27.2.2.1
28.2.2.5	se necessário, atualiza a súmula reserva e a entrega ao apontador.	27.2.1.1
28.2.3	No final do jogo, o apontador assistente:	
28.2.3.1	assina a Folha de Controle do Líbero e a entrega para verificação;	
28.2.3.2	assina a súmula.	
	<p>Para Competições Mundiais e Oficiais da World ParaVolley, assim como Campeonatos Zonais que utilizem súmula eletrônica, o Apontador Assistente atua juntamente com o Apontador para anunciar substituições, dirige ao 2º árbitro às solicitações de interrupções das equipes, e identifica as trocas do Líbero.</p>	
29 JUÍZES DE LINHA		
29.1 LOCALIZAÇÃO		

Se apenas dois juizes 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 juizes de linha. Eles se posicionam na zona livre de 1 a 2 m de distância de cada ângulo da quadra, no prolongamento imaginário da linha que eles controlam.

D1a, D1b, D10

D10

29.2 RESPONSABILIDADES

29.2.1 Os juizes de linha desempenham suas funções utilizando bandeiras (40 x 40 cm) como apresentado no Diagrama 12 para sinalizar:

D12

29.2.1.1 a bola “dentro” e “fora” quando cai perto de sua(s) linha(s);

8.3, 8.4, D12 (1, 2)

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

8.4, D12 (3)

29.2.1.3 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.;

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

29.2.1.4 qualquer jogador (exceto o sacador) que tem ao menos parte de suas nádegas fora da sua quadra no momento do golpe de saque;

7.4, 12.4.3, D12 (4)

29.2.1.5 faltas referentes às nádegas do sacador;

12.4.3, D12 (4)

29.2.1.6 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;

11.3.1, 11.4.4, D3, D12 (4)

29.2.1.7 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.

10.1.1, D5a, D12 (4)

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

30 SINAIS OFICIAIS

30.1 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.

D11

30.2 SINAIS DE BANDIEIRA DOS JUÍZES DE LINHA

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

D12



PARTE 2, SEÇÃO 3

DIAGRAMAS

DIAGRAMA 1a-2: ÁREA DE CONTROLE DA COMPETIÇÃO (COM MÍDIA)

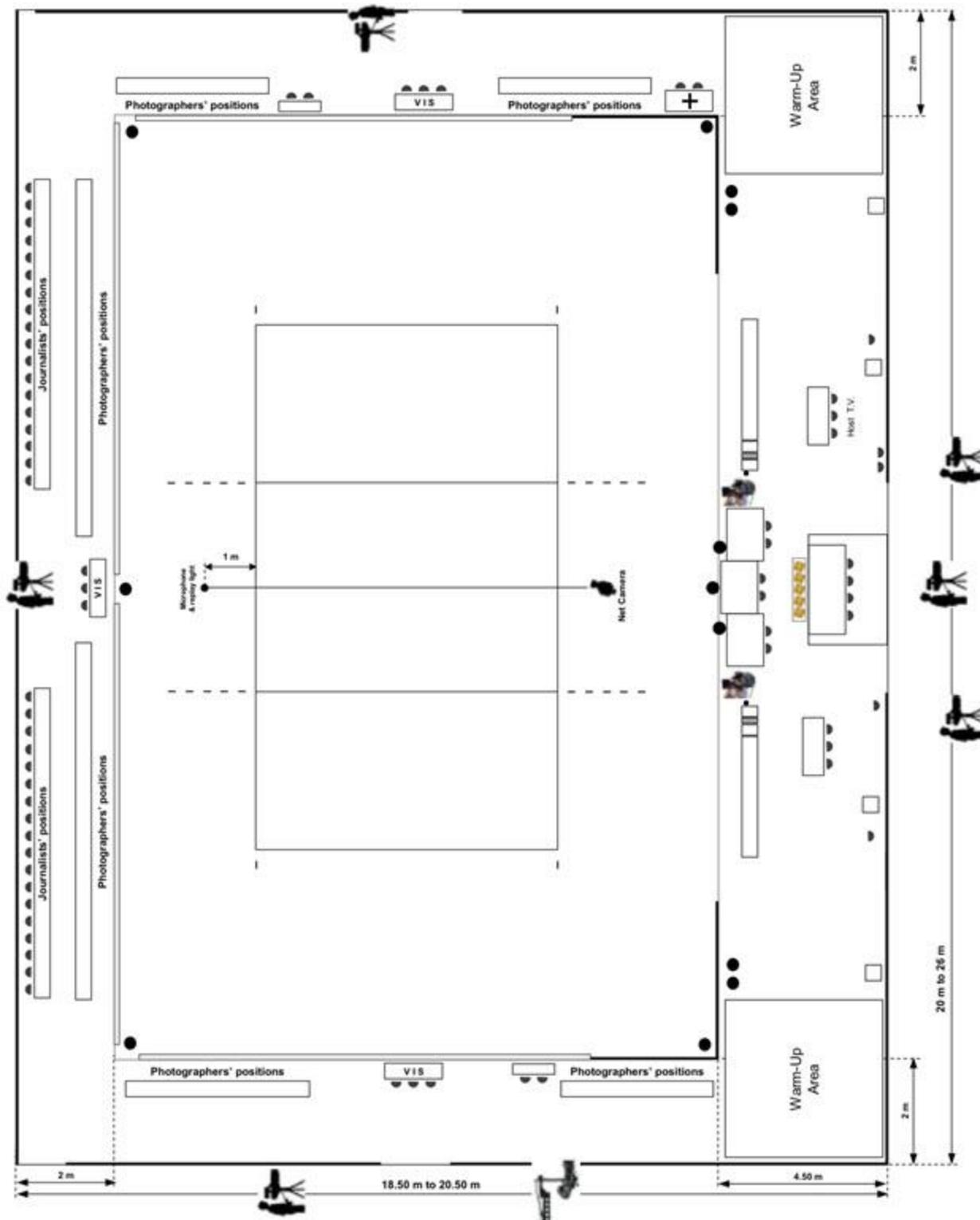


DIAGRAMA 1b (D1b): A ÁREA DE JOGO

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, 21.3.2.1, 23.1, 24.1, 27.1, 28.1

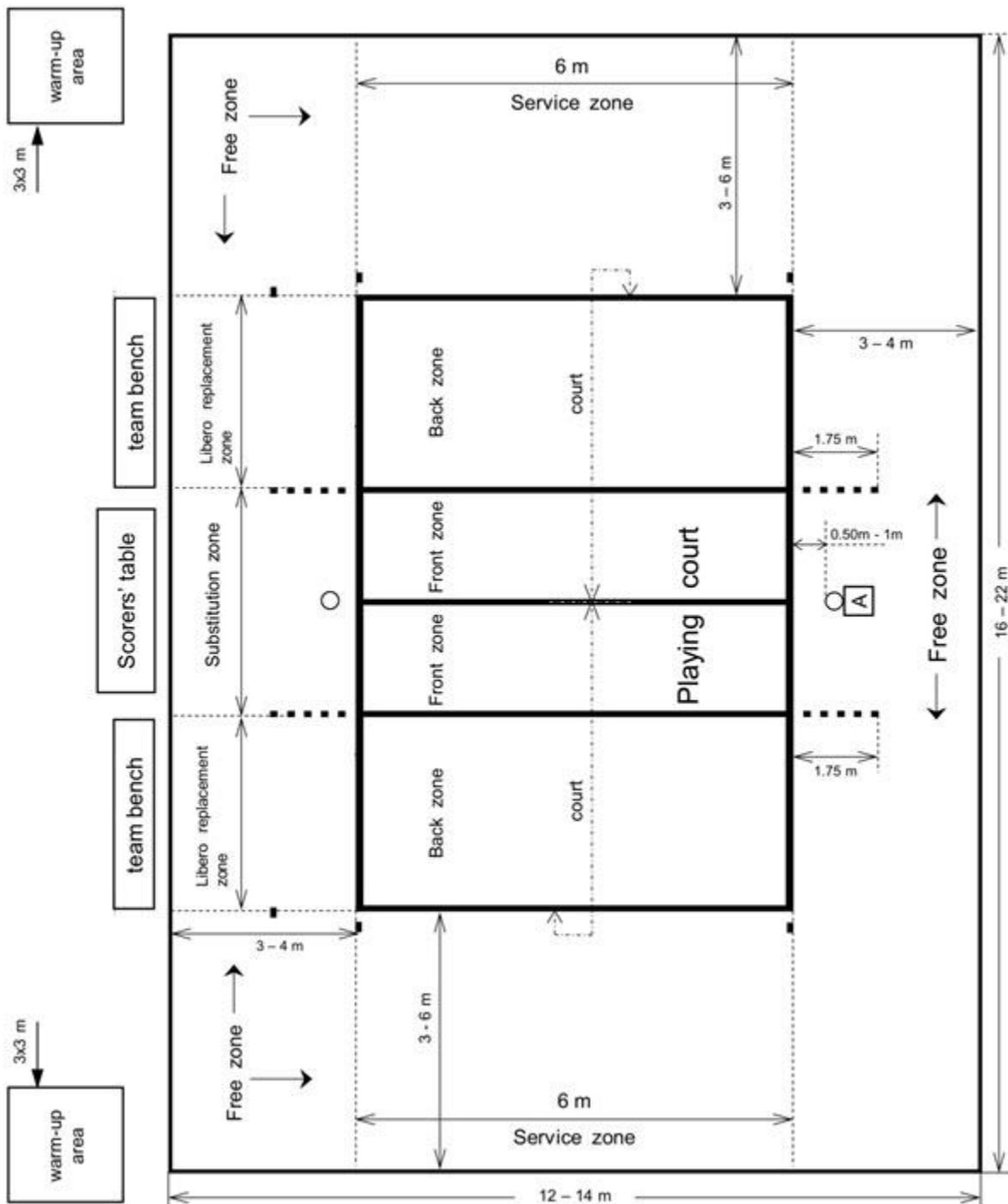


DIAGRAMA 2 (D2): A QUADRA DE JOGO

Regras Relevantes: 1.1, 1.3, 1.3.3, 1.3.4, 1.4.1, 5.2.3.4

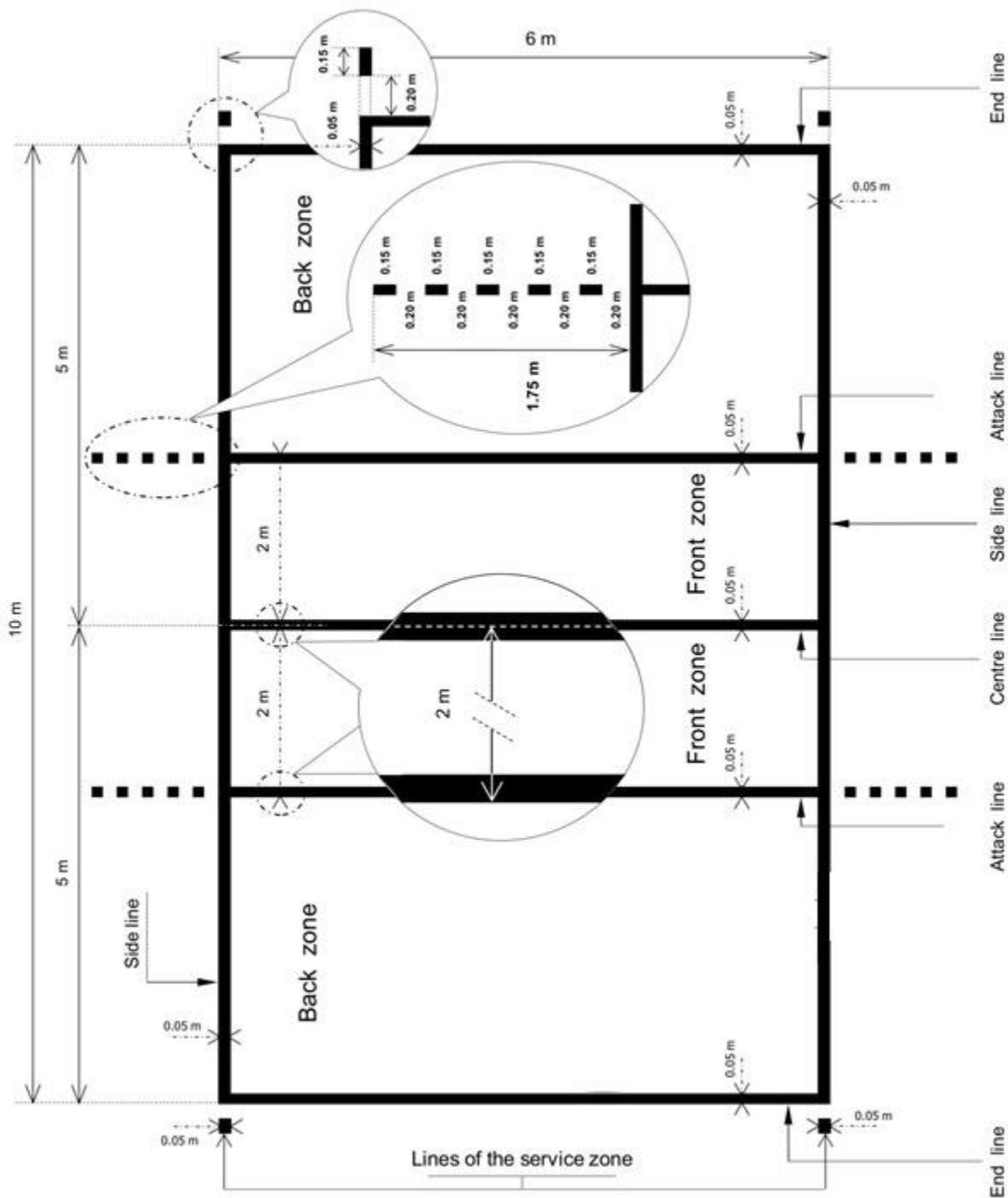
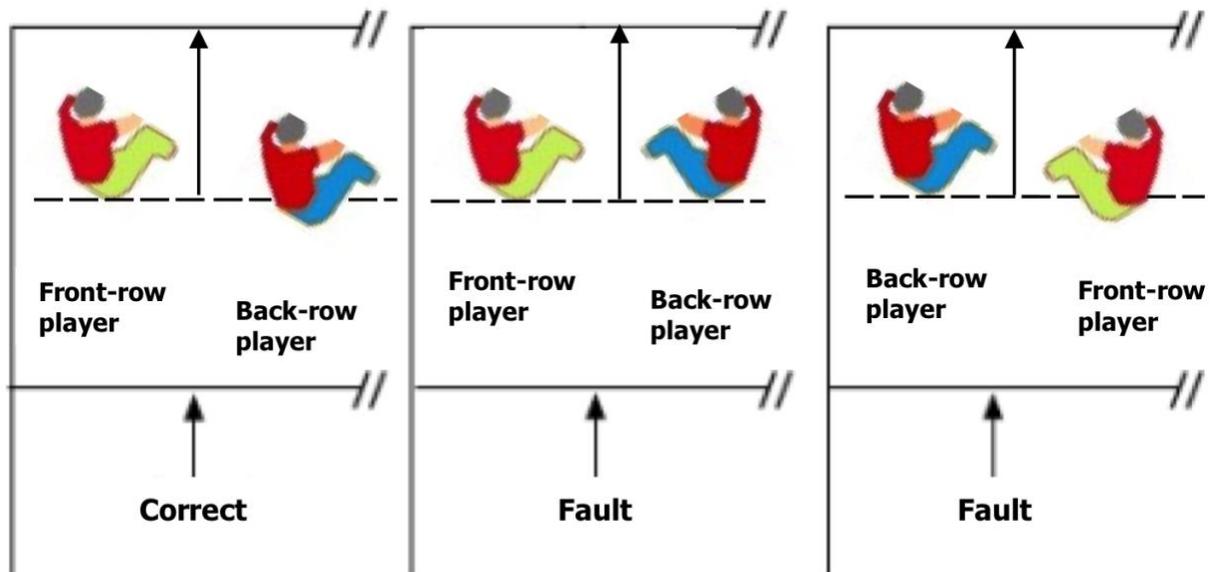


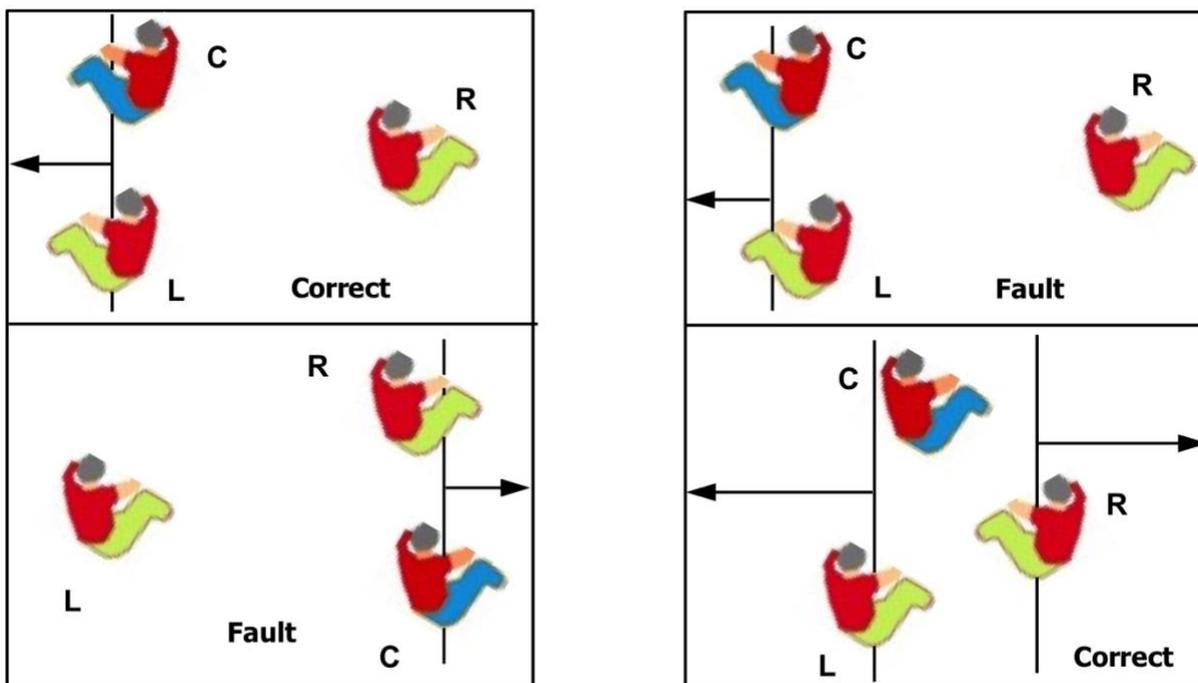
DIAGRAMA 4 (D4): POSIÇÃO DOS JOGADORES

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

EXEMPLO A: Determinação das posições entre o jogador da primeira linha e o jogador da linha de trás correspondente



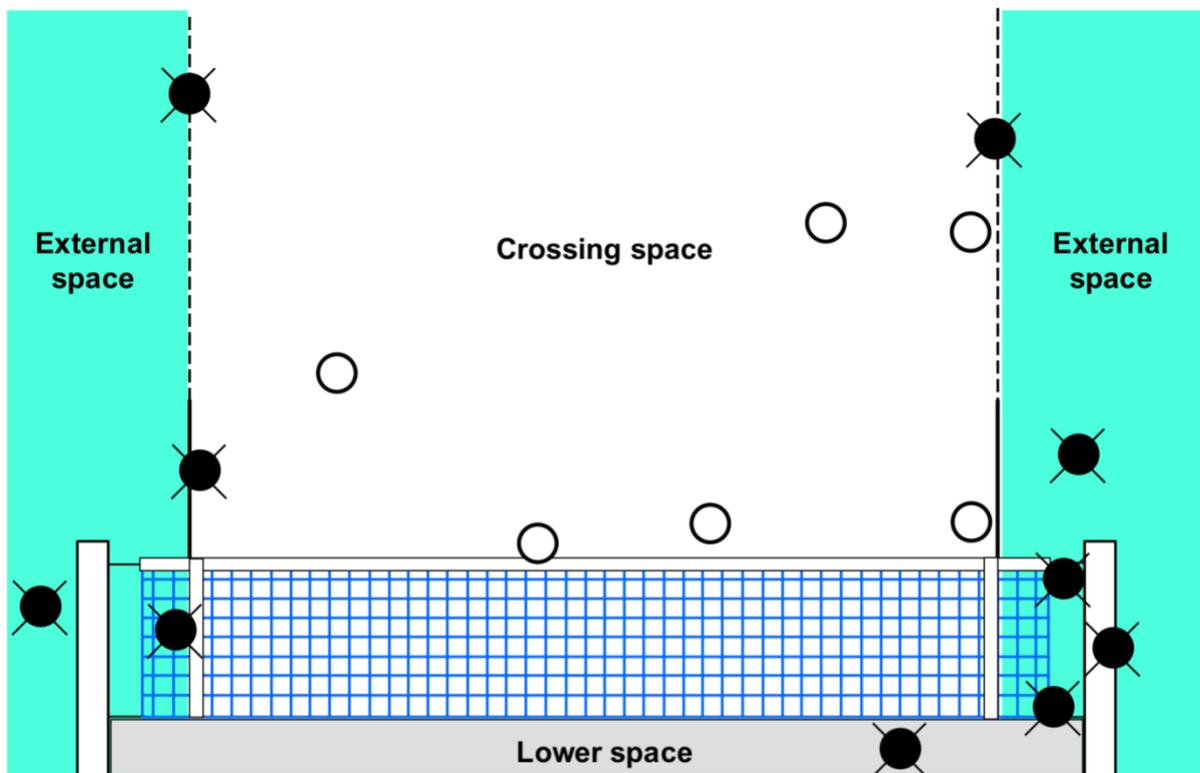
EXEMPLO B: Determinação das posições entre jogadores na mesma linha



C = centre player R = right player L = left player

DIAGRAMA 5a (D5a): BOLA CRUZANDO O PLANO VERTICAL DA REDE ATÉ A QUADRA ADVERSÁRIA

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

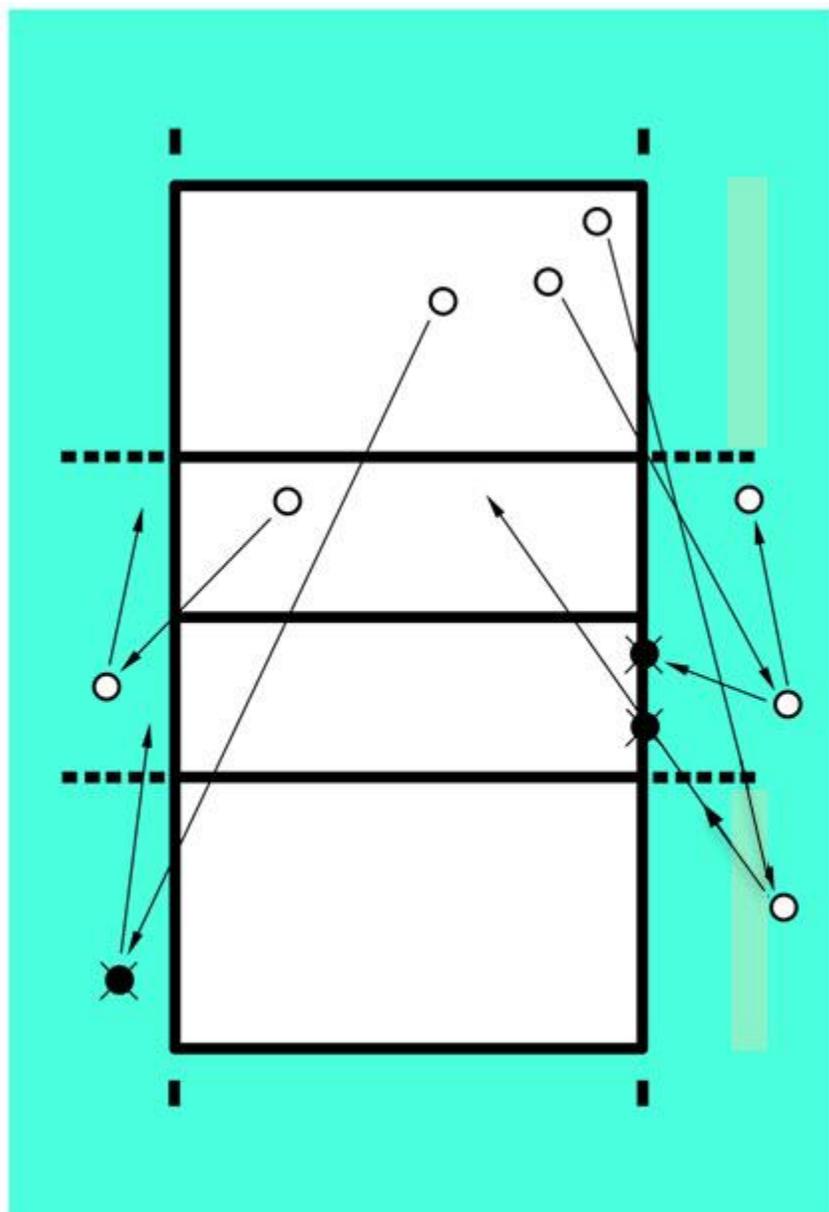


⊗ = Fault

○ = Correct crossing

DIAGRAMA 5b (D5b): BOLA CRUZANDO O PLANO VERTICAL DA REDE ATÉ A ZONA LIVRE ADVERSÁRIA

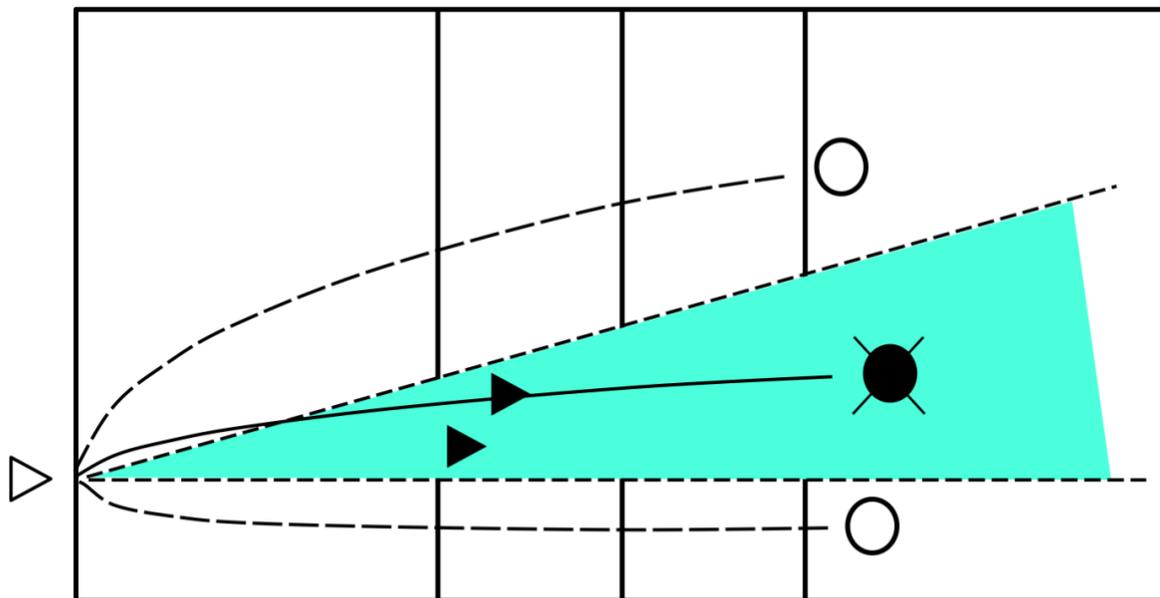
Regras Relevantes: 10.1.2, 10.1.2.2, 24.3.2.7



⊗ = Fault
○ = Correct

DIAGRAMA 6 (D6): BARREIRA COLETIVA

Regras Relevantes: 10.1.2, 10.1.2.2, 24.3.2.7

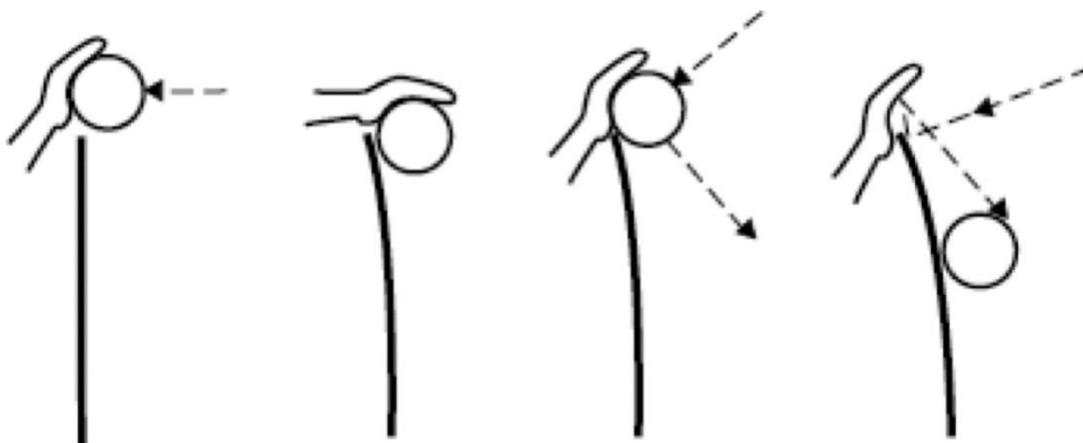


○ = Correct

⊗ = Fault

DIAGRAMA 7 (D7): BLOQUEIO COMPLETO

Regras Relevantes: 14.1.3



**Ball above
the net**

**Ball lower than
the top of the net**

**Ball touches
the net**

**Ball bounces
off the net**

DIAGRAMA 8 (D8): ATAQUE DO JOGADOR DA LINHA DE TRÁS

Regras Relevantes: 13.2.2, 13.2.3, 23.3.2.3d, 24.3.2.4

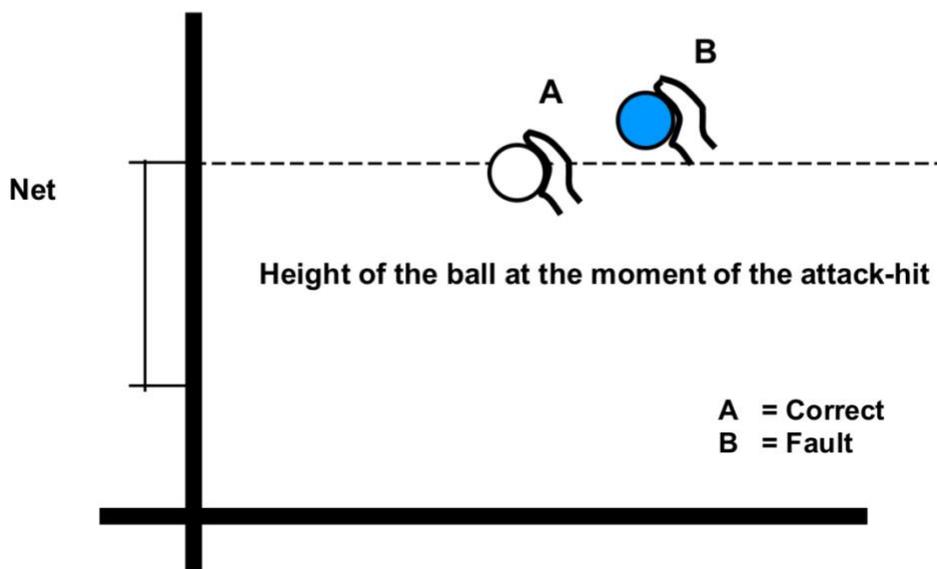
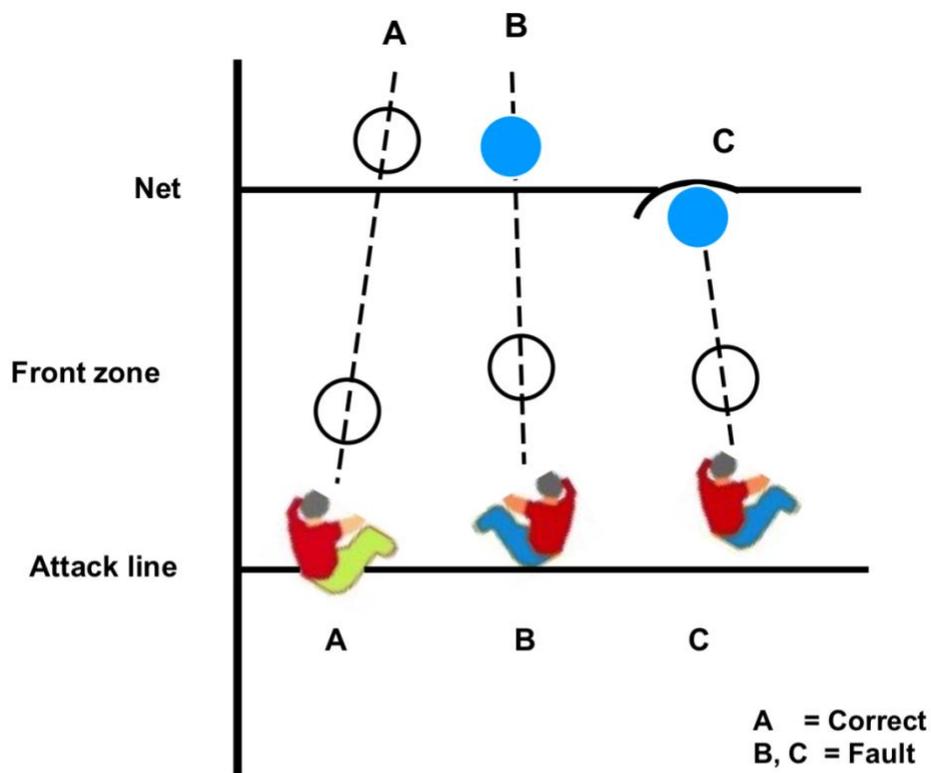


DIAGRAMA 9 (D9): ESCALAS DE SANÇÃO

Regras Relevantes: 16.2, 21.3, 21.4.2

9a: ADVERTÊNCIAS E SANÇÕES DE MÁ CONDUTA

CATEGORIAS	OCORRÊNCIA	OFENSOR	SANÇÃO	CARTÕES (SINAL)	CONSEQUÊNCIA
MÁ CONDUTA MENOR	Etapa 1	Qualquer membro	Não considerado como sanção	Nenhum	Somente Prevenção
	Etapa 2			Amarelo (D11, 6a)	
	Repetição a qualquer momento		Pena	Como abaixo	Como abaixo
CONDUTA RUDE	Primeira	Qualquer membro	Pena	Vermelho (D11, 6b)	Um ponto e saque para o adversário
	Segunda	Mesmo membro	Expulsão	Vermelho e Amarelo juntos (D11, 7)	Jogador sai da área de jogo e fica no vestiário da equipe pelo restante do set
	Terceira	Mesmo membro	Desqualificação	Vermelho e Amarelo separadamente (D11, 8)	O jogador deixa a Área de Controle da Competição pelo restante da partida
CONDUTA OFENSIVA	Primeira	Qualquer membro	Expulsão	Vermelho e Amarelo juntos (D11, 7)	Jogador sai da área de jogo e fica no vestiário da equipe pelo restante do set
	Segunda	Mesmo membro	Desqualificação	Vermelho e Amarelo separadamente (D11, 8)	O jogador deixa a Área de Controle da Competição pelo restante da partida
AGRESSÃO	Primeira	Qualquer membro	Desqualificação	Vermelho e Amarelo separadamente (D11, 8)	O jogador deixa a Área de Controle da Competição pelo restante da partida

9b: SÍMBOLOS DE AVISO DE ATRASO E SANÇÕES

CATEGORIAS	OCORRÊNCIA	OFENSOR	DISSUAÇÃO OU SANÇÃO	CARTÕES (SINAL)	CONSEQUÊNCIA
RETARDAMENTO	Primeiro	Qualquer membro da equipe	Advertência por retardamento	Amarelo (D11, 25)	Prevenção – sem sanção
	Segundo e subsequente	Qualquer membro da equipe	Penalidade por retardamento	Vermelho (D11, 25)	Um ponto e serviço para o adversário

DIAGRAMA 10 (D10): LOCALIZAÇÃO DA EQUIPE DE ARBITRAGEM E SEUS ASSISTENTES

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

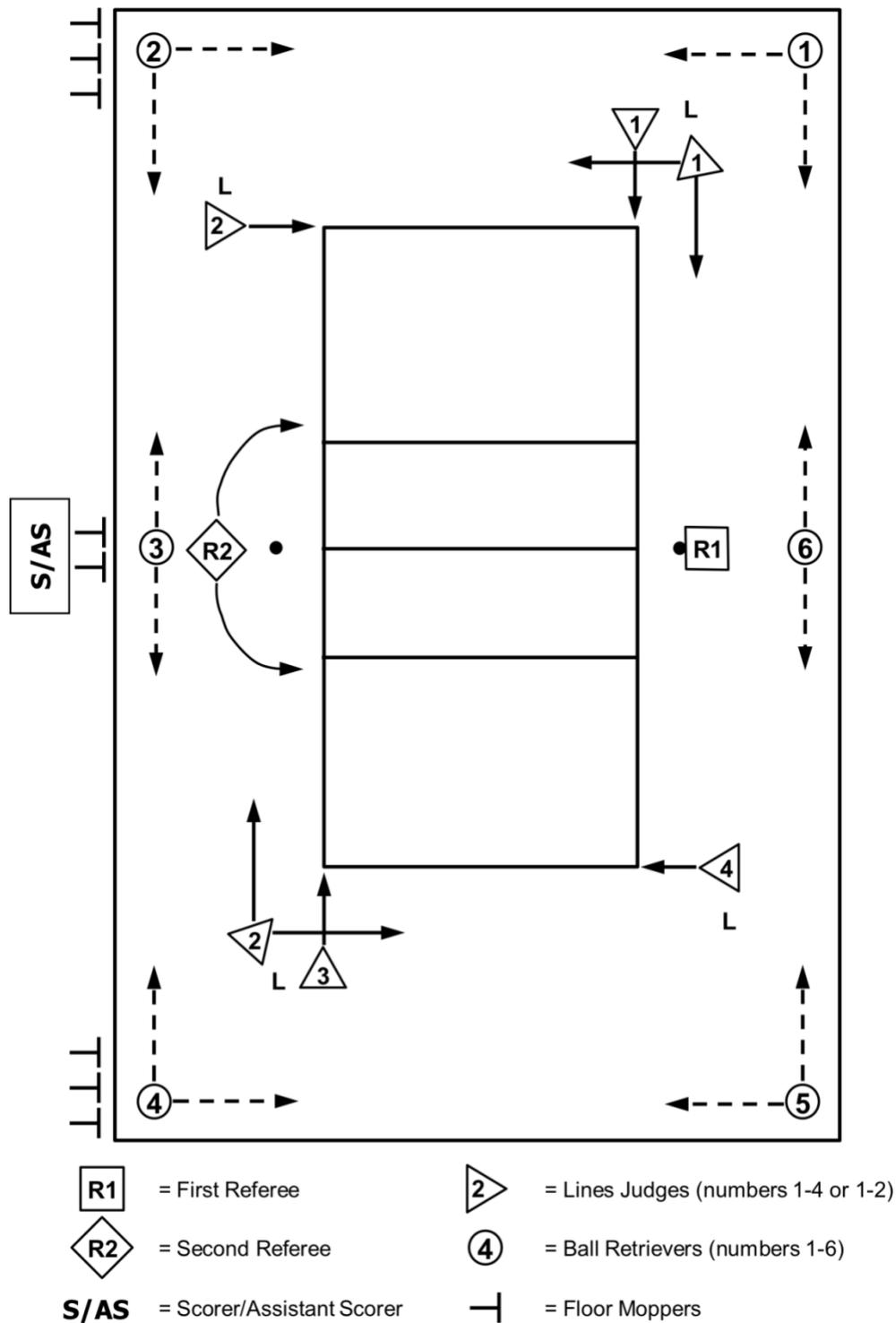


DIAGRAMA 11 (D11): SINAIS MANUAIS OFICIAIS DOS ÁRBITROS

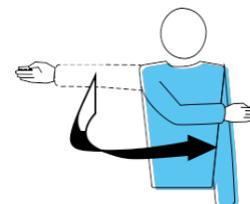
Lenda: ① ② Árbitros que devem mostrar o sinal de acordo com suas responsabilidades regulares
 ① ② Árbitro(s) que mostram o sinal em situações especiais

1 AUTORIZAÇÃO PARA SACAR

Regras relevantes: 12.3, 22.2.1.1

Mova a mão para indicar a direção do saque

①

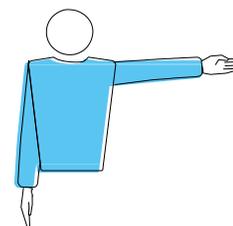


2 EQUIPE PARA SACAR

Regras relevantes: 22.2.3.1, 22.2.3.2, 22.2.3.4

Estenda o braço para o lado da equipe que sacará

① ②

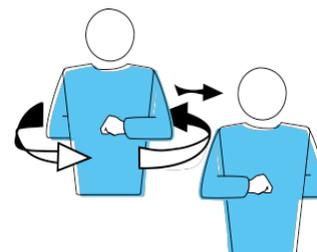


3 MUDANÇA DE QUADRAS

Regra relevante: 18.2

Levante os antebraços para a frente e para trás e gire-os ao redor do corpo

①



4 TEMPO TÉCNICO

Regra relevante: 15.4.1

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

① ②

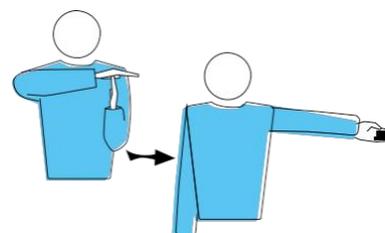


DIAGRAMA 11 (D11): SINAIS MANUAIS OFICIAIS DOS ÁRBITROS

Lenda: ① ② Árbitros que devem mostrar o sinal de acordo com suas responsabilidades regulares
 ① ② Árbitro(s) que mostram o sinal em situações especiais

5 SUBSTITUIÇÃO

Regras relevantes: 15.5.1, 15.5.2, 15.8

Movimento circular dos antebraços em torno um do outro

① ②



6a ADVERTÊNCIA DE MÁ CONDUTA

Regras relevantes: 21.1, 21.6

Mostre um cartão AMARELO para aviso

①



6b PENALIDADE

Regras relevantes: 21.3.1, 21.6, 23.3.2.2

Mostrar um cartão VERMELHO para penalidade

①



7 EXPULSÃO

Regras relevantes: 21.3.2, 21.6, 23.3.2.2

Mostre os dois cartões em conjunto para expulsão

①



DIAGRAMA 11 (D11): SINAIS MANUAIS OFICIAIS DOS ÁRBITROS

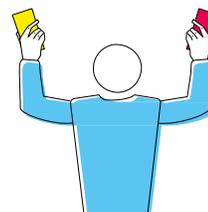
Lenda: ① ② Árbitros que devem mostrar o sinal de acordo com suas responsabilidades regulares
 ① ② Árbitro(s) que mostram o sinal em situações especiais

8 DESQUALIFICAÇÃO

Regras relevantes: 21.3.3, 21.6, 23.3.2.2

Mostre os cartões VERMELHO e AMARELO separadamente para desqualificação

①



9 FIM DO SET (OU PARTIDA)

Regras relevantes: 6.2, 6.3

Cruze os antebraços na frente do peito, mãos abertas

① ②

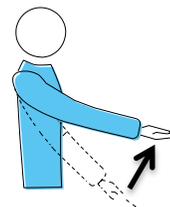


10 BOLA NÃO LANÇADA NO SAQUE

Regra relevante: 12.4.1

Levante o braço estendido, a palma da mão voltada para cima

①



11 ATRASO NO SAQUE

Regra relevante: 12.4.4

Levante oito dedos, abra

①



DIAGRAMA 11 (D11): SINAIS MANUAIS OFICIAIS DOS ÁRBITROS

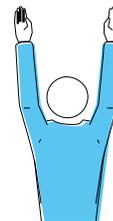
Lenda: ① ② Árbitros que devem mostrar o sinal de acordo com suas responsabilidades regulares
 ① ② Árbitro(s) que mostram o sinal em situações especiais

12 FALTA DE BLOQUEIO OU BARREIRA

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

Levante os dois braços verticalmente, palmas para a frente

① ②



13 FALTA DE POSIÇÃO OU ROTAÇÃO

Regras relevantes: 7.5, 7.7, 23.3.2.3a, 24.3.2.2

Faça um movimento circular com o dedo indicador

① ②

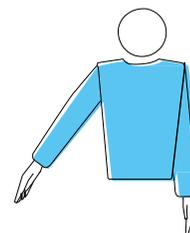


14 BOLA DENTRO

Regra relevante: 8.3

Aponte o braço e os dedos para o chão

① ②



15 BOLA FORA

Regras relevantes: 8.4.1, 8.4.2, 8.4.3, 8.4.4, 23.3.2.3h/i, 24.3.2.5, 24.3.2.7

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

① ②



DIAGRAMA 11 (D11): SINAIS MANUAIS OFICIAIS DOS ÁRBITROS

Lenda: ① ② Árbitros que devem mostrar o sinal de acordo com suas responsabilidades regulares
 ① ② Árbitro(s) que mostram o sinal em situações especiais

16 CONDUÇÃO

Regras relevantes: 9.2.2, 9.3.3, 23.3.2.3b

Levante lentamente o antebraço, palma da mão voltada para cima

①



17 DUPLO CONTATO/ DOIS TOQUES

Regras relevantes: 9.3.4, 23.3.2.3b

Levante dois dedos, abra

①



18 QUATRO TOQUES

Regras relevantes: 9.3.1, 23.3.2.3b

Levante quatro dedos, abra

①



19 REDE TOCADA PELO JOGADOR ou

BOLA DO SAQUE QUE TOCA NA REDE ENTRE AS ANTENAS E NÃO PASSA O PLANO VERTICAL DA REDE

Regras relevantes: 11.4.4, 12.6.2.1

Indique o lado relevante da rede com a mão correspondente

① ②

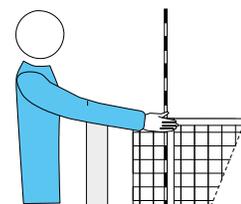


DIAGRAMA 11 (D11): SINAIS MANUAIS OFICIAS DOS ÁRBITROS

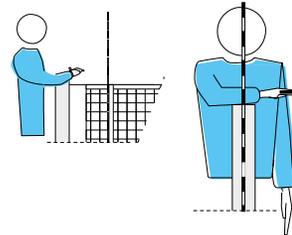
- Lenda: ① ② Árbitros que devem mostrar o sinal de acordo com suas responsabilidades regulares
 ① ② Árbitro(s) que mostram o sinal em situações especiais

20 INVASÃO ALÉM DA REDE

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

Coloque uma mão acima da rede, palma voltada para baixo

①



21 FALTA DE ATAQUE

Regras relevantes:

- *por um jogador da linha de trás ou por um líbero:*
13.3.3, 13.3.4, 13.3.5, 23.3.2.3d/e, 24.3.2.4
- *num passe de dedo por cima do Líbero na sua zona frontal ou na sua extensão:*
13.3.6

Faça um movimento para baixo com o antebraço, mão aberta

① ②



22 PENETRAÇÃO NA QUADRA DO Oponente ou BOLA CRUZANDO O ESPAÇO INFERIOR ou O SACADOR QUE TOCA A QUADRA (LINHA FINAL) COM SUAS NÁDEGAS ou O JOGADOR SENTA-SE FORA DE SUA QUADRA NO MOMENTO DO SAQUE

Regras relevantes: 8.4.5, 11.2.2, 12.4.3, 23.3.2.3a/f, 24.3.2.1

Aponte para a linha central ou para a linha relevante

① ②



DIAGRAMA 11 (D11): SINAIS MANUAIS OFICIAIS DOS ÁRBITROS

Lenda: ① ② Árbitros que devem mostrar o sinal de acordo com suas responsabilidades regulares
 ① ② Árbitro(s) que mostram o sinal em situações especiais

23 FALTA DUPLA E REPLAY

Regras relevantes: 6.1.2.2, 9.1.2.3, 17.2, 22.2.3.4

Levante os dois polegares verticalmente

①



24 BOLA TOCADA

Regras relevantes: 23.3.2.3b, 24.2.2

Escove a palma de uma mão com os dedos da outra, segurando verticalmente

①

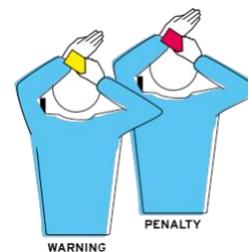


25 ADVERTÊNCIA DE RETARDAMENTO / PENALIDADE DE RETARDAMENTO

Regras relevantes: 15.11.3, 16.2.2, 23.3.2.2

Cubra o pulso com um cartão AMARELO (aviso) ou com um cartão VERMELHO (penalização)

①



26 LIFTING

Regras relevantes: 9.3.5, 9.4.1, 9.4.2, 23.3.2.3b, 24.3.2.8

Segure as mãos horizontalmente, palmas juntas e levante a palma superior da palma inferior

① ②

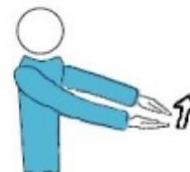


DIAGRAMA 12 (D12): SINAIS DE BANDEIRA OFICIAL DOS JUÍZES DE LINHA**1 BOLA DENTRO**

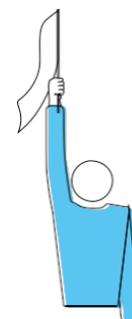
Regras relevantes: 8.3, 29.2.1.1

Aponte para baixo com a bandeira

**2 BOLA FORA**

Regras relevantes: 8.4.1, 29.2.1.1

Levante a bandeira verticalmente

**3 BOLA TOCADA**

Regra relevante: 29.2.1.2

Levante a bandeira e toque o topo com a palma da mão livre

**4 FALTAS DE ESPAÇO DE CRUZAMENTO, BOLA TOCADA POR UM OBJETO EXTERIOR OU Falta tocando a linha com as nádegas no saque por qualquer jogador 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

Acene a bandeira sobre a cabeça e aponte para a antena ou a respectiva linha



DIAGRAMA 12 (D12): SINAIS DE BANDEIRA OFICIAIS DOS JUÍZES DE LINHA (CONTINUAÇÃO)

5 JUÍZO IMPOSSÍVEL

Levante e cruze os braços e as mãos na frente do peito





PARTE 3
DEFINIÇÕES

DEFINIÇÕES	
TERMO	DEFINIDO COMO
Áreas	São seções do solo fora da zona livre, identificadas pelas regras tendo funções específicas. Dentre elas Área de Aquecimento e Área de Penalidade.
Boleiros	São as pessoas que trabalham mantendo a fluidez do jogo rolando a bola para o sacador entre os rallies.
Área de Controle de Competição	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).
Espaço de cruzamento	O espaço de cruzamento é definido por: <ul style="list-style-type: none"> - A faixa horizontal no topo da rede - As antenas e seu prolongamento - O teto A bola deve cruzar para a QUADRA do adversário através do espaço de cruzamento.
Dribl	Driblar significa jogar a bola contra o solo (normalmente como uma preparação para o lançamento da bola para sacar). Outras ações preparatórias podem incluir (dentre outras) movimentar a bola de uma mão para a outra.
Espaço Externo	O espaço externo é o plano vertical da rede fora do espaço de cruzamento e os espaços abaixo.
Falta	a) Uma ação de jogo contrária às Regras. b) Uma violação de Regra que não seja uma ação de jogo.
Interferência	Qualquer ação que criará uma vantagem sobre a equipe adversária ou qualquer ação que impeça o adversário de jogar a bola
Intervalo	É o tempo entre os sets. A troca de quadra no quinto set (decisivo) não é considerada um intervalo.
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.
Limpadores/ Enxugadores	Enxugadores são pessoas que o trabalho é manter o solo limpo e seco. Eles secam a quadra antes do jogo, entre os sets, nos Tempos de Descanso e Tempos Técnicos e, se necessário, depois de cada rally.
Objeto Externo	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, equipamentos de TV, mesa do apontador, rede, postes. As antenas não são consideradas objetos fora de jogo pois fazem parte da rede.
Pontos por Rally	Este é o sistema de marcar um ponto sempre que um rally é ganho.

DEFINIÇÕES	
TERMO	DEFINIDO COMO
Redesignação	É o ato que um Líbero, que não pode continuar ou é declarado pela equipe “incapaz de jogar”, tem a sua função assumida por outro jogador (exceto o jogador com quem o Líbero trocou) que não está em quadra no momento da redesignação.
Troca de Líbero	É o ato de um jogador regular deixar a quadra e o Líbero entrar em seu lugar. Isso pode incluir trocas entre Líberos. Deve haver um rally completo entre as trocas envolvendo qualquer Líbero.
Substituição	É o ato de um jogador regular deixar a quadra e outro jogador regular entrar em seu lugar.
Zona de substituição	Essa é a parte da zona livre onde ocorrem as substituições.
A menos que por acordo com a World ParaVolley	Esta declaração reconhece que, embora existam regulamentos sobre os padrões e especificações de equipamentos e instalações, há ocasiões em que arranjos especiais podem ser feitos pela World ParaVolley para promover o jogo de Voleibol ou testar novas condições.
Padrões World ParaVolley	As especificações técnicas ou limites definidos pela World ParaVolley para os fabricantes dos equipamentos.
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 Frente, Zona de Saque, Zona de Substituição, Zona Livre, Zona de Trás, e Zona de Troca de Líbero



worldparavolley.org