



REGRAS OFICIAIS VOLEIBOL SENTADO JUVENTUDE **2022 – 2024**

*Para serem aplicadas em todas as Competições Mundiais,
Internacionais, Nacionais, Regionais e Ligas
iniciadas após 1º Janeiro 2022*

Aprovadas pelo Conselho de Administração da World ParaVolley

ÍNDICE

CARACTERÍSTICAS DO JOGO	06
PARTE 1: FILOSOFIA DAS REGRAS E ARBITRAGEM	07
PARTE 2: REGRAS	09
SEÇÃO I - O JOGO	09
CAPÍTULO UM - INSTALAÇÕES E EQUIPAMENTOS	10
1. ÁREA DE JOGO	10
1.1. DIMENSÕES.....	10
1.2. SUPERFÍCIE DE JOGO.....	10
1.3. LINHAS DA QUADRA.....	10
1.4. ZONAS E ÁREAS.....	10
1.5. TEMPERATURA.....	11
1.6. ILUMINAÇÃO.....	11
2. REDE E POSTES	11
2.1. ALTURA DA REDE.....	11
2.2. ESTRUTURA.....	11
2.3. FAIXAS LATERAIS.....	11
2.4. ANTENAS.....	12
2.5. POSTES.....	12
2.6. EQUIPAMENTOS ADICIONAIS.....	12
3. BOLAS	12
3.1. CARACTERÍSTICAS.....	12
3.2. UNIFORMIDADE DAS BOLAS.....	12
3.3. SISTEMA DE CINCO BOLAS.....	12
CAPÍTULO DOIS – PARTICIPANTES	12
4. EQUIPES	12
4.1. COMPOSIÇÃO DA EQUIPE.....	12
4.2. LOCALIZAÇÃO DA EQUIPE.....	13
4.3. UNIFORME.....	13
4.4. TROCA DE UNIFORME.....	14
4.5. OBJETOS PROIBIDOS.....	14
5. RESPONSÁVEIS PELA EQUIPE	14
5.1. CAPITÃO.....	14
5.2. TÉCNICO.....	15
5.3. ASSISTENTE TÉCNICO.....	15
CAPÍTULO TRÊS - FORMATO DO JOGO	15
6. MARCAR UM PONTO, VENCER UM SET E A PARTIDA	15
6.1. MARCAR UM PONTO.....	15
6.2. VENCER UM SET.....	16
6.3. VENCER A PARTIDA.....	16
6.4. AUSÊNCIA E EQUIPE INCOMPLETA.....	16
7. ESTRUTURA DO JOGO	16
7.1. O SORTEIO.....	16
7.2. AQUECIMENTO OFICIAL.....	16
7.3. FORMAÇÃO DA EQUIPE.....	16
7.4. POSIÇÕES.....	17

7.5. FALTA DE POSIÇÃO.....	18
7.6. ROTAÇÃO.....	18
7.7. FALTA DE ROTAÇÃO.....	18
CAPÍTULO QUATRO – AÇÕES DE JOGO.....	18
8. SITUAÇÕES DE JOGO.....	18
8.1. BOLA EM JOGO.....	18
8.2. BOLA FORA DE JOGO.....	18
8.3. BOLA “DENTRO”.....	18
8.4. BOLA “FORA”.....	18
9. JOGANDO A BOLA.....	18
9.1. TOQUES DA EQUIPE.....	19
9.2. CARACTERÍSTICAS DO TOQUE.....	19
9.3. FALTAS AO JOGAR A BOLA.....	19
9.4. CONTATO COM A QUADRA.....	19
10. BOLA EM RELAÇÃO À REDE.....	20
10.1. BOLA CRUZANDO A REDE.....	20
10.2. BOLA TOCANDO A REDE.....	20
10.3. BOLA NA REDE.....	20
11. JOGADOR EM RELAÇÃO À REDE.....	20
11.1. TOCANDO SOBRE A REDE.....	20
11.2. PENETRAÇÃO SOB A REDE.....	20
11.3. CONTATO COM A REDE.....	20
11.4. FALTAS DO JOGADOR NA REDE.....	20
12. SAQUE.....	21
12.1. PRIMEIRO SAQUE DE UM SET.....	21
12.2. ORDEM DE SAQUE.....	21
12.3. AUTORIZAÇÃO DO SAQUE.....	21
12.4. EXECUÇÃO DO SAQUE.....	21
12.5. BARREIRA.....	21
12.6. FALTAS COMETIDAS DURANTE O SAQUE.....	22
12.7. FALTAS COMETIDAS DEPOIS DO SAQUE E FALTAS DE POSIÇÃO.....	22
13. GOLPE DE ATAQUE.....	22
13.1. CARACTERÍSTICAS DO GOLPE DE ATAQUE.....	22
13.2. RESTRIÇÕES DO GOLPE DE ATAQUE.....	22
13.3. FALTAS DO GOLPE DE ATAQUE.....	22
14. BLOQUEIO.....	23
14.1. BLOQUEANDO.....	23
14.2. CONTATO DE BLOQUEIO.....	23
14.3. BLOQUEANDO DENTRO DO ESPAÇO ADVERSÁRIO.....	23
14.4. BLOQUEIO E TOQUES DA EQUIPE.....	23
14.5. BLOQUEANDO O SAQUE.....	23
14.6. FALTAS DE BLOQUEIO.....	23
CAPÍTULO CINCO - INTERRUPTÕES, INTERVALOS E RETARDAMENTOS.....	23
15. INTERRUPTÕES REGULARES DE JOGO.....	23
15.1. NÚMERO DE INTERRUPTÕES REGULARES.....	23
15.2. SEQUÊNCIA DE INTERRUPTÕES REGULARES DE JOGO.....	24
15.3. SOLICITAÇÕES DE INTERRUPTÕES REGULARES DE JOGO.....	24
15.4. TEMPOS E TEMPOS TÉCNICOS.....	24
15.5. SUBSTITUIÇÃO DE JOGADORES.....	24
15.6. LIMITAÇÕES DAS SUBSTITUIÇÕES.....	24
15.7. SUBSTITUIÇÃO EXCEPCIONAL.....	24
15.8. SUBSTITUIÇÃO POR EXPULSÃO OU DESQUALIFICAÇÃO.....	25
15.9. SUBSTITUIÇÃO ILEGAL.....	25

15.10. PROCEDIMENTO DE SUBSTITUIÇÃO.....	25
15.11. SOLICITAÇÕES INDEVIDAS.....	25
16. RETARDAMENTOS DE JOGO.....	26
16.1. TIPOS DE RETARDAMENTO.....	26
16.2. SANÇÕES POR RETARDAMENTO.....	26
17. INTERRUPTÕES EXCEPCIONAIS DE JOGO.....	26
17.1. CONTUSÃO/DOENÇA.....	26
17.2. INTERFERÊNCIA EXTERNA.....	26
17.3. INTERRUPTÕES PROLONGADAS.....	26
18. INTERVALOS E TROCA DE QUADRA.....	26
18.1. INTERVALOS.....	26
18.2. TROCA DE QUADRA.....	27
CAPÍTULO SEIS – O JOGADOR LÍBERO.....	27
19. O JOGADOR LÍBERO.....	27
19.1. DESIGNAÇÃO DO LÍBERO.....	27
19.2. UNIFORME.....	27
19.3. AÇÕES ENVOLVENDO O LÍBERO.....	27
19.4. REDESIGNAÇÃO DE UM NOVO LÍBERO.....	28
19.5. RESUMO.....	29
CAPÍTULO SETE – CONDUTA DOS PARTICIPANTES.....	29
20. REQUISITOS DE CONDUTA.....	29
20.1. CONDUTA DESPORTIVA.....	29
20.2. FAIR PLAY.....	29
21. CONDUTAS INCORRETAS E SUAS SANÇÕES.....	29
21.1. CONDUTA INCORRETA MENOR.....	29
21.2. CONDUTA INCORRETA ACARRETANDO SANÇÕES.....	29
21.3. ESCALA DE SANÇÃO.....	29
21.4. APLICAÇÃO DE SANÇÕES POR CONDUTA INCORRETA.....	30
21.5. CONDUTA INCORRETA ANTES E ENTRE OS SETS.....	30
21.6. CARTÕES DE SANÇÕES.....	30
SEÇÃO II - OS ÁRBITROS, SUAS RESPONSABILIDADES E SINAIS MANUAIS OFICIAIS	31
CAPÍTULO OITO – ÁRBITROS.....	32
22. EQUIPE DE ARBITRAGEM E PROCEDIMENTOS.....	32
22.1. COMPOSIÇÃO.....	32
22.2. PROCEDIMENTOS.....	32
23. PRIMEIRO ÁRBITRO.....	32
23.1. LOCALIZAÇÃO.....	32
23.2. AUTORIDADE.....	32
23.3. RESPONSABILIDADES.....	33
24. SEGUNDO ÁRBITRO.....	33
24.1. LOCALIZAÇÃO.....	33
24.2. AUTORIDADE.....	33
24.3. RESPONSABILIDADES.....	34
25. APONTADOR.....	34
25.1. LOCALIZAÇÃO.....	34
25.2. RESPONSABILIDADES.....	34

26. APONTADOR ASSISTENTE	35
26.1. LOCALIZAÇÃO.....	35
26.2. RESPONSABILIDADES.....	35
27. JUÍZES DE LINHA	35
27.1. LOCALIZAÇÃO.....	35
27.2. RESPONSABILIDADES.....	36
28. SINAIS OFICIAIS	36
28.1. SINAIS MANUAIS DOS ÁRBITROS.....	36
28.2. SINAIS COM A BANDEIRA DOS JUÍZES DE LINHA.....	36
SEÇÃO III – DIAGRAMAS	37
PARTE 3: DEFINIÇÕES	38

CARACTERÍSTICAS DO JOGO

Voleibol é um esporte praticado 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 para qualquer pessoa.

O objetivo do jogo é enviar a bola por cima da rede a fim de fazê-la tocar a quadra adversária, e evitar que o adversário faça o mesmo. A equipe tem três toques para retornar a bola (além do toque 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 falhe ao retorná-la corretamente ao adversário.

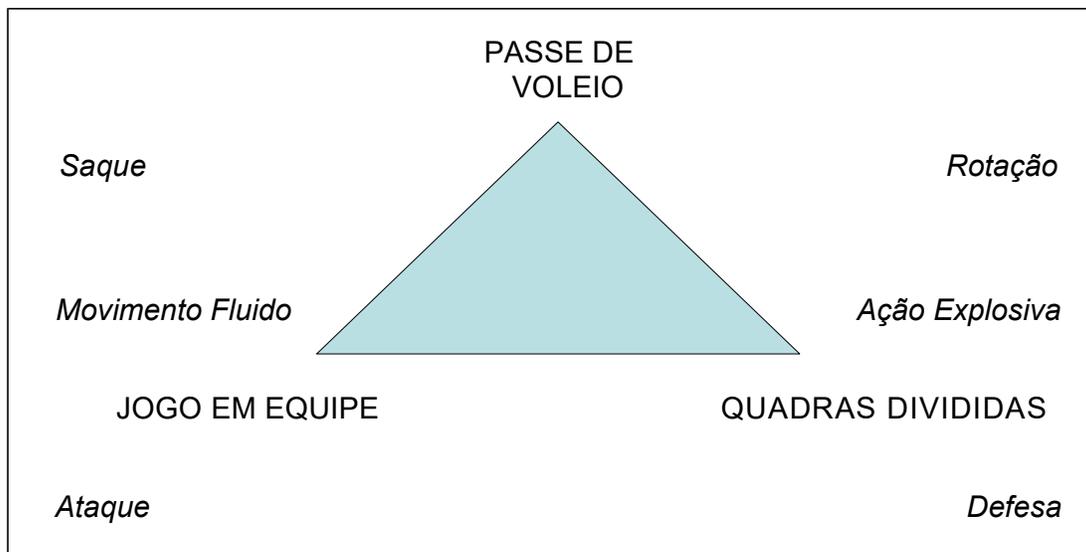
No voleibol, a equipe que vence um rally marca um ponto (Sistema de Pontos por Rally). Quando a equipe receptora do saque vence um rally, ela ganha um ponto e o direito de sacar, e os jogadores rodam uma posição no sentido horário.

*A Filosofia das Regras e da Arbitragem da **World ParaVolley** está de acordo com a da FIVB, como descrito nas páginas a seguir.*

PARTE 1: FILOSOFIA DAS REGRAS E ARBITRAGEM

Introdução

Em todos os aspectos, o Voleibol principais esportes do mundo – tem mais federações afiliadas, maior número de espectadores de TC, maior número de seguidores nas mídias sociais, maior número de jogadores registrados e amadores do que quase qualquer outro esporte. Um imagem dinâmica, limpa e colorida, combinando esporte altamente competitivo e espetáculo de alto nível. Voleibol Sentado é um dos mais bem sucedidos, populares, competitivos e recreativos esportes no mundo e um dos únicos Paradesportos em que os atletas não dependem de tecnologia e equipamentos.



A competição mede forças latentes. Ela mostra o melhor da habilidade, espírito, criatividade e estética. As regras são estruturadas para permitir todas essas qualidades. Com poucas exceções, Voleibol permite todos os jogadores atuarem na rede (no ataque) e no fundo de quadra (defender ou sacar). William Morgan, o criador do jogo, ainda poderia reconhecê-lo devido o voleibol conservar alguns elementos distintos e essenciais ao longo dos anos. Alguns desses elementos são compartilhados com outros esportes de rede/bola/raquete:

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

Voleibol é, entretanto, o único dentre os esportes de rede em insistir que a bola esteja em constante voo – uma “bola voadora” – e permitindo cada equipe realizar passes antes de retornar a bola ao adversário. A introdução de um jogador especialista em defesa – o Líbero – transformou o jogo em termos de duração de rally e situações de jogo. Modificações na regra do saque mudaram a ação do saque de uma simples maneira de colocar a bola em jogo para uma arma ofensiva.

O conceito de rotação é incorporado para permitir que os atletas sejam versáteis. As regras de posicionamento permitem as equipes terem flexibilidade e criam um interessante desenvolvimento de táticas ao jogo.

Competidores usam essa estrutura para desafiar técnica, tática e força. A estrutura permite aos jogadores uma liberdade de expressão para entusiasmar os espectadores e telespectadores.

E a imagem do voleibol é cada vez mais positiva.

À medida que o jogo evolui, não há dúvida que ele ainda mudará – ficando ainda melhor, mais forte e rápido.

Nos recentes anos a FIVB e a World ParaVolley tem feito grandes avanços na adaptação do jogo para o público moderno.

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

- entender as regras permite jogar melhor – técnicos podem criar melhores táticas e estrutura para as equipes, permitindo aos jogadores plena demonstração de suas habilidades;
- entender a relação entre as regras permite aos árbitros tomarem as decisões mais acertadas.

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

O árbitro dentro desse panorama

A essência de um bom árbitro está no conceito de justiça e consistência:

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

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

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

Finalmente, podemos dizer que um bom árbitro usará as regras para tornar a competição uma experiência gratificante para *todos* os envolvidos.

Para aqueles que leram até aqui, vejam as Regras que seguem como um atual estágio de desenvolvimento de um grande jogo, mas tenham em mente o porquê destes poucos parágrafos introdutórios para que possam ser de igual importância para vocês na sua posição dentro do esporte.

Se envolva! Mantenha a bola no ar! Entenda o jogo!

PARTE 2: REGRAS

SEÇÃO I – O JOGO

CAPÍTULO UM – INSTALAÇÕES E EQUIPAMENTOS

1. ÁREA DE JOGO

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

1.1 DIMENSÕES

A quadra de jogo é um retângulo medindo 10 X 4m, circundada por uma zona livre de no mínimo 3m de largura em todos os lados.

O espaço livre de jogo é o espaço sobre a área de jogo livre de qualquer obstáculo. O espaço livre de jogo deve medir no mínimo 7m de altura a partir da superfície de jogo.

Para Competições Mundiais e Oficiais da World ParaVolley, assim como Campeonatos Zonais, a zona livre deve medir no mínimo 4m a partir das linhas laterais e 6m a partir da linha de fundo. O espaço livre de jogo deve medir no mínimo 10m de altura a partir da superfície de jogo.

1.2. SUPERFÍCIE DE JOGO

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

Para Competições Mundiais e Oficiais da World ParaVolley, assim como Campeonatos Zonais, somente superfícies de madeira ou sintéticas são permitidas. Qualquer superfície deve ser previamente aprovada pela World ParaVolley.

1.2.2. Em quadras cobertas a superfície da quadra de jogo deve ser de cor clara. **Para Competições Mundiais e Oficiais da World ParaVolley, assim como Campeonatos Zonais, cores brancas são requeridas para as linhas. Outras cores, diferentes uma da outra, são requeridas para a quadra de jogo e a zona livre.**

1.2.3. Nas quadras em recintos abertos uma inclinação de 5mm por metro é permitida para drenagem. Linhas da quadra feitas de materiais sólidos são proibidas.

1.3. LINHAS DA QUADRA

1.3.1. Todas as linhas possuem 5cm de largura. Devem ser de uma cor clara que seja diferente da cor do piso da quadra e de outras linhas quaisquer.

1.3.2. *Linhas de delimitação*

Duas linhas laterais e duas linhas de fundo delimitam a quadra de jogo. Ambas as linhas laterais e linhas de fundo estão inseridas nas dimensões da quadra de jogo.

1.3.3. *Linha central*

O eixo da linha central divide a quadra de jogo em duas quadras medindo 5m x 4m cada; no entanto a largura total da linha pertence igualmente a ambas as quadras. Essa linha se estende sob a rede de uma linha lateral à outra.

1.4. ZONAS E ÁREAS

1.4.1. *Zona de saque*

A zona de saque é uma área de 4m de largura atrás de cada linha de fundo.

É lateralmente limitada por duas pequenas linhas, cada uma medindo 15cm, traçadas 20cm atrás da linha de fundo como uma extensão das linhas laterais.

Ambas as linhas estão incluídas na largura da zona de saque.

Em profundidade, a zona de saque estende-se até o fim da zona livre.

1.4.2. *Zona de substituição*

A zona de substituição faz parte da zona livre ao lado dos bancos das equipes e é delimitada pelo prolongamento da linha central até a linha final.

1.4.3. *Área de aquecimento*

Para Competições Mundiais e Oficiais da *World ParaVolley*, assim como Campeonatos Zonais, as áreas de aquecimento, medindo aproximadamente 2 x 2m, estão localizadas em ambos os cantos da quadra ao lado dos bancos, fora da zona livre (a menos que outro lugar seja indicado pelo Delegado Técnico da competição).

1.5. TEMPERATURA

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

Para Competições Mundiais e Oficiais da *World ParaVolley*, assim como Campeonatos Zonais, a temperatura máxima não pode exceder a 25°C (77°F) e a mínima não pode ser inferior a 16°C (61°F).

1.6. ILUMINAÇÃO

A iluminação não deve ser inferior a 300 lux.

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

2. REDE E POSTES

2.1. ALTURA DA REDE

2.1.1. Colocada verticalmente sobre a linha central há uma rede cuja parte superior é ajustada a uma altura de 1,15m para os homens e 1,05m para as mulheres.

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

2.2. ESTRUTURA

A rede possui 0,80m de largura e de 4,50 a 5m de comprimento (com 25 a 50cm em cada lado além das faixas laterais), feita em malha quadriculada preta com 10cm de lado.

Para Competições Mundiais e Oficiais da *World ParaVolley*, assim como Campeonatos Zonais, a rede deve ter 5 metros de comprimento.

Na parte superior uma faixa horizontal, de 7cm de largura, feita de lona branca dobrada ao meio, é costurada em toda sua extensão. Em cada extremidade da faixa há uma abertura, pela qual passa uma corda, fixando a faixa aos postes para mantê-la tensionada.

Dentro da faixa, um cabo flexível fixa a rede aos postes e a mantém tensionada.

Na parte inferior da rede há outra faixa horizontal, de 5cm de largura, similar à faixa superior, na qual é amarrada uma corda. Essa corda fixa a rede aos postes e mantém sua parte inferior tensionada.

2.3. FAIXAS LATERAIS

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

Elas possuem 5cm de largura e 0,80m de comprimento, e são consideradas como parte da rede.

2.4. ANTENAS

Uma antena é uma haste flexível, com 1.60m de comprimento e 10mm de diâmetro, feita de fibra de vidro ou material similar.

Uma antena é fixada na parte externa de cada faixa lateral. As antenas são colocadas em lados opostos da rede.

A parte superior de cada antena se estende 80cm acima da rede e é marcada com listras de 10cm de largura em cores contrastantes, preferencialmente vermelho e branco.

As antenas são consideradas parte da rede e delimitam lateralmente o espaço de cruzamento.

2.5. POSTES

2.5.1. Os postes que sustentam a rede são colocados a uma distância de 0,50 – 1,00m além das linhas laterais. Eles devem ter no máximo 1,25m de altura e devem ser preferivelmente ajustáveis.

Para Competições Mundiais e Oficiais da *World ParaVolley*, assim como Campeonatos Zonais, os postes de sustentação da rede são colocados a uma distância externa de 1m das linhas laterais e devem ser acolchoados. Os postes devem ser fixados ao solo em buracos, a menos que a *World ParaVolley* tenha aprovado previamente, postes de superfície com pesos para o evento.

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

2.6. EQUIPAMENTOS ADICIONAIS

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

3. BOLAS

3.1. CARACTERÍSTICAS

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

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

Bolas de couro sintético e combinações de cores que são usadas nas Competições Mundiais e Oficiais da *World ParaVolley*, assim como nos Campeonatos Zonais, devem seguir os padrões da *World ParaVolley*.

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

Sua pressão interna deve ser de 0.300 a 0.325kg/cm² (4.26 a 4.61psi) (294.3 a 318.82mbar ou hPa).

3.2. UNIFORMIDADE DAS BOLAS

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

Competições Mundiais, Internacionais, Nacionais e Ligas devem ser jogadas com bolas aprovadas pela *World ParaVolley*, salvo por concordância da *World ParaVolley*.

3.3. SISTEMA DE TRÊS BOLAS

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

CAPÍTULO DOIS – PARTICIPANTES

4. EQUIPES

4.1. COMPOSIÇÃO DA EQUIPE

Uma equipe é constituída por no máximo 4 jogadores (idade conforme especificado nos Regulamentos para os Jogos Para Juvenis específicos) internacionalmente classificados com um “Confirmado” em seu status de classificação funcional ou um “Revisão”, incluindo no máximo 1 jogadores classificados como “Comprometimento Mínimo” (VS2), mais:

- Pessoal técnico: um técnico e um assistente técnico,
- Equipe Médica: um fisioterapeuta e um médico

Somente aqueles inscritos na súmula podem entrar normalmente na Área de Competição/Controle e participar no aquecimento oficial da partida.

O supervisor da equipe e/ou Jornalista da equipe não podem se sentar no banco de reservas ou atrás dele na Área de Controle do jogo.

Para Competições Mundiais e Oficiais da *World ParaVolley*, assim como Campeonatos Zonais, o médico e o fisioterapeuta devem fazer parte da delegação oficial da equipe e estarem previamente credenciados pelo *Departamento Médico da World ParaVolley*.

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

4.1.2. Somente os jogadores registrados na súmula podem entrar na quadra e jogar na partida. Uma vez que o técnico e o capitão da equipe tenham assinado a súmula, (relação da equipe para súmula eletrônica) os jogadores registrados não podem ser alterados.

4.2. LOCALIZAÇÃO DA EQUIPE

4.2.1. O jogador que não está atuando deve permanecer sentado no banco da sua equipe ou em sua área de aquecimento. O técnico e os demais membros da equipe sentam-se no banco, mas podem deixá-lo temporariamente.

Os bancos das equipes situam-se ao lado da mesa do apontador, fora da zona livre.

4.2.2. Somente os membros que compõem a equipe estão permitidos sentar no banco durante a partida e participar da sessão de aquecimento oficial.

4.2.3. Jogadores que não estão atuando podem se aquecer sem bolas, como segue:

4.2.3.1. durante o jogo: nas áreas de aquecimento;

4.2.3.2. durante os tempos e tempos técnicos: na zona livre atrás de suas quadras.

4.2.4. Durante os intervalos entre os sets, os jogadores podem aquecer usando bolas dentro de sua própria zona livre.

4.3. UNIFORME

O uniforme do jogador consiste em camiseta, calção ou calça comprida, meias (uniforme) e calçado esportivo. Os jogadores podem jogar descalços.

Os jogadores poderão usar roupas de compressão por baixo do calção desde que eles:

- I. não sejam mais longos do que os calções;
- II. sejam da mesma cor dos calções, ou brancos, ou pretos, ou de cores neutras, e
- III. que os membros da equipe que estejam usando, usem o mesmo tipo e combinação.

Um artigo de compressão, sem acolchoado, pode ser usado por baixo da calça. Membros da equipe jogando com calças devem usar o mesmo tipo e combinação.

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

4.3.1. A cor e o modelo das camisetas, calções, calças compridas, artigos de compressão e meias devem ser iguais para toda a equipe (exceto para o Líbero). Os uniformes devem estar limpos.

4.3.2. Os calçados devem ser leves e flexíveis com solado de borracha ou composto, sem saltos.

Para Competições Mundiais e Oficiais da World ParaVolley, assim como Campeonatos Zonais, é proibido usar calçados que marquem o solo.

4.3.3. As camisetas dos jogadores devem ser numeradas de 1 a 99.

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

4.3.3.2. O número deve ter um mínimo de 15cm de altura no peito e um mínimo de 20cm de altura nas costas. O traço que forma os números deve ter um mínimo de 2cm de largura.

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

4.3.5. É proibido vestir uniformes de uma cor diferente dos demais jogadores e/ou sem a numeração oficial.

4.4. TROCA DE UNIFORME

O primeiro árbitro pode autorizar um ou mais jogadores:

4.4.1. jogar descalço,

Para Competições Mundiais e Oficiais da World ParaVolley, assim como Campeonatos Zonais, é proibido jogar descalço (sem meias).

4.4.2. trocar uniformes molhados ou danificados entre os sets ou depois de uma substituição, desde que a cor, modelo e número dos novos uniforme(s) permaneçam as mesmas,

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

4.5. OBJETOS PROIBIDOS

4.5.1. É proibido usar objetos que possam causar lesão ou que proporcionem uma vantagem artificial injusta 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 seu próprio risco.

4.5.3. Almofadas de compressão (artigos de proteção acolchoados contra lesões ex: joelheiras e cotoveleiras) podem ser usadas para proteção ou suporte.

Para Competições Mundiais e Oficiais da World ParaVolley, esses dispositivos devem ser da mesma cor que a parte correspondente do uniforme. Cores pretas, brancas ou neutras também podem ser usadas, mas devem ser as mesmas para toda a equipe.

5. RESPONSÁVEIS PELA EQUIPE

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

5.1. CAPITÃO

5.1.1. *Antes da partida*, o capitão da equipe assina a súmula (lista de equipes para a súmula eletrônica) e representa sua equipe no sorteio.

5.1.2. *Durante a partida* e enquanto está 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. Esse capitão em jogo mantém suas responsabilidades até que ele seja substituído, ou o capitão da equipe retorne ao jogo, ou o set termine. Quando a bola está fora de jogo, somente o capitão em jogo está autorizado a falar com os árbitros:

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

5.1.2.2. para solicitar autorização:

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

5.1.2.3. na ausência do técnico: para solicitar tempos e substituições.

5.1.3. *No final da partida*, o capitão da equipe:

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

5.1.3.2. pode, caso tenha notificado no devido momento o primeiro árbitro, confirmar e registrar na súmula um protesto oficial em relação à aplicação ou interpretação das regras pelo árbitro.

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 seleciona a formação inicial, os reservas, e solicita tempos. Nessas funções seu contato oficial é com o segundo árbitro.

5.2.2. *Antes da partida*, o técnico registra ou confere os nomes e números dos seus jogadores na relação nominal da súmula e depois a assina.

5.2.3. *Durante a partida*, o técnico:

5.2.3.1. antes de cada set, entrega ao segundo árbitro ou ao apontador o formulário de ordem de saque devidamente preenchido e assinado;

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

5.2.3.3. solicita tempos e substituições;

5.2.3.4. pode, assim como os demais membros da equipe, dar instruções aos jogadores em quadra. O técnico pode dar essas instruções enquanto em pé ou andando dentro da zona livre em frente ao banco da equipe a partir da extensão da linha de ataque até a área de aquecimento, sem perturbar ou retardar a partida.

Caso a área de aquecimento esteja situada atrás do banco da equipe, então o técnico pode se locomover da extensão do início do banco da equipe até o final da quadra de sua equipe, mas não deve obstruir a visão dos juízes de linha.

5.3. ASSISTENTE TÉCNICO

5.3.1. O assistente técnico senta no banco da equipe, mas não tem o direito de intervir na partida.

5.3.2. Se o técnico for obrigado a deixar sua equipe por qualquer razão, incluindo sanção, mas excluindo sua entrada em quadra como jogador, o assistente técnico pode assumir as funções do técnico durante a ausência, uma vez autorizado pelo árbitro através de solicitação do capitão no jogo.

CAPÍTULO TRÊS – FORMATO DO JOGO

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

6.1. MARCAR UM PONTO

6.1.1. Ponto

Uma equipe marca um ponto:

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

6.1.1.2. quando a equipe adversária comete uma falta;

6.1.1.3. quando a equipe adversária recebe uma penalidade.

6.1.2. Falta

Uma equipe comete uma falta ao executar uma ação de jogo contrária as Regras (ou pela violação das mesmas de outra maneira). Os árbitros julgam as faltas e determinam as consequências de acordo com as Regras:

6.1.2.1. se duas ou mais faltas são cometidas sucessivamente, somente a primeira é contada,

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

6.1.3. Rally e rally completo

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

Isso inclui:

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

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

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

6.2. VENCER UM SET

Um set é vencido pela equipe que primeiro marcar 25 pontos com uma diferença mínima de dois pontos. No caso de empate em 24–24, o jogo continua até que uma diferença de dois pontos seja alcançada (26–24; 27–25; ...).

6.3. VENCER A PARTIDA

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

6.3.2. Para todas as partidas, todos os três sets serão disputados. O 3º set também é disputado a 25 pontos com uma vantagem mínima de 2 pontos. No caso de empate em 24–24, o jogo continua até que uma diferença de dois pontos seja alcançada (26–24; 27–25; ...).

6.4. AUSÊNCIA E EQUIPE INCOMPLETA

6.4.1. Se uma equipe se recusar a jogar após ser convocada para tal, ela é declarada ausente e perde a partida com o resultado de 0–3 para a partida e 0–25 para cada set.

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 que é declarada INCOMPLETA para o set ou a partida, perde o set ou a partida. À equipe adversária são dados os pontos, ou os pontos e sets, necessários para vencer o set ou a partida. A equipe incompleta mantém seus pontos e sets.

7. ESTRUTURA DO JOGO

7.1. O SORTEIO

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

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

7.1.2. O vencedor do sorteio escolhe:

ENTRE

7.1.2.1. o direito de sacar ou receber o saque;

OU

7.1.2.2. o lado da quadra.

O perdedor fica com a outra opção.

7.2. AQUECIMENTO OFICIAL

7.2.1. Antes da partida, se as equipes dispuserem previamente de uma quadra de jogo, elas terão direito a 6-minutos de aquecimento na rede em conjunto; se não, elas terão 10 minutos.

Para Competições Mundiais e Oficiais da World ParaVolley, assim como Campeonatos Zonais, as equipes terão 10 minutos de aquecimento juntas na rede.

7.3. FORMAÇÃO INICIAL DAS EQUIPES

7.3.1. Deve haver sempre três jogadores por equipe em quadra. Os três jogadores em quadra podem incluir um máximo de um jogador de “Comprometimento Mínimo” (VS2).

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

7.3.2. Antes do início de cada set, o técnico deve apresentar a formação inicial da sua equipe no formulário de ordem de saque ou de forma eletrônica, se usada. O formulário deve ser entregue, devidamente preenchido e assinado, ao segundo árbitro ou apontador – ou eletronicamente enviado direto à súmula eletrônica.

7.3.3. O jogador que não constam na formação inicial de um set é o reserva para aquele set.

7.3.4. Uma vez o formulário de ordem de saque ter sido entregue ao segundo árbitro ou apontador, nenhuma alteração na formação pode ser autorizada sem uma substituição regular.

7.3.5. Discrepâncias entre as posições dos jogadores na quadra e no formulário de ordem de saque são solucionadas como segue:

7.3.5.1. quando uma discrepância é notada antes do início do set, as posições dos jogadores devem ser retificadas de acordo com aqueles jogadores no formulário de ordem de saque – não haverá sanção;

7.3.5.2. quando, antes do início do set, um jogador em quadra não se encontra registrado no formulário de ordem de saque daquele set, esse jogador deve ser trocado de acordo com o formulário – não haverá sanção;

7.3.5.3. entretanto, se o técnico desejar manter o(s) jogador(es) não registrado(s) em quadra, ele terá que solicitar substituição(ões) regular(es), através da utilização do correspondente sinal manual, que serão então registrada(s) na súmula.

Se uma discrepância entre a posição do jogador e o formulário de ordem de saque é descoberta depois do início do set, a equipe faltosa 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 a partir do exato momento da falta até a sua descoberta são cancelados.

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 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.

7.4. POSIÇÕES

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

7.4.2. Após o saque, os jogadores podem se movimentar e ocupar qualquer posição em sua quadra e zona livre.

7.5. FALTA DE POSIÇÃO

7.5.1. A equipe comete uma falta de posição se algum jogador estiver na quadra por meio de uma substituição ilegal e o jogo recomeça. Isso é contato como uma falta de posição com as consequências de uma substituição ilegal.

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 posições dos jogadores, durante todo o set.

7.6.2. Quando a equipe receptora ganha o direito de sacar, seus jogadores rotam uma posição no sentido horário.

7.7. FALTA DE ROTAÇÃO

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

7.7.1.1. O apontador deve parar o jogo tocando a campainha, o adversário ganha um ponto e o direito de executar o próximo saque;

Se a falta de rotação é determinada somente após o término do rally que começou com a falta de rotação, apenas um ponto deverá ser dado ao adversário, independente do resultado do rally jogado.

7.7.1.2. a ordem de rotação da equipe faltosa deverá ser retificada.

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

Se esse momento não pode ser determinado, nenhum ponto(s) é cancelado, e um ponto e saque para o adversário é a única sanção.

CAPÍTULO QUATRO – AÇÕES DE JOGO

8. SITUAÇÕES DE JOGO

8.1. BOLA EM JOGO

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

8.2. BOLA FORA DE JOGO

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

8.3. BOLA “DENTRO”

A bola é “dentro” se em qualquer momento do seu contato com o solo, alguma parte da bola toca a quadra de jogo, incluindo as linhas de delimitação.

8.4. BOLA “FORA”

A bola é “fora” quando:

- 8.4.1. todas as partes da bola que estão em contato com o solo estão completamente fora das linhas de delimitação;
- 8.4.2. toca um objeto fora da quadra, o teto ou uma pessoa fora do jogo;
- 8.4.3. toca as antenas, cordas, postes ou a própria rede além das faixas laterais;
- 8.4.4. cruza o plano vertical da rede parcialmente ou totalmente por fora do espaço de cruzamento, exceto no caso da Regra 10.1.2;
- 8.4.5. cruza completamente o espaço inferior abaixo da rede.

9. JOGANDO A BOLA

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

9.1. TOQUES DA EQUIPE

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

A equipe tem direito a um máximo de três toques (além do bloqueio), para retornar a bola. Se mais toques são utilizados, a equipe comete a falta de “QUATRO TOQUES”.

9.1.1. *Contatos consecutivos*

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

9.1.2. *Contatos simultâneos*

Dois ou três jogadores podem tocar a bola ao mesmo tempo.

9.1.2.1. Quando dois (três) companheiros de equipe tocam a bola simultaneamente, são contados como dois (três) toques (com exceção do bloqueio). Se eles tentam alcançar a bola, mas somente um deles a toca, um toque é contado. Uma colisão de jogadores não constitui uma falta.

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

9.1.2.3. Se contatos simultâneos entre dois oponentes acima da rede acarretam uma “BOLA PRESA”, considera-se uma “DUPLA FALTA” e o rally é repetido. Entretanto, uma pequena retenção é permitida se o contato estendido não interrompe a continuidade do jogo.

9.1.3. *Toque apoiado*

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

Entretanto, um jogador que está prestes a cometer uma falta (tocar a rede, etc.) pode ser parado ou retido por um companheiro de equipe.

9.2. CARACTERÍSTICAS DO TOQUE

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

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

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

Exceções:

9.2.3.1. no bloqueio, contatos consecutivos podem ocorrer por um ou mais jogadores contanto que os contatos ocorram durante uma ação;

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

9.3. FALTAS AO JOGAR A BOLA

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

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

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

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

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. Exceto Regra 9.4.1

9.4. CONTATO COM A QUADRA

9.4.1. Em todo momento durante 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 extensão da quadra ao jogar a bola em uma ação de defesa (durante o 1º, 2º ou 3º contato) se, no momento do contato a bola não esteja completamente acima do bordo superior da rede.

9.4.2. Ficar em pé, levantar o corpo ou dar passadas é proibido.

10. BOLA EM RELAÇÃO À REDE

10.1. BOLA CRUZANDO A REDE

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

10.1.1.1. abaixo, pelo bordo superior da rede;

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

10.1.1.3. acima, pelo teto.

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

10.1.2.1. a quadra adversária não seja tocada pelo jogador;

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

A equipe adversária não pode interferir nesta ação.

10.1.3. A bola que vai em direção à quadra adversária através do espaço inferior está em jogo até o momento em que cruzar completamente o plano vertical da rede.

10.2. BOLA TOCANDO A REDE

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

10.3. BOLA NA REDE

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

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

11. JOGADOR EM RELAÇÃO À REDE

11.1. INVASÃO SOBRE A REDE

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

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

11.2. PENETRAÇÃO SOB A REDE

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

11.2.2. É permitido tocar a quadra adversária além da linha central com qualquer parte do corpo desde que não interfira na jogada do adversário.

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

11.2.4. Jogadores podem penetrar na zona livre do adversário desde que eles não interfiram na jogada 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.

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

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

11.4. FALTAS DO JOGADOR NA REDE

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

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

11.4.3. Um jogador penetra na quadra adversária interferindo no jogo do oponente.

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

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

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

12. SAQUE

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

12.1. PRIMEIRO SAQUE DE UM SET

12.1.1. O primeiro saque do primeiro set, assim como do 3º set decisivo, é executado pela equipe determinada pelo sorteio.

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

12.2. ORDEM DE SAQUE

12.2.1. Os jogadores devem seguir a ordem de saque registrada no formulário de ordem de saque.

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

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

12.2.2.2. quando a equipe receptora do saque vence o rally, ela ganha o direito ao saque.

12.3. AUTORIZAÇÃO DO SAQUE

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

12.4. EXECUÇÃO DO SAQUE

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

12.4.2. Apenas um lançamento ou soltura da bola é permitido. 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.

Após o golpe, o sacador pode mover-se para fora da zona de saque, ou para dentro da quadra.

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

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

12.5. BARREIRA

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

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 golpe do saque e a trajetória aérea da bola até a bola atingir o plano vertical da rede.

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:

12.6.1.1. viola a ordem de saque;

12.6.1.2. não executa o saque corretamente;

12.6.1.3. perde o contato de suas nádegas com o solo (“lifting”).

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:

- 12.6.2.1. toca um jogador da equipe sacadora ou não cruza o plano vertical da rede completamente através do espaço de cruzamento;
- 12.6.2.2. vai “fora”;
- 12.6.2.3. passa sobre uma barreira.

12.7. FALTAS DE SAQUE E FALTAS DE POSIÇÃO

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

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.

13. GOLPE DE ATAQUE

13.1. CARACTERÍSTICAS DO GOLPE DE ATAQUE

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

13.1.2. Durante um golpe de ataque, uma “largada” é permitida somente se a bola é claramente golpeada, e não carregada ou lançada.

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. RESTRIÇÕES 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.

13.3. FALTAS DO GOLPE DE ATAQUE

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

13.3.2. Um jogador golpeia a bola para “fora”.

13.3.3. Um jogador perde o contato de suas nádegas com o solo, no momento do golpe na bola.

14. BLOQUEIO

14.1. BLOQUEAR

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

14.1.2. *Tentativa de bloqueio*

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

14.1.3. *Bloqueio efetivo*

Um bloqueio é efetivo quando a bola é tocada pelo bloqueador.

14.1.4. *Bloqueio coletivo*

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

14.2. CONTATO DE BLOQUEIO

Consecutivos (rápidos e contínuos) contatos com a bola podem ocorrer por um ou mais bloqueadores desde que os contatos ocorram durante uma ação.

14.3. BLOQUEIO DENTRO DO ESPAÇO ADVERSÁRIO

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

14.4. BLOQUEIO E TOQUES DA EQUIPE

14.4.1. Um contato de bloqueio não é contado como um toque da equipe.

Conseqüentemente, após um contato de bloqueio, a equipe tem o direito a três toques para retornar a bola.

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.

14.5. 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 ou simultaneamente ao golpe de ataque do oponente.

14.6.2. 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 de suas nádegas com o solo enquanto participa de uma tentativa de bloqueio sem tocar a bola NÃO é uma falta.**

14.6.3. A bola é enviada para “fora”.

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

CAPÍTULO CINCO – INTERRUPÇÕES, INTERVALOS E RETARDAMENTOS

15. INTERRUPÇÕES REGULARES DE JOGO

Uma interrupção é o tempo entre um rally completo e o apito do primeiro árbitro para o próximo saque.

As únicas interrupções regulares de jogo são TEMPOS DE DESCANSO e SUBSTITUIÇÕES.

15.1. NÚMERO DE INTERRUPÇÕES REGULARES DO JOGO

Cada equipe pode solicitar um máximo de dois tempos de descanso e duas substituições por set.

15.2. SEQUÊNCIA DAS INTERRUPÇÕES REGULARES NO JOGO

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.

15.2.2. Entretanto, uma equipe não está autorizada a fazer consecutivas **solicitações** de substituições durante a mesma interrupção.

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).

15.2.4. Não é permitido solicitar qualquer interrupção regular do jogo após ter um pedido rejeitado e sancionada por retardamento durante a mesma interrupção (ou seja, antes do final do próximo rally completo).

15.3. SOLICITAÇÕES DE INTERRUPÇÕES REGULARES DE JOGO

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.

15.3.2. Substituição antes do início do set é permitida, e deve ser registrada como uma substituição regular naquele set.

15.4. TEMPOS DE DESCANSO E TEMPOS TÉCNICOS

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

Todos os tempos de descanso tem duração de 30 segundos.

Para Competições Mundiais e Oficiais da *World ParaVolley*, assim como Campeonatos Zonais, é obrigatório o uso de campainha e então o sinal manual para solicitar tempo de descanso.

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

15.5. SUBSTITUIÇÃO DE JOGADORES

15.5.1. Uma substituição é o ato pelo qual um jogador, após ser registrado pelo apontador, entra no jogo para ocupar a posição de outro jogador, que deve deixar a quadra neste momento.

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.

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.

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.

15.7. SUBSTITUIÇÃO EXCEPCIONAL

Um jogador (exceto o Líbero) que não possa continuar jogando devido à lesão, 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.

Uma substituição excepcional significa que qualquer jogador que não está em quadra no momento da lesão/doença/expulsão/desqualificação, pode ser o substituto do jogador lesionado/doente/expulso/desqualificado.

O jogador lesionado/doente/expulso/desqualificado 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. Caso não seja possível, a equipe tem o direito de fazer uma substituição excepcional. Se nenhuma substituição excepcional for possível, a equipe é declarada INCOMPLETA.

15.9. SUBSTITUIÇÃO ILEGAL

15.9.1. Uma substituição é ilegal, quando excede as limitações indicadas na Regra 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:

15.9.2.1. a equipe é penalizada com um ponto e saque para o adversário;

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.

15.10.2. Uma substituição deve durar somente o tempo necessário para registrá-la na súmula, e permitir a entrada e saída dos jogadores.

15.10.3.1 A atual solicitação de substituição começa no momento da entrada do jogador) substituto dentro da zona de substituição, pronto para jogar, 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.

15.10.3.2 Se o jogador não estiver pronto, a substituição não é autorizada e a equipe é sancionada com um retardamento.

15.10.3.3 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.

15.11. SOLICITAÇÕES INDEVIDAS

15.11.1. É indevido solicitar qualquer interrupção de jogo:

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

15.11.1.2. por um membro da equipe não autorizado;

15.11.1.3. para uma segunda substituição da mesma equipe durante a mesma interrupção, exceto no caso de lesão/doença de um jogador em jogo;

15.11.1.4. depois de haver esgotado o número autorizado de tempos de descanso e substituições de jogadores.

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.

15.11.3. Qualquer solicitação indevida adicional no jogo pela mesma equipe constitui em um retardamento.

16. RETARDAMENTOS DO JOGO

16.1. TIPOS DE RETARDAMENTO

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

16.1.1. prolongar interrupções regulares de jogo;

16.1.2. prolongar interrupções, após de ter sido instruído a retornar ao jogo;

16.1.3. solicitar uma substituição ilegal;

16.1.4. repetir uma solicitação indevida;

16.1.5. retardar o jogo por um membro da equipe.

16.2. SANÇÕES POR RETARDAMENTO

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

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

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

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

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

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

17. INTERRUPÇÕES DE JOGO EXCEPCIONAIS

17.1. LESÃO/DOENÇA

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

17.1.2. 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.

17.2. INTERFERÊNCIA EXTERNA

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

17.3. INTERRUPTÕES PROLONGADAS

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

17.3.2. Ocorrendo uma ou diversas interrupções, não excedendo 4 horas no total:

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;

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.

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.

18.2. TROCA DE QUADRA

18.2.1. Após cada set, as equipes trocam de quadra.

18.2.2. No terceiro set, quando a equipe na liderança alcança 13 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 13 pontos, ela deverá ocorrer tão logo o erro for notado. O placar no momento da troca permanece o mesmo.

CAPÍTULO SEIS – CONDUTA DOS PARTICIPANTES

19. REQUISITOS DE CONDUTA

19.1. CONDUTA DESPORTIVA

19.1.1. Os participantes devem conhecer as “Regras Oficiais de Voleibol Sentado Juvenil” e cumpri-las.

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

No caso de dúvida, esclarecimentos podem ser solicitados somente pelo capitão em jogo.

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

19.2. JOGO HONESTO - FAIR PLAY

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

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

20. CONDUTAS INCORRETAS E SUAS SANÇÕES

20.1. CONDUTA INCORRETA MENOR

Condutas incorretas menores não estão sujeitas à sanções. É dever do primeiro árbitro prevenir que as equipes se aproximem da escala de sanções.

Isso é feito em dois estágios:

Estágio 1: utilizando uma advertência verbal através do capitão no jogo;

Estágio 2: utilizando o CARTÃO AMARELO para um membro da equipe. Essa advertência formal não é considerada uma sanção, mas simboliza que o membro da equipe (e, por extensão, a equipe) alcançou o nível de sanções para a partida. Isto é registrado na súmula, mas não tem consequências imediatas.

20.2. CONDUTA INCORRETA ACARRETANDO SANÇÕES

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

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

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

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

20.3. ESCALA DE SANÇÃO

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

20.3.1. Penalidade

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

20.3.2. Expulsão

20.3.2.1. 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.

20.3.2.2. A primeira conduta ofensiva por um membro da equipe é punida com expulsão sem mais consequências.

20.3.2.3. A segunda conduta rude na mesma partida pelo mesmo membro da equipe é punida com expulsão sem mais consequências.

20.3.3. Desqualificação

20.3.3.1. 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.

20.3.3.2. O primeiro ataque físico ou implícito ou tentativa de agressão é punido com desqualificação sem mais consequências.

20.3.3.3. A segunda conduta ofensiva na mesma partida pelo mesmo membro da equipe é punida com desqualificação sem mais consequências.

20.3.3.4. A terceira conduta rude na mesma partida pelo mesmo membro da equipe é punida com desqualificação sem mais consequências.

20.4. APLICAÇÃO DE SANÇÕES POR CONDUTA INCORRETA

20.4.1. Todas as sanções por conduta incorreta são individuais e registradas na súmula, permanecendo válidas por toda a partida.

20.4.2. 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).

20.4.3. Expulsão ou desqualificação devido conduta ofensiva ou agressão não requer sanção prévia.

20.5. CONDUTA INCORRETA ANTES E ENTRE OS SETS

Qualquer conduta imprópria que ocorra antes ou entre os sets é sancionada de acordo com a Regra 20.3 e aplicadas no set seguinte.

20.6. 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

SEÇÃO II –

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

CAPÍTULO OITO – ÁRBITROS

21. EQUIPE DE ARBITRAGEM E PROCEDIMENTOS

21.1. COMPOSIÇÃO

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

- primeiro árbitro,
- segundo árbitro,
- árbitro reserva,
- apontador,
- quatro (dois) juizes de linha.

Suas localizações são apresentadas no Diagrama 10.

Para Competições Mundiais e Oficiais da *World ParaVolley*, assim como Campeonatos Zonais, um apontador assistente é obrigatório.

21.2. PROCEDIMENTOS

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

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

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

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

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

21.2.3.1. Se a falta é apitada pelo primeiro árbitro, ele indicará na seguinte ordem:

- a) a equipe à sacar;
- b) a natureza da falta;
- c) o(s) jogador(es) da falta (se necessário).

21.2.3.2. Se a falta é apitada pelo segundo árbitro, ele indicará:

- a) a natureza da falta;
- b) o(s) jogador(es) da falta (se necessário);
- c) a equipe à sacar seguindo o sinal manual do primeiro árbitro.

Nesse caso, o primeiro árbitro não sinaliza *a natureza da falta nem o jogador da falta, mas somente a equipe à sacar.*

21.2.3.3. No caso de falta dupla, ambos os árbitros indicam como segue:

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

A equipe à sacar é então definida pelo primeiro árbitro.

22. PRIMEIRO ÁRBITRO

22.1. LOCALIZAÇÃO

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

22.2. AUTORIDADE

22.2.1. O primeiro árbitro conduz a partida do início ao fim.

Ele tem autoridade sobre todos os membros da equipe de arbitragem e membros das equipes.

Durante a partida as decisões do primeiro árbitro são finais. Ele está autorizado à anular as decisões dos demais membros da equipe de arbitragem, se julgar que estão equivocadas.

O primeiro árbitro pode inclusive substituir um membro da equipe de arbitragem que não esteja desempenhando suas funções corretamente.

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

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

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

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

Se o capitão em jogo não concordar com as explicações do primeiro árbitro e decidir 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.

22.2.5. 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.

22.3. RESPONSABILIDADES

22.3.1. Antes do jogo, o primeiro árbitro:

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

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

22.3.1.3. controla o aquecimento das equipes.

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

22.3.2.1. aplicar advertências às equipes;

22.3.2.2. punir condutas impróprias e retardamentos;

22.3.2.3. decidir sobre:

a) as faltas do sacador e das posições da equipe sacadora, inclusive barreira;

b) as faltas ao jogar a bola, inclusive lifting;

c) as faltas no bordo superior da rede e, o contato faltoso do jogador com a rede, principalmente do lado do ataque.

d) a bola cruzando *completamente* o espaço inferior sob a rede;

e) a bola 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

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

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

23. SEGUNDO ÁRBITRO

23.1. LOCALIZAÇÃO

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

23.2. AUTORIDADE

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

Na impossibilidade do primeiro árbitro continuar seu trabalho, o segundo árbitro pode substituí-lo.

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

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

23.2.4. O segundo árbitro supervisiona os membros das equipes nos bancos e relata suas condutas incorretas ao primeiro árbitro.

23.2.5. O segundo árbitro controla os jogadores nas áreas de aquecimento.

23.2.6. O segundo árbitro autoriza as interrupções regulares de jogo, controla suas durações e rejeita solicitações indevidas.

23.2.7. O segundo árbitro controla o número de tempos de descanso e substituições utilizados por cada equipe, e informa o 2º tempo de descanso e as duas substituições ao primeiro árbitro e ao técnico em questão.

23.2.8. No caso de lesão de um jogador, o segundo árbitro autoriza uma substituição excepcional ou concede 3 minutos para recuperação.

23.2.9. 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.

Para Competições Mundiais e Oficiais da *World ParaVolley*, assim como Campeonatos Zonais, as tarefas descritas nas Regras 23.2.5 e 23.2.10 são desempenhadas pelo Árbitro Reserva.

23.3. RESPONSABILIDADES

23.3.1. 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.

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

23.3.2.1. penetração na quadra adversária, e no espaço sob a rede;

23.3.2.2. faltas de posição da equipe receptora;

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

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

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

23.3.2.6. 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;

23.3.2.7. faltas de LIFTING, especialmente pelos bloqueadores.

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

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

24. ÁRBITRO RESERVA

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

24.1. LOCALIZAÇÃO

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

24.2. RESPONSABILIDADES

O árbitro reserva é obrigado a:

24.2.1. Usar o uniforme oficial de árbitro durante o desempenho de suas funções;

24.2.2. Substituir o segundo árbitro em caso de ausência ou em caso de impossibilidade de continuar seu trabalho ou no caso do segundo árbitro tornar-se o primeiro árbitro;

- 24.2.3. Controlar as plaquetas de substituição (se estiverem em uso) antes da partida e entre os sets;
- 24.2.4. Verificar o funcionamento dos tablets dos bancos das equipes antes da partida e entre os sets, caso haja algum problema;
- 24.2.5. Auxiliar o segundo árbitro a manter a zona livre sem nenhum tipo de obstáculo;
- 24.2.6. Auxiliar o segundo árbitro a instruir o membro expulso/desqualificado a sair para o vestiário da equipe;
- 24.2.7. Controlar os jogadores substitutos na área de aquecimento e no banco de reserva da equipe;
- 24.2.8. Trazer ao segundo árbitro duas bolas de jogo imediatamente após a apresentação dos jogadores titulares e dar ao segundo árbitro uma bola de jogo depois que o mesmo terminar de verificar as posições dos jogadores;
- 24.2.7. Auxiliar o primeiro árbitro a orientar o trabalho dos enxugadores;

25. APONTADOR

25.1. LOCALIZAÇÃO

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

25.2. 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.

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

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

25.2.1.2. 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.

25.2.2. Durante a partida, o apontador:

25.2.2.1. registra os pontos marcados

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

25.2.2.3. 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;

25.2.2.4. informa os árbitros sobre solicitações de interrupções indevidas;

25.2.2.5. anuncia aos árbitros o fim dos sets, e a marcação do 13º ponto no set decisivo;

25.2.2.6. registra advertências por conduta indevida, sanções e solicitações indevidas;

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

25.2.2.8. controla o intervalo entre os sets.

25.2.3. No final da partida, o apontador:

25.2.3.1. registra o resultado final;

25.2.3.2. 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;

25.2.3.3. assina a súmula ele próprio antes de obter as assinaturas dos capitães e então dos árbitros.

26. JUÍZES DE LINHA

26.1. LOCALIZAÇÃO

Dois juizes de linha 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.

26.2. RESPONSABILIDADES

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

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

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

26.2.1.3. 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.;

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

26.2.1.5. faltas referentes às nádegas do sacador;

26.2.1.6. 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;

26.2.1.7. 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.

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

27. SINAIS OFICIAIS

27.1. 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.

27.2. SINAIS COM BANDEIRA 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.

SEÇÃO III – DIAGRAMAS

PARTE 3: DEFINIÇÕES

Áreas	São seções do solo <i>fora</i> 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.
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.
Área de Controle da 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 como segue: <ul style="list-style-type: none">• pela faixa horizontal no topo da rede;• pelas antenas e seus prolongamentos;• pelo teto. A bola deve cruzar em direção a <i>quadra</i> adversária através desse espaço de cruzamento.
Driblar	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	<ol style="list-style-type: none">a) ação de jogo contrária às regrasb) uma violação da regra outra 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.
Objetos Fora de Jogo	É considerado um objeto fora de jogo um objeto ou pessoa que, esteja fora da quadra de jogo ou próxima ao limite do espaço livre de jogo, e forneça uma obstrução na trajetória aérea da bola. Por exemplo: refletores, equipamentos de TV, mesa do apontador, rede, postes. As

antenas não são consideradas objetos fora de jogo pois fazem parte da rede.

Área de Penalidade

Em cada metade da Área de Controle da Competição, há uma Área de Penalidade localizada atrás do prolongamento da linha de fundo da quadra, fora da zona livre. Cada Área de Penalidade deve estar localizada a um mínimo de 1.5 metros atrás da extremidade do banco da equipe.

**Pontos Por Rally
Redesignação**

Esse é o sistema para marcar um ponto. 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

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.

Tempo Técnico

Esse tempo obrigatório, assim como os tempos de descanso, são para permitir a promoção do voleibol através de análises de jogadas e oportunidades comerciais. Tempos Técnicos são obrigatórios em Competições Mundiais e Oficiais da **World ParaVolley** e Campeonatos Zonais.

**A menos por
concordância da
World ParaVolley**

Essa expressão reconhece que apesar de haver regulamentos para os padrões e especificações dos equipamentos e instalações, há ocasiões que arranjos específicos podem ser feitos pela **World ParaVolley** a fim de promover o jogo de voleibol ou testar novas condições.

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.