



REGRAS OFICIAIS VOLEIBOL SENTADO 2025 – 2028

Aprovadas pelo Conselho de Administração da World ParaVolley



Regras Oficiais do Voleibol Sentado 2025 – 2028 (v1 2025-03-18)

Publicado pela World ParaVolley em 2025 – www.worldparavolley.org

Ilustrações: © World ParaVolley 2025



REGRAS OFICIAIS VOLEIBOL SENTADO

2025 – 2028

Aprovadas pelo Conselho de Administração do World ParaVolley

Para serem aplicadas em todas as Competições Mundiais, Internacionais, Nacionais, Regionais e Ligas à partir de 1º Fevereiro 2025

ÍNDICE

CARACTERÍSTICAS DO JOGO	9
PARTE 1: FILOSOFIA DAS REGRAS E ARBITRAGEM	10
INTRODUÇÃO	11
O TEXTO DAS REGRAS	11
O ÁRBITRO DENTRO DES	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 D.....	14
1.4 ZONAS E ÁREAS	15
1.5 TEMPERATURA	16
1.6 ILUMINAÇÃO	16
REGRA 2: REDE E POSTES	16
2.1 ALTURA DA REDE.....	16
2.2 ESTRUTURA	16
2.3 FAIXAS LATERAIS	17
2.4 ANTENAS	17
2.5 POST	17
2.6 EQUIPAMENTOS ADICIONA.....	17
REGRA 3: BOLAS.....	18
3.1 CARACTERÍSTICAS.....	18
3.2 UNIFORMIDADE DAS BOLAS.....	18
3.3 SISTEMA DE CINCO BOLAS	18
CAPÍTULO 2: PARTICIPANTES	19
REGRA 4: EQUIPES	19
4.1 COMPOSIÇÃO D.....	19
4.2 LOCALIZAÇÃO DA EQUIPE	19

4.3 UNIFORME.....	19
4.4 TROCA DE UNIFORME	20
4.5 OBJETOS PROIBIDOS.....	20
REGRA 5: RESPONSÁVEIS PELA EQUIPE.....	21
5.1 CAPITÃO	21
5.2 TÉCNICO	21
5.3 ASSISTENTE TÉCNICO	22
CAPÍTULO 3: FORMATO DO JOGO.....	23
REGRA 6: MARCAR UM PONTO, VENCER UM SET E A PARTIDA.....	23
6.1 MARCAR UM PONTO.....	23
6.2 VENCER UM SET	23
6.3 VENCER A PARTIDA	23
6.4 AUSÊNCIA E EQUIPE INCOMPLETA.....	23
REGRA 7: ESTRUTURA DO JOGO.....	24
7.1 O SORTEIO	24
7.2 AQUECIMENTO OFICIAL	24
7.3 FORMAÇÃO INICIAL DAS EQUIPES	24
7.4 POSIÇÕES.....	25
7.5 FALTA DE POSIÇÃO	26
7.6 ROTAÇÃO.....	26
7.7 FALTA DE ROTAÇÃO	26
CAPÍTULO 4: AÇÕES DE JOGO.....	28
REGRA 8: SITUAÇÕES DE JOGO.....	28
8.1 BOLA EM JOGO.....	28
8.2 BOLA FORA DE JOGO	28
8.3 BOLA “DENTRO”	28
8.4 BOLA “FORA”	28
REGRA 9: JOGANDO A BOLA	28
9.1 TOQUES DA EQUIPE	28
9.2 CARACTERÍSTICAS DO TOQUE	29
9.3 FALTAS AO JOGAR A BOLA	29
9.4 CONTATO COM A QUADRA	29
REGRA 10: BOLA EM RELAÇÃO À REDE.....	30

10.1 BOLA CRUZANDO A REDE.....	30
10.2 BOLA TOCANDO A REDE.....	30
10.3 BOLA NA REDE.....	30
REGRA 11: JOGADOR EM RELAÇÃO À REDE.....	31
11.1 INVASÃO SOBRE A REDE.....	31
11.2 PENETRAÇÃO SOB A REDE.....	31
11.3 CONTATO COM A REDE.....	31
11.4 FALTAS DO JOGADOR NA REDE.....	31
REGRA 12: SAQUE.....	32
12.1 PRIMEIRO SAQUE DE UM SET.....	32
12.2 ORDEM DE SAQUE.....	32
12.3 AUTORIZAÇÃO DO SAQUE.....	32
12.4 EXECUÇÃO DO SAQUE.....	32
12.5 BARREIRA.....	33
12.6 FALTAS COMETIDAS DURANTE O SAQUE.....	33
12.7 FALTAS COMETIDAS DEPOIS DO SAQUE E FALTAS DE POSIÇÃO.....	33
REGRA 13: GOLPE DE ATAQUE.....	34
13.1 CARACTERÍSTICAS DO GOLPE DE ATAQUE.....	34
13.2 RESTRIÇÕES DO GOLPE DE ATAQUE.....	34
13.3 FALTAS DO GOLPE DE ATAQUE.....	34
REGRA 14: BLOQUEIO.....	34
14.1 BLOQUEAR.....	35
14.2 CONTATO DE BLOQUEIO.....	35
14.3 BLOQUEIO DENTRO DO ESPAÇO ADVERSÁRIO.....	35
14.4 BLOQUEIO E TOQUES DA EQUIPE.....	35
14.5 BLOQUEIO DO SAQUE.....	35
14.6 FALTAS DE BLOQUEIO.....	35
CAPÍTULO 5: INTERRUPÇÕES, INTERVALOS E RETARDAMENTOS.....	37
REGRA 15: INTERRUPÇÕES.....	37
15.1 NÚMERO DE INTERRUPÇÕES REGULARES DO JOGO.....	37
15.2 SEQUÊNCIA DAS INTERRUPÇÕES REGULARES DO JOGO.....	37
15.3 SOLICITAÇÕES DE INTERRUPÇÕES REGULARES DO JOGO.....	37
15.4 TEMPOS DE DESCANSO.....	37
15.5 SUBSTITUIÇÃO.....	38

15.6 LIMITAÇÃO DAS SUBSTITUIÇÕES.....	38
15.7 SUBSTITUIÇÃO EXCEPCIONAL.....	38
15.8 SUBSTITUIÇÃO POR EXPULSÃO OU DESQUALIFICAÇÃO.....	38
15.9 SUBSTITUIÇÃO ILEGAL.....	38
15.10 PROCEDIMENTO DE SUBSTITUIÇÃO.....	39
15.11 SOLICITAÇÕES INDEVIDAS.....	39
REGRA 16: RETARDAMENTOS DO JOGO.....	39
16.1 TIPOS DE	39
16.2 SANÇÕES POR RETARDAMENTO	40
REGRA 17: INTERRUPÇÕES DE JOGO EXCEPCIONAIS	40
17.1 LESÃO / DOENÇA	40
17.2 INTERFERÊNCIA EXTERNA	40
17.3 INTERRUPÇÕES PROLONGADAS.....	40
REGRA 18: INTERVALOS	41
18.1 INTERVALOS	41
18.2 TROCA DE QUADRA	41
CAPÍTULO 6: O JOGADOR LÍBERO.....	42
REGRA 19: O JOGADOR LÍBERO.....	42
19.1 DESIGNAÇÃO DO LÍBERO.....	42
19.2 UNIFORME.....	42
19.3 AÇÕES ENVOLVENDO O LIBERO	42
19.4 REDESIGNAÇÃO DE UM NOVO LÍBERO	43
19.5 RESUMO	44
CAPÍTULO 7: CONDUTA DOS PARTICIPANTES.....	45
REGRA 20: REQUISITOS DE CONDUTA.....	45
20.1 CONDUTA DESPORTIVA.....	45
20.2 JOGO	45
REGRA 21: CONDUTAS INCORRETAS E SUAS SANÇÕES.....	45
21.1 CONDUTA INCORRETA MENOR.....	45
21.2 CONDUTA INCORRETA ACARRETANDO SANÇÕES.....	45
21.3 ESCALA DE SANÇÃO.....	45
21.4 APLICAÇÃO DE SANÇÕES CONDUTA	46
21.5 CONDUTA INCORRETA ANTES E ENTRE OS SETS.....	46

21.6	CARTÕES	46
PARTE 2, SEÇÃO 2: OS ÁRBITROS, SUAS RESPONSABILIDADES E SINAIS MANUAIS OFICIAIS		48
CAPÍTULO 8: ÁRBITROS		49
REGRA 22: EQUIPE DE ARBITRAGEM E PROCEDIMENTOS		49
22.1	COMPOSIÇÃO	49
22.2	PROCEDIMENTOS	49
REGRA 23: PRIMEIRO ÁRBITRO		50
23.1	LOCALIZAÇÃO	50
23.2	AUTORIDADE	50
23.3	RESPONSABILIDADES.....	50
REGRA 24: SEGUNDO ÁRBITRO		51
24.1	LOCALIZAÇÃO	51
24.2	AUTORIDADE	51
24.3	RESPONSABILIDADES.....	52
REGRA 25: ÁRBITRO DO DESAFIO.....		52
25.1	LOCALIZAÇÃO	53
25.2	RESPONSABILIDADES.....	53
REGRA 26: ÁRBITRO RESERVA.....		53
26.1	LOCALIZAÇÃO	53
26.2	RESPONSABILIDADES.....	53
REGRA 27: APONTADOR		54
27.1	LOCALIZAÇÃO	54
27.2	RESPONSABILIDADES.....	54
REGRA 28: APONTADOR ASSISTENTE		55
28.1	LOCALIZAÇÃO	55
28.2	RESPONSABILIDADES.....	55
REGRA 29: JUÍZES DE LINHA		55
29.1	LOCALIZAÇÃO.....	55
29.2	RESPONSABILIDADES.....	56
REGRA 30: SINAIS OFICIAIS		56
30.1	SINAIS MANUAIS DOS ÁRBITROS.....	56
30.2	SINAIS COM BANDIERA DOS JUÍZES DE LINHA	56

PARTE 2, SEÇÃO 3: DIAGRAMAS	57
DIAGRAMA 1a-1 (D1a): ÁREA DE CONTROLE DA COMPETIÇÃO (SEM MÍDIA).....	58
DIAGRAMA 1a-2: ÁREA DE CONTROLE DA COMPETIÇÃO (COM MÍDIA).....	59
DIAGRAMA 1b (D1b): A ÁREA DE JOGO	60
DIAGRAMA 2 (D2): A QUADRA DE JOGO	61
DIAGRAMA 3 (D3): ESTRUTURA DA REDE	62
DIAGRAMA 4 (D4): POSIÇÃO DOS JOGADORES.....	63
DIAGRAMA 5a (D5a): BOLA CRUZANDO O PLANO VERTICAL DA REDE ATÉ A QUADRA ADVERSÁRIA	64
DIAGRAMA 5b (D5b): BOLA CRUZANDO O PLANO VERTICAL DA REDE ATÉ A ZONA LIVRE ADVERSÁRIA	65
DIAGRAMA 6 (D6): BARREIRA COLETIVA	66
DIAGRAMA 7 (D7): BLOQUEIO EFETIVO	66
DIAGRAMA 8 (D8): ATAQUE DO JOGADOR DA LINHA DE TRÁS	67
DIAGRAMA 9 (D9): ESCALA DE SANÇÃO.....	68
DIAGRAMA 10 (D10): LOCALIZAÇÃO DA EQUIPE DE ARBITRAGEM E SEUS ASSISTENTES.....	69
DIAGRAMA 11 (D11): SINAIS MANUAIS OFICIAIS DOS ÁRBITROS.....	70
DIAGRAMA 12 (D12): SINAIS OFICIAIS COM A BANDEIRA PARA JUÍZES DE LINHA	77
PARTE 3: DEFINIÇÕES.....	79

CARACTERÍSTICAS DO JOGO

O 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 impedir que o adversário faça o mesmo. A equipe tem três toques para devolver a bola (além do toque de bloqueio).

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

No Voleibol, a equipe que vence o 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 Paradesporto 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 evoluiu. 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 esteja em constante vôo – uma bola voadora – 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 o 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, 'Liberado', 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.

O TEXTO DAS REGRAS

Esse texto destina-se a um público amplo do Voleibol – jogadores, técnicos, árbitros, espectadores, comentaristas e outros – para um melhor entendimento das regras permitindo assim maior satisfação em jogar e assistir – técnicos podem criar uma melhor estrutura tática para a equipe, proporcionando aos jogadores plena demonstração de suas habilidades, e entendimento da relação entre as regras e as ações atuais em quadra, com isso os árbitros conseguem tomar melhores decisões.

O voleibol é recreativo e competitivo. O esporte recreativo explora o espírito humano e promove “diversão” e uma vida 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 DESSE 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 compreender a razão pela qual uma regra foi escrita e ao ser claro sobre seu propósito dentro da estrutura 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	ÁREA DE JOGO	Ver Regras
	A área de jogo compreende a quadra de jogo e a zona livre. Deve ser retangular e simétrica.	1.1, D1a, D1b
1.1	DIMENSÕES	D2
	<p>A quadra de jogo é um retângulo medindo 10 x 6 m, cercada 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 à partir da superfície de jogo.</p> <p>Para Competições Mundiais e Oficiais da World ParaVolley (incluindo Campeonatos Zonais), a zona livre deve medir no mínimo 4 m à partir das linhas laterais e 6 m à partir das linhas de fundo. O espaço livre de jogo deve medir no mínimo 10 m de altura à partir da superfície de jogo.</p>	
1.2	SUPERFÍCIE DE JOGO	
1.2.1	<p>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 superfície de madeira ou sintética é permitida. Qualquer superfície deve ser previamente aprovada pela World ParaVolley.</p>	
1.2.2	<p>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 uma das outras, são necessárias para a quadra de jogo e a zona livre. A quadra de jogo pode ser de cores diferentes diferenciando a zona da frente e a zona de trás.</p>	1.1, 1.3
1.2.3	Em quadras externas é permitida uma inclinação de 5 mm por metro para drenagem. Linhas de quadra feitas de material sólido são proibidas.	1.3
1.3	LINHAS DA QUADRA	D2
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.	1.2.2
1.3.2	<p>LINHAS DE DEMILITAÇÃO</p> <p>Duas linhas laterais e duas linhas de fundo marcam a quadra de jogo. Tanto as linhas laterais quanto as linhas de fundo estão inseridas nas dimensões da quadra de jogo.</p>	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 6m x 5m cada; no entanto, a largura total da linha pertence igualmente à ambas as quadras. Essa 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 é traçada à 2m atrás do eixo da linha central, marca a zona de ataque.</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 15cm e 5cm de largura, traçadas à 20cm uma da outra para um comprimento total de 1,75 m.</p>	1.3.3, 1.4.1 D2
1.3.5	<p>LINHA DA ÁREA DO BANCO DE RESERVAS</p> <p>Em frente à cada banco de reservas da equipe, há uma área especial para jogadores substitutos, demarcada à 0,75m à frente de cada banco de reservas da equipe, com linhas tracejadas por todo o comprimento do banco de reservas. A linha da Área do Banco de Reservas será demarcada por uma linha tracejada com 15cm de comprimento e 5cm de largura, espaçadas à 20cm de intervalo.</p>	
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>A zona de frente é considerada prolongada 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 6m de largura atrás de cada linha de fundo.</p> <p>É lateralmente limitada por duas pequenas linhas, cada uma medindo 15cm de comprimento, traçadas 20cm 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 fim 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 do 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, medindo aproximadamente 3 x 3m, estão localizadas alinhadas com o banco de reservas. O tamanho e localização da área de Aquecimento será determinada de acordo com o comprimento do banco de reservas e a extensão da zona livre, (a menos que outro lugar específico seja indicado pelo Delegado Técnico).</p>	24.2.5, D1a, D1b
1.4.6	<p>ÁREA DO BANCO DE RESERVAS</p> <p>Para Competições Mundiais e Oficiais da World ParaVolley (incluindo Campeonatos Zonais), as áreas dos bancos de reserva, medindo aproximadamente 0,75 x 4m, estarão localizadas em frente aos bancos de reservas das equipes, dentro da zona livre (a menos que outro local específico seja indicado pelo Delegado Técnico).</p> <p>Todos os jogadores deverão permanecer atrás dessa linha durante toda a partida, exceto durante o procedimento de substituição ou Tempo de Descanso.</p> <p>Qualquer jogador que for repreendido por estar fora dessa área designada pela regra será solicitado a se sentar no banco ou ir para a Área de Aquecimento. Qualquer jogador que for repreendido mais de uma vez será sancionado com um “Retardamento”.</p>	
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 exceder a 25°C (77°F), e a mínima não deve ser inferior a 16°C (61°F).</p>	
1.6	<p>ILUMINAÇÃO</p> <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 à 1.500 lux medida à 1m acima da superfície da área de jogo.</p>	1
2	<p>REDE E POSTES</p>	D3
2.1	<p>ALTURA DA REDE</p>	
2.1.1	<p>Colocada verticalmente sobre a linha central há uma rede cuja parte superior é fixada à uma altura de 1,15m para os homens e 1,05m para as mulheres.</p>	1.3.3, 2.1.2
2.1.2	<p>Sua altura é medida à partir do centro da quadra de jogo. A altura da rede (sobre as linhas laterais) deve ser exatamente a mesma e não deve exceder a altura oficial em mais de 2cm.</p>	1.1, 1.3.2, 2.1.1
2.2	<p>ESTRUTURA</p>	

A rede possui 0,80m de largura e de 6,5 à 7m de comprimento (com 25 à 50cm de cada lado das faixas laterais), feita de malha quadriculada preta com 10cm de lado.

D3

Para Competições Mundiais e Oficiais da World ParaVolley (incluindo Campeonatos Zonais), a rede deve ter 7m de comprimento.

Em sua parte superior há uma faixa horizontal, de 7cm de largura, feita de lona branca dobrada ao meio, 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 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 5 cm de largura, semelhante à faixa superior, por onde passa uma corda. Essa corda fixa a rede aos postes e mantém sua parte inferior tensionada.

2.3 FAIXAS LATERAIS

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

1.3.2, D3

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 1,6 m 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.

2.3, D3

A parte superior de cada antenas 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.

10.1.1, D3, D5a, D5b

2.5 POSTES

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

D3

Para Competições Mundiais e Oficiais da World ParaVolley (incluindo Campeonatos Zonais), os postes que sustentam a rede são colocados à uma distancia externa de 1 m das linhas laterais e devem ser acolchoados. Os postes devem ser fixados no 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 arredondados e lisos, fixados ao solo sem cabos. Não deve haver dispositivos que apresentem perigo ou obstáculos.

2.6 EQUIPAMENTOS ADICIONAIS

Todo equipamentos adicional é determinado de acordó com os regulamentos da World ParaVolley.

3	BOLAS	
3.1	CARACTERÍSTICAS	
	<p>A bola deve ser esférica, feita de couro flexível ou sintético com uma câmara interna, de borracha ou material similar.</p> <p>Sua cor pode ser clara e uniforme ou uma combinação de cores.</p> <p>Bolas de couro sintético e combinações de cores usadas nas Competições Mundiais e Oficiais da World ParaVolley (incluindo Campeonatos Zonais), devem estar em conformidade com os padrões da World ParaVolley.</p> <p>Sua circunferência é de 65 a 67cm e seu peso é de 260 a 280g.</p> <p>Sua pressão interna deve ser de 0,300 a 0,325kg/cm² (4,26 a 4,61 psi; 294,3 a 318,8 mbar ou hPa).</p>	
3.2	UNIFORMIDADE DAS BOLAS	
	<p>Todas as bolas usadas em uma partida devem ter os mesmos padrões de circunferência, peso, pressão, tipo, cor, etc.</p> <p>Competições Mundiais e Oficiais da World ParaVolley (incluindo Campeonatos Zonais), devem ser jogadas com bolas aprovadas pela World ParaVolley, salvo por concordância da World ParaVolley.</p>	3.1
3.3	SISTEMA DE CINCO BOLAS	
	<p>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.</p>	D10

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

Os jogadores poderão usar artigos de ciclismo ou de compressão sob o calção, 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/combinção.

Os jogadores não estão autorizados a sentar em materiais grossos/espessos ou usar shorts 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 uniformes para a equipe (*exceto para os Líberos*). Os uniformes devem estar limpos. 4.1, 19.2

4.3.2 Os calçados devem ser leves e flexíveis com solado 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 15cm de altura no peito e no mínimo 20cm de altura nas costas. A traço que forma os números deve ter no mínimo 2cm de largura.

4.3.4 O capitão da equipe deve ter em sua camisa uma tarja de 8 x 2cm sublinhando o número no peito. 5.1

4.3.5 É proibido o uso de uniformes de cor diferente dos demais jogadores (*exceto para os Líberos*), e/ou sem a numeração 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 uma substituição, desde que a cor, modelo e número do(s) novo(s) uniforme(s) sejam os mesmos; 4.3, 15.5

4.4.3 jogar com agasalhos de treino em clima frio, desde que sejam da mesma cor e modelo para toda a equipe (*excepto para os Líberos*) e numerados de acordo com a Regra 4.3.3. 4.1.1, 19.2

4.5 OBJETOS PROIBIDOS

4.5.1 É proibido o uso de objetos que possam causar lesões ou proporcionar vantagem artificial ao jogador. Bandagens podem ser usadas, mas qualquer coisa que possa ser perigosa não é permitida.

- 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 ex: joelheiras e cotoveleiras) 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 da equipe. Cor preta, branca ou neutra 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 de sua equipe. 20

O Libero pode ser o capitão de equipe ou o capitão no jogo.

5.1 CAPITÃO

- 5.1.1 ANTES DA PARTIDA, 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 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 seja substituído, ou o capitão da equipe retorne ao jogo, ou o set termine. 15.2.1
- Quando a bola está fora de jogo, somente o capitão em jogo está autorizado à falar com os árbitros: 8.2
- 5.1.2.1 Para 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 optar por protestar contra tal decisão e indicar 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 Para solicitar autorização:
- a) para trocar todo ou parte do uniforme, 4.3, 4.4.2
 - b) para verificar as posições das equipes, 7.4, 7.6
 - c) para verificar o piso, a rede, a bola, etc.; 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 aos 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 em relação à 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 feito deve ser redigido em inglês.**

5.2 TÉCNICO

5.2.1	Ao longo da partida, o técnico conduz o jogo de sua equipe de fora da quadra de jogo. Ele/ela seleciona a formação inicial, os substitutos e solicita tempos. Nessas funções, o seu contato oficial é com o 2º árbitro.	1.1, 7.3.2, 15.4.1, 15.5.2
5.2.2	ANTES DO JOGO, o técnico registra ou verifica os nomes e números de seus jogadores na relação de equipes 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(s) formulário(s) de orden 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	O Técnico 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 sua equipe à partir da extensão da linha de ataque até a área de aquecimento, se a mesma estiver localizada no canto da Área de Controle da Competição, sem perturbar ou atrasar o andamento do jogo.	1.3.4, 1.4.5, D1a, D1b, D2
5.3	ASSISTENTE TÉCNICO	
5.3.1	O assistente técnico senta no banco da equipe, mas não tem o direito de intervir na partida.	4.2.1
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, um assistente técnico pode assumir as funções do técnico durante a ausência, uma vez autorizado pelo árbitro através de solicitação do capitão no jogo.	5.1.2.3, 5.2

CAPÍTULO 3

FORMATO DE JOGO

6	PARA 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 de jogo 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 as Regras (ou pela violação das mesmas de outra maneira). 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 repetido.	D11 (23)
6.1.3	<p>RALLY E RALLY COMPLETO</p> <p>Um <i>rally</i> 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 <i>rally completo</i> é a sequência de ações de jogo que resultam em um ponto.</p> <p>Isso inclui:</p> <ul style="list-style-type: none"> - a aplicação de uma penalidade - a 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 decisivo, 5o 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; ...).	6.3.2
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 até 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 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.	6.2, 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 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.	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 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 da partida, se as equipes dispuserem previamente de uma quadra de jogo exclusivamente à sua disposição, 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 (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 podem fazê-lo por 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 devem usar uniforme de jogo durante todo o Protocolo e aquecimento.	7.1.2.1, 7.2.2
7.3 FORMAÇÃO INICIAL DAS EQUIPES		
7.3.1	Deverá haver sempre seis jogadores por equipe em jogo. Os seis jogadores em quadra podem incluir um máximo de um jogador de “Comprometimento Mínimo” (VS2). Se o Líbero está em quadra, os seis jogadores ainda devem cumprir esse requisito.	6.4.3
	A formação inicial da equipe indica a ordem de rotação dos jogadores na quadra. Esta ordem deve ser mantida durante todo o set.	7.6

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.	5.2.3.1, 24.3.1, 27.2.1.2
7.3.3	Os jogadores que não constam na formação inicial de um set são os reservas para aquele set (exceto os Líberos).	7.3.2, 15.5
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.	15.2.2, 15.5, D11 (5)
7.3.5	Discrepâncias entre as posições dos jogadores na quadra e no formulário de ordem de saque são solucionadas como segue:	24.3.1
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;	7.3.2
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;	7.3.2
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 faltosa a partir do exato momento da falta até a sua descoberta 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 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 que a bola é golpeada pelo sacador, cada equipe deve estar posicionada dentro de sua própria quadra na ordem de rotação (exceto o sacador). Os jogadores da equipe receptora devem estar posicionados respeitando a ordem de rotação até o momento do golpe de saque. Contudo, os jogadores da equipe sacadora estão livres para ocupar qualquer posição no momento do golpe de saque.	7.6.1, 8.1, 12.4
7.4.1	As posições dos jogadores são numeradas como segue:	
7.4.1.1	os três jogadores na rede são os 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 os jogadores da linha de trás ocupando as posições 5 (atrás-esquerda), 6 (atrás-centro) e 1 (atrás-direita).	
7.4.2	Posições relativas entre 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 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, como segue:	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 seu jogador correspondente da linha de trás;	1.3.3, 7.4.2.1, 7.4.3
7.4.3.2.	cada jogador direito (esquerdo) deve ter pelo menos uma parte de suas nádegas mais próxima da linha direita (esquerda) do que as nádegas do jogador central de sua linha (de frente ou de trás).	1.3.2, 7.4.1.2, 7.4.2.2, 7.4.3
7.4.4	Após o golpe de saque, os jogadores de ambas as equipes podem se mover livremente e ocupar qualquer posição em sua quadra de jogo e zona livre.	
7.5	FALTA DE POSIÇÃO	D4, D11 (13)
7.5.1	A equipe comete uma falta de posição se qualquer jogador não está em sua posição correta no momento que a bola é golpeada pelo sacador. Isso inclui quando um jogador está em quadra decorrente 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 torna-se faltoso após o golpe de saque, é a falta de posição 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 são retificadas.	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 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. Ela acarreta às seguintes consequências:	7.6.1, 12

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.	6.1.3
7.7.1.2	a ordem de rotação da equipe faltosa deverá ser retificada.	7.6.1
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.	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”	D11 (14), D12 (1)
	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.	1.1, 1.3.2
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;	1.3.2, D11 (15), D12 (2)
8.4.2	toca um objeto fora da quadra, o teto ou uma pessoa fora do 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 parcialmente 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 abaixo da 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, contudo, ser recuperada além da zona livre.	D1b
9.1	TOQUES DA EQUIPE	
	Um toque é qualquer contato com a bola por um jogador em jogo.	14.4.1
	A equipe tem direito a um máximo de três toques (além do bloqueio) para retornar a bola. Se mais são utilizados, a equipe comete a falta de “QUATRO TOQUES”.	
9.1.1	CONTATOS CONSECUTIVOS Um jogador não pode tocar a bola duas vezes consecutivas (<i>exceto 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 (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.	6.1.2.2, 9.2.2, D11 (23) 9.1.2.2
9.1.3	TOQUE APOIADO Dentro da área de jogo, não é permitido a um jogador apoiar-se em um companheiro de equipe ou qualquer estrutura/objeto a fim de golpear a bola. Entretanto, um jogador que está prestes a cometer uma falta (tocar a rede ou cruzar a linha central, etc.) pode ser parado ou retido por um companheiro de equipe.	1 1.3.3, 11.4.4
9.2 CARACTERÍSTICAS DO TOQUE		
9.2.1	A bola pode tocar qualquer parte do corpo.	
9.2.2	A bola não deve ser retida e/ou lançada. Pode ser rebatida em qualquer direção.	9.3.3, D11 (16)
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;	14.1.1, 14.2
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.	9.1, 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 À todo momento durante ações de jogo, os jogadores devem manter o contato com a quadra com alguma parte do corpo entre os glúteos e os ombros. Levantar-se (lifting) é permitido em toda a quadra ao jogar a bola em uma ação de defesa (durante o 1º, 2º ou 3º toque da equipe) desde que o contato seja feito quando a bola não estiver completamente acima do bordo superior da rede.
É permitido que o jogador tenha uma breve perda de contato dos seus glúteos com o solo à qualquer momento e em qualquer parte da quadra, exceto quando o mesmo está executando uma ação de ataque.
Uma perda de contato é permitida como reação após executar uma ação.
Ficar de pé ou dar passos (engatinhar) é proibido.
Se após uma ação defensiva a bola legalmente cruzar o plano vertical da rede, a jogada continua.
- 9.4.2 Ficar de 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 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; 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, proveniente do primeiro toque da equipe, que cruza o plano vertical da rede em direção à zona livre do adversário totalmente ou parcialmente por fora do espaço de cruzamento pode ser jogada de volta utilizando o limite de toques da equipe, desde que:
- 10.1.2.1 a quadra de jogo do adversário não seja tocada pelo jogador (exceto na Regra 11.2.2); 11.2.2
- 10.1.2.2 a bola, quando jogada de volta, cruze o plano vertical da rede novamente, totalmente ou parcialmente por fora e pelo mesmo lado da quadra – se isso não acontecer, será considerada bola fora.
A equipe adversária não pode impedir essa ação. 11.4.4, D5b
- 10.1.3 a bola, que se dirige à zona livre do adversário totalmente ou parcialmente por fora do espaço do cruzamento, que foi proveniente do segundo ou terceiro toque da equipe, não poderá ser jogada de volta e será julgada como bola fora no momento que cruzar o plano vertical da rede. 23.3.2.3f, D5a, D11 (22)

10.2 BOLA TOCANDO A REDE

Enquanto cruza 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	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.	14.1, 14.3
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.	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	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.	11.4.4, 23.3.2.3c, 24.3.2.3, D3
11.3.2	Jogadores podem tocar o poste, cordas, ou qualquer outro objeto além das antenas, incluindo a própria rede, desde que isso não interfira na jogada (exceto Regra 9.1.3).	D3
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.	11.1.1, D11 (20)
11.4.2	Um jogador interfere na jogada do oponente enquanto penetra no espaço adversário sob a rede.	11.2.1
11.4.3	Um jogador penetra na quadra adversária interferindo no jogo do oponente.	11.2.2, D11 (22)

- 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 enquanto joga a bola,
 - cria uma vantagem injusta 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 pela Regra 9.1.3).

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 do set decisivo (5º set) é executado pela equipe determinada pelo sorteio.

6.3.2, 7.1

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.

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 que sacou 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 do saque 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 o jogador está de posse da bola.

12, D11 (1)

12.4 EXECUÇÃO DO SAQUE

D11 (10)

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).

Um golpe de saque é permitido sem lançamento ou soltura da bola **SOMENTE** por jogadores com uma classificação de deficiência nas mãos.

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	D6, D11 (12)
12.5.1	Os jogadores da equipe sacadora não podem impedir seus oponentes, através de barreira individual ou coletiva, de verem o golpe de saque e a trajetória aérea da bola.	12.5.2
12.5.2	Um jogador ou grupo de jogadores da equipe sacadora fazem uma barreira movendo os braços ou movendo-se de um lado para outro durante a execução do saque, ou se agrupam sentados, e ao fazerem isso impedem o adversário de ver o golpe de saque e a trajetória da bola até que a mesma alcance o plano vertical da rede. Se algum deles for visível pela equipe receptora isso não será considerada uma barreira, exceto na Regra 12.5.3.	12.4, D6
12.5.3	Qualquer jogador da equipe sacadora está proibido de levantar as mãos acima da cabeça durante o saque, até o momento do golpe de saque. Nenhum jogador da linha de trás pode ter seus braços ou mãos acima da linha dos ombros. O 1º árbitro deve prevenir (avisar) a equipe através de seu capitão, se perceber que a ação está sendo deliberadamente uma barreira.	
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 “fora”;	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

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. 12, 14.1.1

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 RESTRIÇÕES DO 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 desde que: 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	BLOCO 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. Conseqüentemente, 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. Levantar as 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 Libero tenta um bloqueio individual ou coletivo.

14.1.1, 19.3.1.3

CAPÍTULO 5

INTERRUPÇÕES, INTERVALOS E RETARDAMENTOS

15	INTERRUPÇÕES	Ver Regras
	<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>	6.1.3, 8.1, 8.2, 15.4, 15.5, 24.2.6
15.1	NÚMERO DE INTERRUPÇÕES REGULARES DO JOGO	
	<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 de acordo com patrocínio, marketing e acordos de transmissão.</p>	6.2, 15.4 15.5
15.2	SEQUÊNCIA DAS INTERRUPÇÕES REGULARES DO 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.	15.4, 15.5
15.2.2	Entretanto, uma equipe não está autorizada a fazer consecutivas <i>solicitações</i> de substituições durante a mesma interrupção. Dois ou mais jogadores podem ser substituídos ao mesmo tempo dentro da mesma solicitação.	15.5, 15.6.1
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 (Regras 15.5.2, 15.7, 15.8)).	6.1.3, 15.5
15.2.4	Não é permitido solicitar qualquer interrupção regular de jogo após ter tido uma solicitação rejeitada e sancionada com uma advertência por retardamento durante a mesma interrupção. (ex: antes do fim do próximo rally completo).	
15.3	SOLICITAÇÕES DE INTERRUPÇÕES REGULARES DO 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.	5.1.2.3, 5.2.3.3, 5.3.2, 15
15.3.2	Substituição antes do início do set é permitida, e deve ser registrada como uma substituição regular naquele set.	7.3.4
15.4	TEMPOS DE DESCANSO	
15.4.1	<p>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 60 segundos.</p> <p>Para Competições Mundiais e Oficiais da World ParaVolley (incluindo Campeonatos Zonais), é obrigatório o uso da campainha e depois o sinal manual para solicitar o Tempo de Descanso.</p>	6.1.3, 8.2, 12.3, D11 (4)
15.4.2	Durante todos os tempos, 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, expulsão, ou desqualificação, exceto o Líbero, segundo Líbero ou o jogador com quem ele trocou, pode ser o substituto do jogador lesionado/doente/expulso/desqualificado. O jogador lesionado/doente/expulso 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 através de uma substituição legal. Caso não seja possível, a equipe tem o direito de fazer uma substituição excepcional. Caso também não seja 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 no momento da solicitação, 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 de jogo:	15
15.11.1.1	durante um rally ou no momento ou após o 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	após ter 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 do jogo;	15.10.2

16.1.2	prolongar interrupções, após ter sido instruído a retomar 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 POR 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 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.	4.2.4
	Durante esse período, são efetuadas a troca de quadra e o registro das formações iniciais das equipes na súmula.	7.3.2, 18.2, 27.2.1.2
	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, exceto no 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.	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 relação nominal na súmula 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	UNIFORME	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. Ambos os Líberos podem utilizar um uniforme diferente entre eles e do restante da equipe. O uniforme deve claramente contrastar com o restante da equipe. O uniforme do Líbero deve ser numerado como o do restante da equipe. Para Competições Mundiais e Oficiais da World ParaVolley (incluindo 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 LIBERO	
19.3.1	AS 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/Ela 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/Ela 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 Atuante 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	Caracteriza-se uma troca ilegal do Líbero, (dentre outros): <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:</p> <ul style="list-style-type: none"> - 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. 	6.1.3 15.9 15.9 D9 15.9
19.4 REDESIGNAÇÃO DE UM NOVO LÍBERO		
19.4.1	O Líbero torna-se incapaz de jogar em caso de contusão, doença, expulsão ou desqualificação. O Líbero pode ser declarado incapaz de jogar por qualquer razão pelo técnico ou, na sua ausência, pelo capitão no jogo.	21.3.2, 21.3.3, D9 5.1.2.1, 5.2.1
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	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 não pode retornar para o restante do jogo. 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.	
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	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. Nenhuma redesignação será permitida, a menos que o Líbero restante se torne incapaz de continuar jogando.	4.1.1, 19.1.1 19.4
19.5	RESUMO	
	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.	19.4, 21.3.2, 21.3.3

CAPÍTULO 7

CONDUTA DOS PARTICIPANTES

20	REQUISITOS DE CONDUTA	Ver Regras
20.1 CONDOTA DESPORTIVA		
20.1.1	Os participantes devem conhecer as “Regras Oficiais do Voleibol Sentado” e respeitá-las.	
20.1.2	O participante deve aceitar as decisões dos árbitros com espírito esportivo, sem contestá-las. Em 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 HONESTO – 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 SANÇÃO		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 legalmente/excepcionalmente e imediatamente se estiver em quadra, deverá se dirigir ao vestiário da equipe até a conclusão do set sem mais consequências. Um técnico expulso perde seu direito de intervir no set e deverá se dirigir ao vestiário da equipe até a conclusão do set.	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 de um membro da equipe é sancionada com expulsão sem outras consequências.	4.1.1, 21.2.2
21.3.2.3	A segunda CONDUTA RUDE na mesma partida pelo mesmo membro da equipe é sancionada com expulsão sem outras 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/excepcionalmente e imediatamente se estiver em quadra, deverá se dirigir ao vestiário da equipe durante o restante da partida sem mais consequências.	4.1.1, 15.8, D1a
21.3.3.2	O primeiro ATAQUE FÍSICO ou AGRESSÃO implícita ou tentativa de agressão é sancionado com desclassificação sem outras consequências.	21.2.3
21.3.3.3	A segunda CONDUTA OFENSIVA na mesma partida pelo mesmo membro da equipe é sancionada com desclassificação sem outras consequências.	4.1.1, 21.2.2
21.3.3.4	A terceira CONDUTA RUDE na mesma partida pelo mesmo membro da equipe é sancionada com desqualificação sem outras consequências.	4.1.1, 21.2.1
21.4	APLICAÇÃO DE SANÇÕES 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	D11 (6a, 6b, 7, 8)

Advertência: nenhuma sanção	21.1
- ESTÁGIO 1: advertência verbal	
- ESTÁGIO 2: cartão AMARELO	
Penalidade: sanção – cartão VERMELHO	21.3.1
Expulsão: sanção – cartões AMARELO e VERMELHO juntos	21.3.2
Desqualificação: sanção – cartões AMARELO e VERMELHO separados	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	
	A equipe de arbitragem para uma partida é composta pelos seguintes oficiais:	
	- 1º árbitro,	23
	- 2º árbitro,	24
	- Árbitro do Desafio,	25
	- Árbitro reserva,	26
	- Apontador,	27
	- Quatro (dois) juízes de linha.	29
	Suas localizações são apresentadas no Diagrama 10.	
	Para Competições Mundiais e Oficiais da World ParaVolley (incluindo Campeonatos Zonais), um árbitro de desafio (se o Sistema de Desafio em Vídeo é utilizado), um árbitro reserva e um apontador assistente são obrigatórios.	25, 26, 28
22.2	PROCEDIMENTOS	
22.2.1	Apenas o 1º e 2º árbitros podem apitar durante a partida:	
22.2.1.1	o 1º árbitro apita autorizando o saque que inicia o rally;	6.1.3, 12.3
22.2.1.2	o 1º ou 2º árbitro 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	se a falta é apitada pelo 1º árbitro, este indicará na seguinte ordem:	
	a) a equipe à sacar,	12.2.2, D11 (2)
	b) a natureza da falta,	
	c) o(s) jogador(es) da falta(s) (se necessário).	
22.2.3.2	Se a falta é apitada pelo 2º árbitro, este indicará:	
	a) a natureza da falta,	
	b) o(s) jogador(es) da falta(s) (se necessário),	
	c) a equipe à sacar seguindo o sinal manual do 1º árbitro.	12.2.2
	Nesse caso, o 1º árbitro não sinaliza a natureza da falta nem o jogador da falta, mas apenas a equipe à sacar.	D11 (2)
22.2.3.3	No caso de um golpe de ataque faltoso ou uma falta de bloqueio de um jogador da linha detrás ou Líbero é cometido, 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 uma falta dupla, ambos os árbitros indicam como segue:
- a) a natureza da falta,
 - b) os jogadores da falta (se necessário),
- A próxima equipe à sacar é então indicada pelo 1º árbitro.

17.3, D11 (23)

12.2.2, D11 (2)

23 PRIMEIRO ÁRBITRO

23.1 LOCALIZAÇÃO

O 1º árbitro desempenha suas funções em pé atrás do poste localizado em uma das extremidade da rede do lado oposto ao apontador.

D1a, D1b, D10

23.2 AUTORIDADE

23.2.1 O 1º árbitro conduz o jogo desde o início até ao fim. Ele/ela tem autoridade sobre todos os membros da equipe de arbitragem e os membros das equipes.

4.1.1, 6.3

Durante a partida, suas decisões são finais. Ele/ela está autorizado à anular as decisões de outros membros da equipe de arbitragem, se julgar que estão equivocadas.

Ele pode até substituir um membro da equipe de arbitragem que não esteja desempenhando suas funções adequadamente.

23.2.2 Ele / ela também controla o trabalho dos boleiros, enxugadores e enxugadores rápidos.

3.3

23.2.3 Ele/ela tem o poder de decidir qualquer questão envolvendo o jogo, incluindo aquelas não previstas pelas regras.

23.2.4 Ele/ela não deve permitir qualquer discussão sobre suas decisões.

20.1.2

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

5.1.2.1

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.

5.1.2.1, 5.1.3.2, 27.2.3.2

23.2.5 O 1º 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 da partida, o 1º 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, ele/ela está autorizado à:

23.3.2.1 aplicar advertências às equipes;

21.1

23.3.2.2 sancionar 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 (mas não exclusivamente) do lado do ataque;	11.3.1, 11.4.1, 11.4.4, D11 (20)
	d) as faltas de ataque do Libero 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 cruzar 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 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 2º árbitro desempenha suas funções em pé fora da quadra de jogo, próximo ao poste, do lado oposto e de frente para o 1º árbitro. D1a, D1b, D10

24.2 AUTORIDADE

24.2.1	O 2º árbitro é o assistente do 1º árbitro, mas também tem a sua própria competência. Se o 1º árbitro não puder continuar seu trabalho, o 2º árbitro pode substituí-lo.	24.3
24.2.2	Ele/ela pode também, sem apitar, sinalizar para o 1º árbitro faltas fora de sua competência, mas não deve insistir na marcação.	24.3
24.2.3	Ele/ela controla o trabalho do(s) apontador(es).	27.2, 28.2
24.2.4	Ele/ela supervisiona os membros das equipes nos bancos e relata suas condutas incorretas ao 1º árbitro.	4.2.1

24.2.5	Ele/ela controla os jogadores nas áreas de aquecimento.	4.2.3
24.2.6	Ele/ela autoriza as interrupções regulares do jogo, controla suas durações e rejeita solicitações indevidas.	15, 15.11, 27.2.2.3
24.2.7	Ele/ela controla o número de tempos de descanso e substituições utilizados por cada equipe, e informa o 2º tempo de descanso e as 5ª e 6ª substituições ao 1º árbitro e ao técnico em questão.	15.1, 27.2.2.3
24.2.8	No caso de lesão de um jogador, ele autoriza uma substituição excepcional ou concede um tempo de recuperação de 3 minutos.	15.7, 17.1.2
24.2.9	Ele/ela verifica as condições do piso, principalmente na zona de frente. Ele também verifica, durante a partida, se as bolas ainda cumprem as condições para o jogo.	1.2.1, 3
<p>Para Competições Mundiais e Oficiais da World ParaVolley (incluindo Campeonatos Zonais), a tarefa descrita na Regra 24.2.5 é desempenhada pelo Árbitro Reserva.</p>		
<p>24.3 RESPONSABILIDADES</p>		
24.3.1	No início de cada set, na troca de quadra do set decisivo e sempre que necessário, o 2º árbitro verifica se as posições reais dos jogadores na quadra correspondem àsquelas do formulário de orden de saque.	5.2.3.1, 7.3.2, 7.3.5, 18.2.2
24.3.2	Durante a partida, ele 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	o contato faltoso do jogador com a rede e com a antena, principalmente (mas não exclusivamente) 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 do 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 1º árbitro não está em posição de vê-lo;	8.3
24.3.2.7	a bola que cruza o plano vertical da rede total ou parcialmente por fora do espaço de cruzamento em direção à quadra adversária ou toca a antena do seu lado da quadra;	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	Ao final da partida, ele confere a súmula e a assina.	23.3.3, 27.2.3.3

Para Competições Mundiais e Oficiais da World ParaVolley (incluindo Campeonatos Zonais), se o Sistema de Desafio de Vídeo estiver em uso, um Árbitro de Desafio é obrigatório.

25.1 LOCALIZAÇÃO

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

25.2 RESPONSABILIDADES

- 25.2.1 Ele/ela supervisiona o processo de desafio e assegura que ele ocorra de acordo com as regulamentações de desafio vigentes.
- 25.2.2 O árbitro de desafio deve usar o uniforme oficial de arbitragem enquanto desempenha suas funções.
- 25.2.3 Após o processo de desafio, ele/ela comunica o 1º árbitro 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 (incluindo Campeonatos Zonais), um árbitro reserva é obrigatório.

26.1 LOCALIZAÇÃO

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

26.2 RESPONSABILIDADES

É dever do árbitro reserva:

- 26.2.1 Usar o uniforme oficial de arbitragem durante enquanto desempenha 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 são utilizadas) antes da partida e entre os sets;
- 26.2.4 Verificar o funcionamento dos tablets dos bancos de reserva antes e entre os sets, caso haja algum problema;
- 26.2.5 Auxiliar o 2º árbitro à manter a zona livre “limpa” e sem obstruções; 1.1
- 26.2.6 Auxiliar o 2º árbitro instruindo o membro da equipe expulso/desqualificado à se dirigir ao vestiário da sua equipe; 21.3.2.1, 21.3.3.1
- 26.2.7 Controlar os jogadores reservas nas áreas de aquecimento e no banco de reservas; 1.4.5, 24.2.5
- 26.2.8 entregar ao 2º árbitro quatro bolas de jogo imediatamente após a apresentação dos jogadores iniciantes e depois entregar a bola do jogo ao 2º árbitro após o mesmo terminar de conferir as posições dos jogadores na quadra; 24.3.1

26.2.9	Auxiliar o 1º árbitro na orientação do trabalho dos enxugadores.	23.2.2
27	APONTADOR	
27.1	LOCALIZAÇÃO	
	O apontador desempenha suas funções sentado à mesa do apontador no lado oposto da quadra e de frente para o 1º árbitro.	D1a, D1b, D10
27.2	RESPONSABILIDADES	
	Ele/ela preenche a súmula de acordo com as Regras, cooperando com o 2º árbitro.	
	Ele/ela usa uma campainha ou outro dispositivo 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 os dados do jogo e das equipes, incluindo os nomes e números dos Liberos, de acordo com os procedimentos em vigor, e obtém as assinaturas dos capitães e dos 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 à partir do formulário de ordem de saque (ou verifica os dados enviados eletronicamente). Se não receber o formulário de ordem de saque a tempo, deve imediatamente informar o fato ao 2º 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 substituição de jogadores por meio da campainha, controlando seu número, e registrar as substituições e tempos de descanso, informando o 2º 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 de 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 2º 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 1º árbitro, escreve ou permite que o capitão da equipe/capitão em jogo escreva na súmula uma versão sobre o incidente protestado;	5.1.2.1, 5.2.3.2, 23.2.4

27.2.3.3	assina a súmula, antes de obter as assinaturas dos capitães das equipes 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 à mesa do apontador.	22.1, D1a, D1b, D10
28.2	RESPONSABILIDADES	19.3
	Ele/ela registra as trocas envolvendo o Líbero.	
	Ele/ela auxilia o apontador em suas tarefas administrativas.	
	Caso o apontador fique impossibilitado de continuar seu trabalho, o apontador assistente substitui o apontador.	
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, usando a 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 conferência;	
28.2.3.2	assina a súmula.	
	Para Competições Mundiais e Oficiais da World ParaVolley (incluindo Campeonatos Zonais) que utilizem súmula eletrônica, o Apontador Assistente atua juntamente com o Apontador para anunciar as substituições, dirige ao 2º Árbitro as solicitações de interrupções das equipes e identifica as trocas do Líbero.	
29	JUÍZES DE LINHA	
29.1	LOCALIZAÇÃO	
	Se apenas dois juízes de linha são utilizados, eles se posicionam nos ângulos da quadra mais próximos à mão direita de cada árbitro, diagonalmente de 1 a 2 m do ângulo da quadra.	D1a, D1b, D10
	Cada um deles controla ambas as linhas de fundo e lateral do seu lado.	
	Para Competições Mundiais e Oficiais da World ParaVolley (incluindo Campeonatos Zonais), é obrigatória a utilização de quatro juízes de linha. Eles se posicionam na zona livre de 1 à 2 m de distância de cada ângulo da quadra, no prolongamento imaginário da linha que eles controlam.	D10

29.2	RESPONSABILIDADES	
29.2.1	Os juízes de linha desempenham suas funções utilizando bandeiras (40 x 40 cm) para sinalizar:	D12
29.2.1.1	a bola DENTRO ou 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 que recebe a 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 tenha pelo menos uma parte de suas nádegas fora de sua quadra no momento do golpe saque;	7.4, 12.4.3, D12 (4)
29.2.1.5	as faltas referentes às nádegas do sacador;	12.4.3, D12 (4)
29.2.1.6	qualquer contato com os 80 cm superiores da antena em seu lado da quadra por qualquer jogador durante sua ação de 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 1º árbitro, o juiz de linha deve repetir sua sinalização.	
30	SINAIS OFICIAIS	
30.1	SINAIS MANUAIS DOS ÁRBITROS	D11
	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.	
30.2	SINAIS COM BANDIEIRA DOS JUÍZES DE LINHA	D12
	Os juízes de linha devem indicar através da sinalização oficial com a bandeira a natureza da falta cometida, mantendo a sinalização por um momento.	



PARTE 2, SEÇÃO 3

DIAGRAMAS

DIAGRAMA 1a-1 (D1a): ÁREA DE CONTROLE DA COMPETIÇÃO (SEM MÍDIA)

Regras Relevantes: 1, 1.4.5, 4.2.1, 4.2.3.1, 15.4.4, 19.3.2.7, 21.3.2.1, 21.3.3.1, 23.1, 24.1, 27.1, 28.1

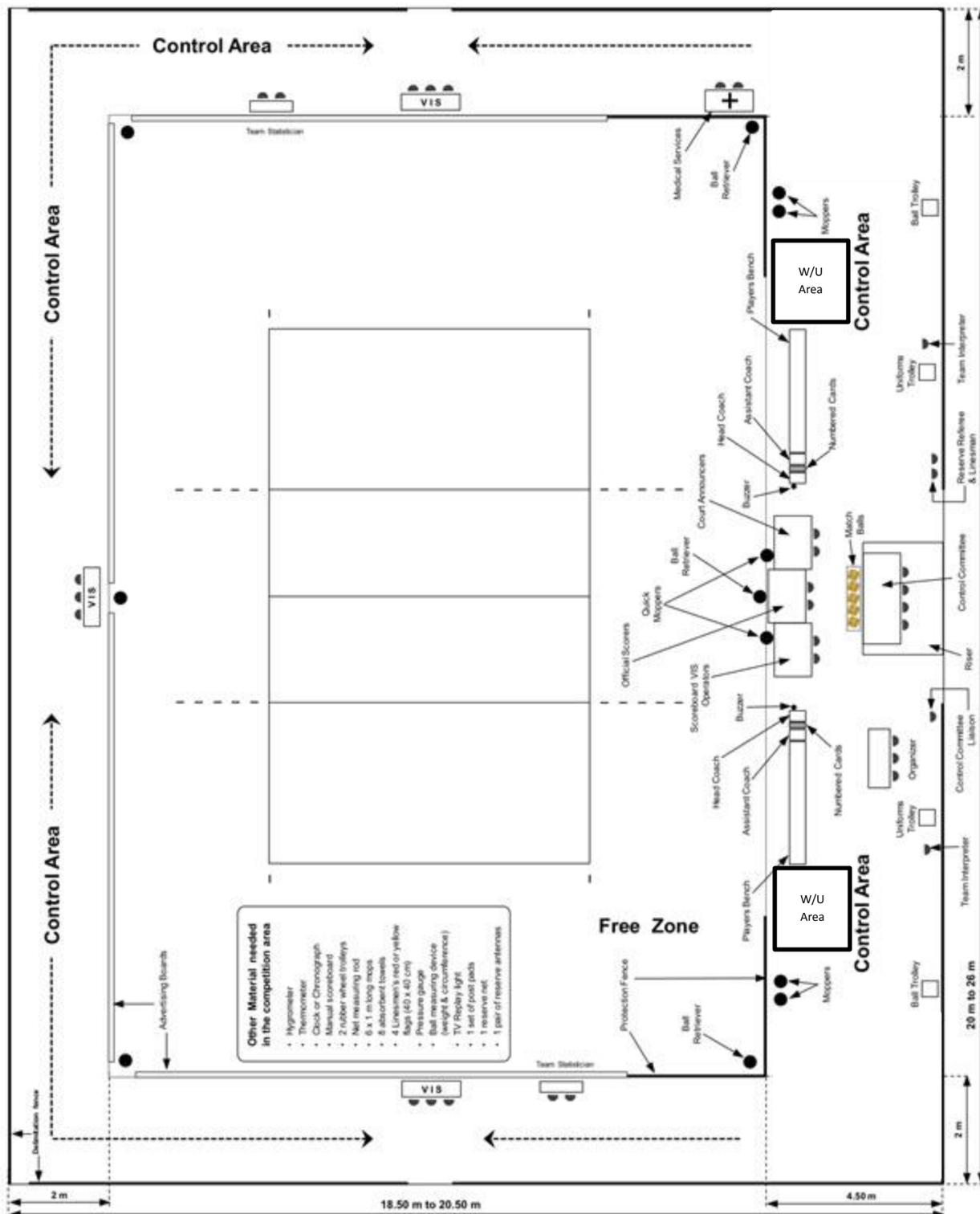


DIAGRAMA 1a-2: ÁREA DE CONTROLE DA COMPETIÇÃO (COM MÍDIA)

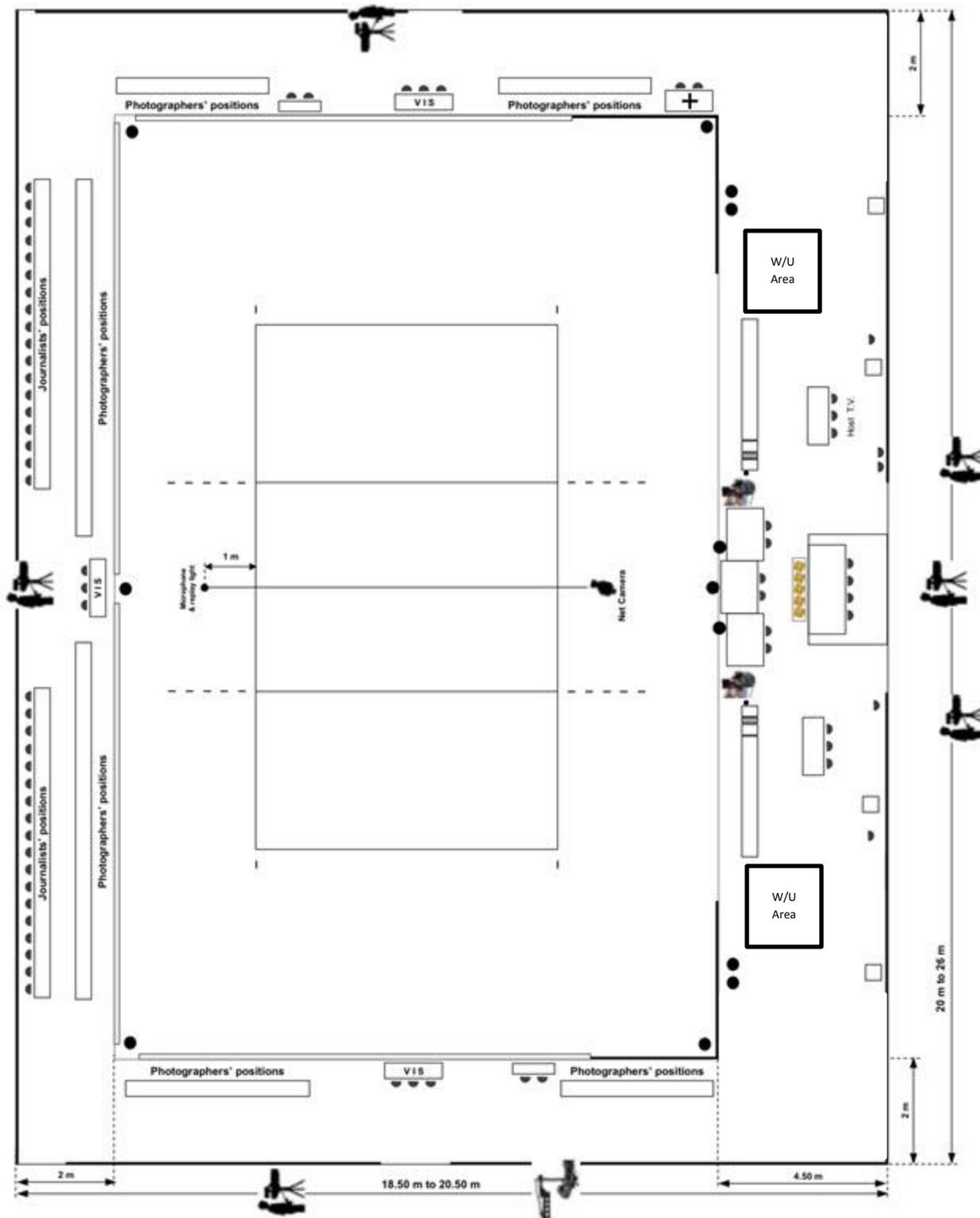


DIAGRAMA 1b (D1b): A ÁREA DE JOGO

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

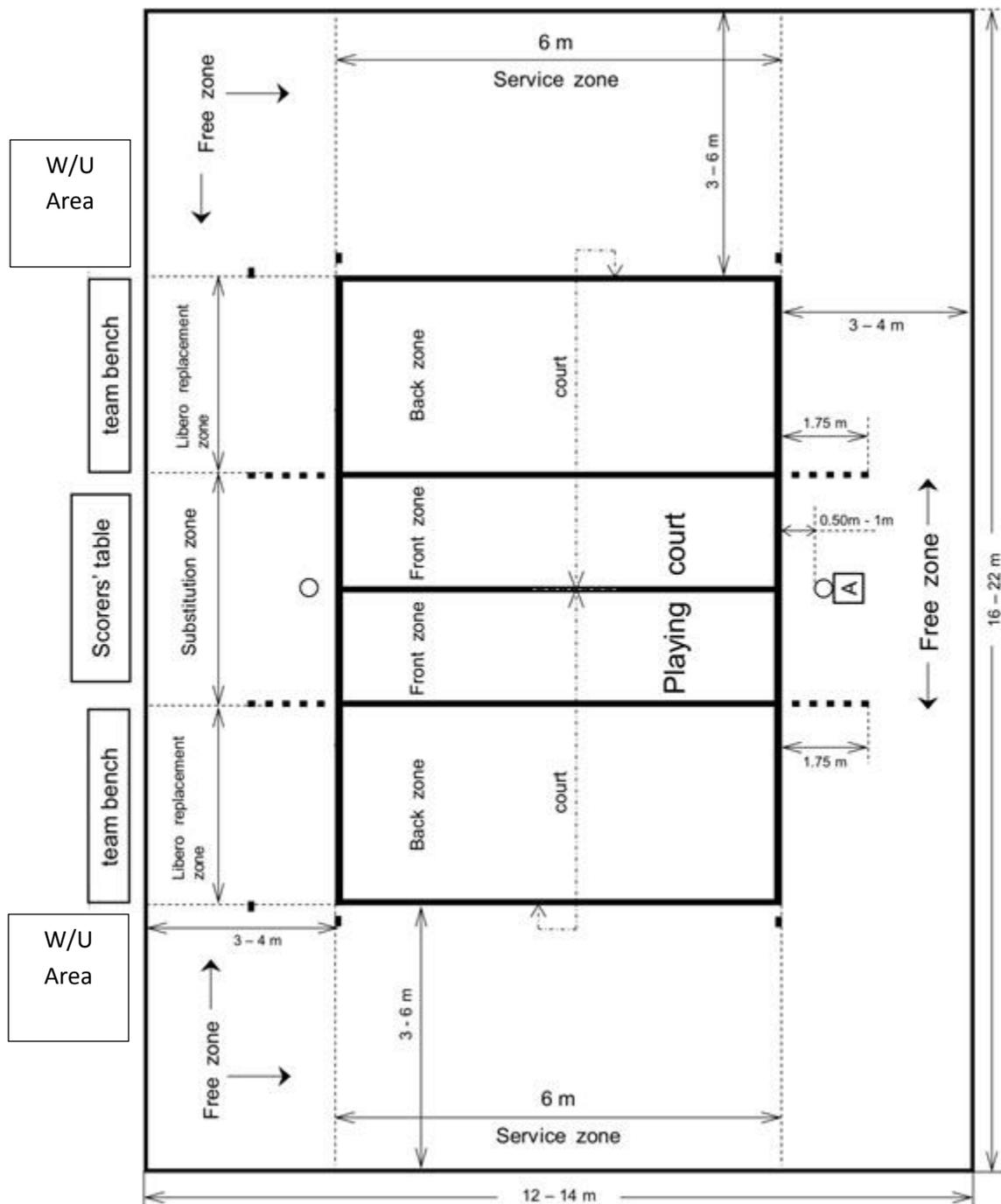


DIAGRAMA 2 (D2): A QUADRA DE JOGO

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

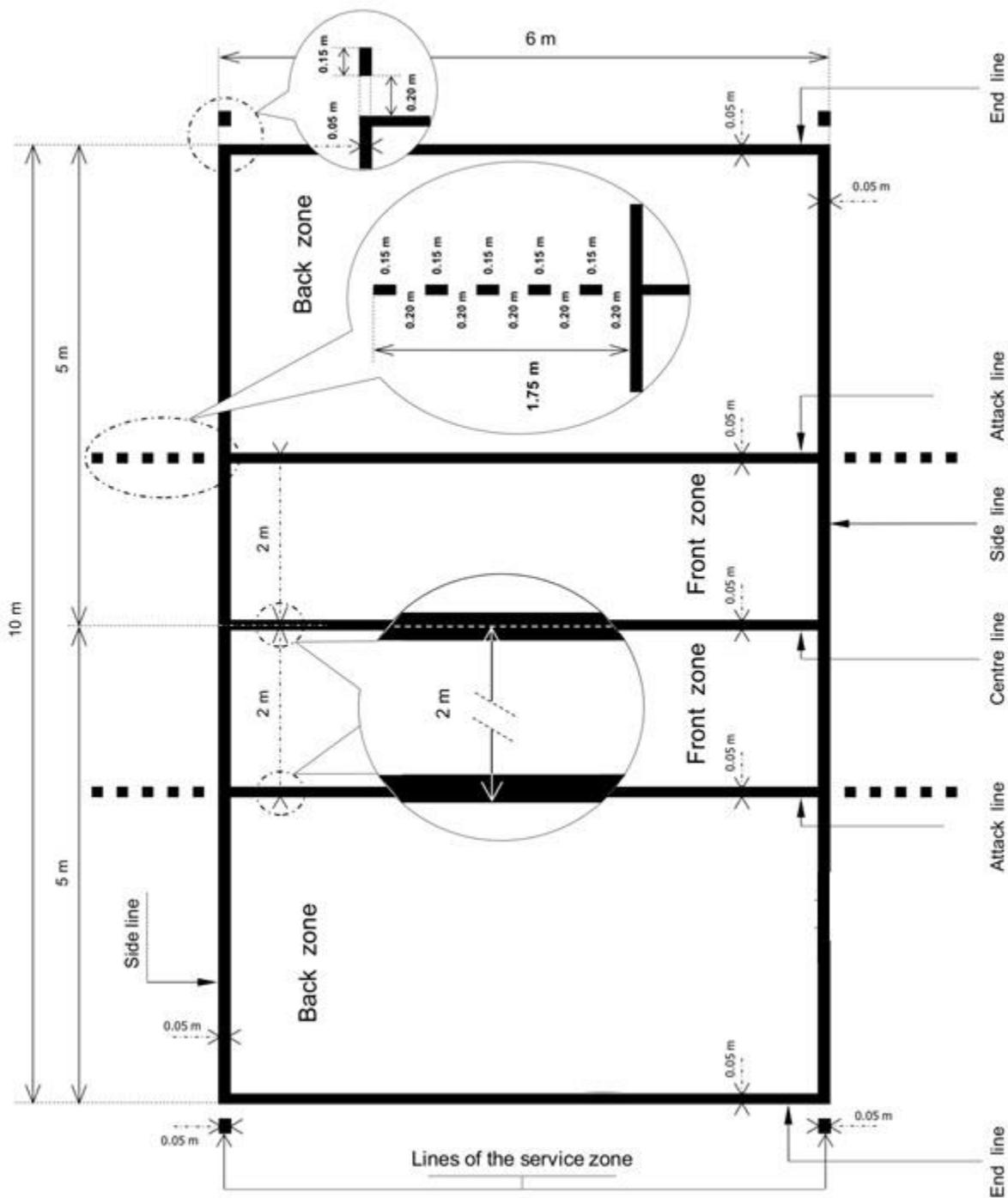
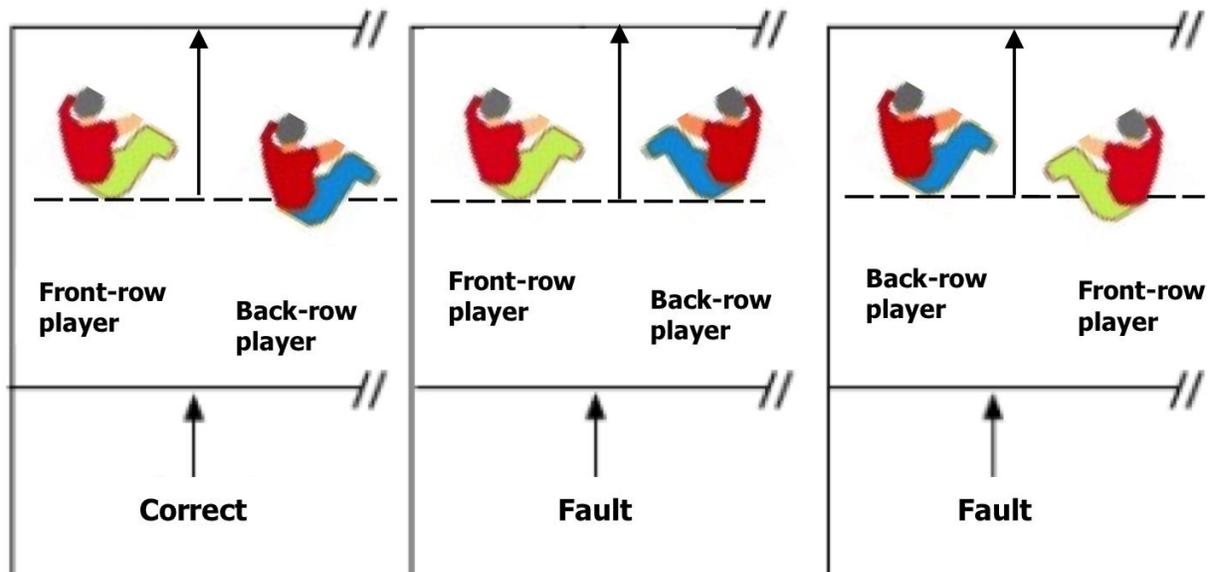


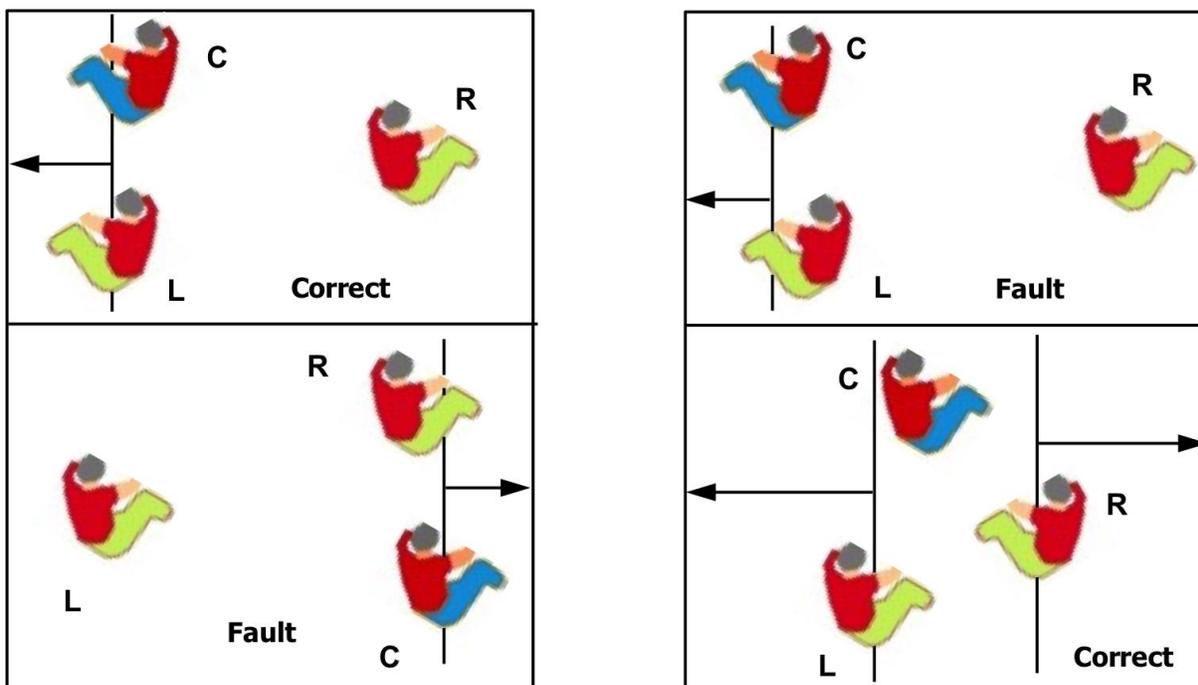
DIAGRAMA 4 (D4): POSIÇÃO DOS JOGADORES

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

EXEMPLO A: Relação de correspondência das posições entre os jogadores da linha de frente e os jogadores da linha de trás



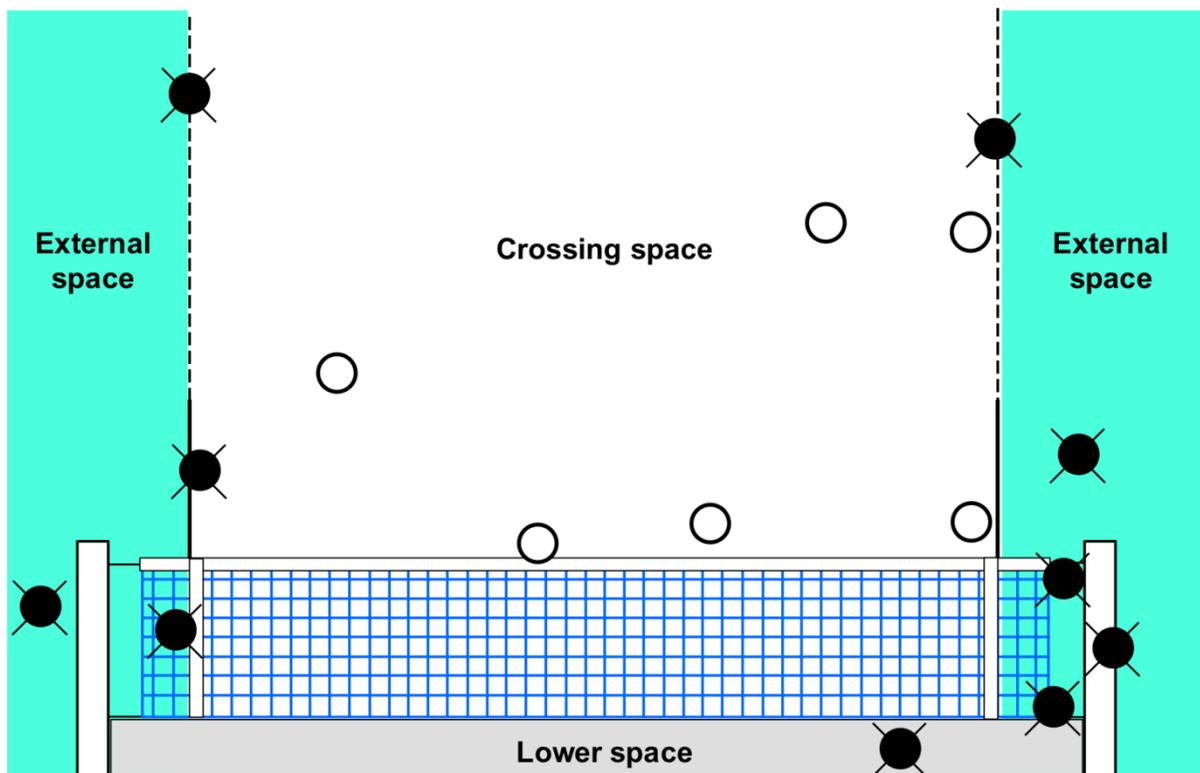
EXEMPLO B: Determinação das posições entre jogadores na mesma linha



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

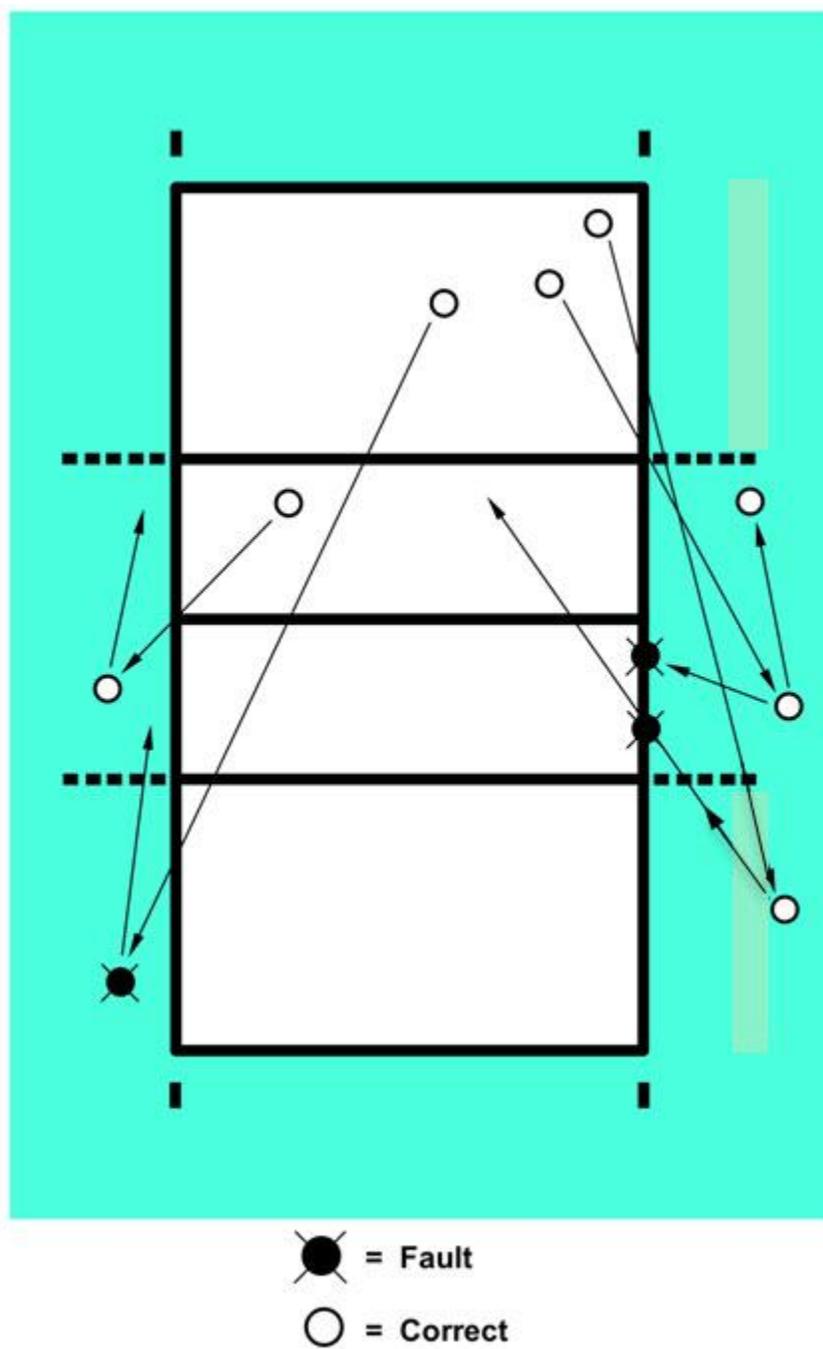
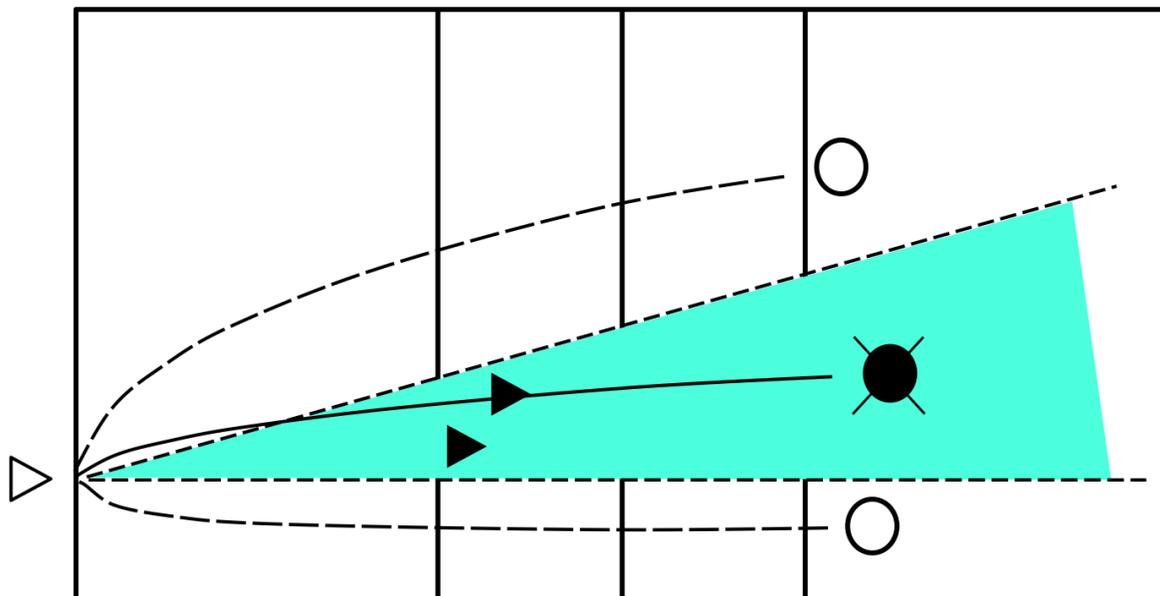


DIAGRAMA 6 (D6): BARREIRA COLETIVA

Regras Relevantes: 10.1.2, 10.1.2.2, 24.3.2.7

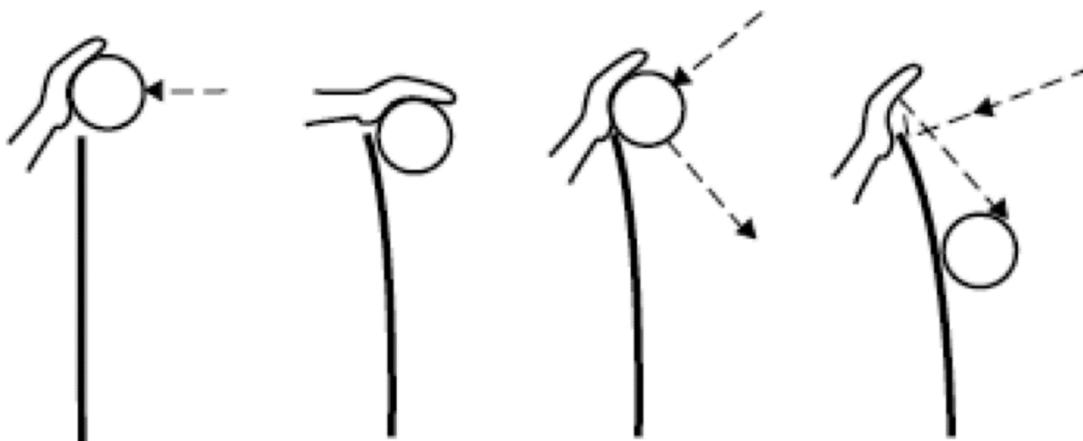


○ = Correct

⊗ = Fault

DIAGRAMA 7 (D7): BLOQUEIO EFETIVO

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

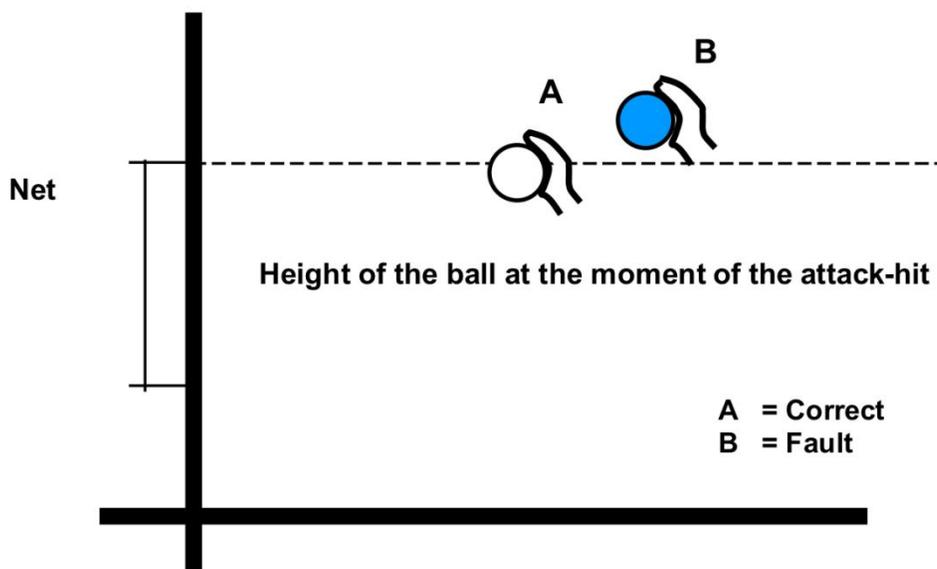
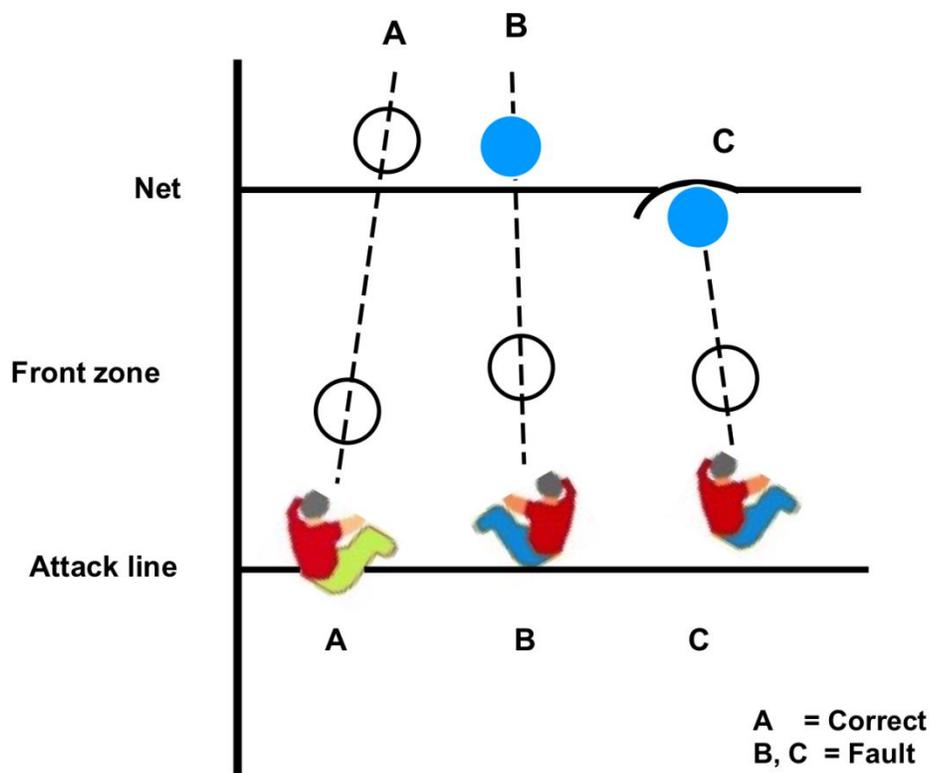


DIAGRAMA 9 (D9): ESCALA DE SANÇÃO

Regras Relevantes: 16.2, 21.3, 21.4.2

9a: ESCALA DE SANÇÃO POR CONDUTA IMPRÓPRIA

CATEGORIAS	OCORRÊNCIA	MEMBRO	SANÇÃO	CARTÕES (SINAL)	CONSEQUÊNCIA
CONDUTA INCORRETA	Estágio 1	Qualquer membro	Não considerado como sanção	Nenhum	Somente Prevenção
	Estágio 2			Amarelo (D11, 6a)	
	Repetição a qualquer momento		Penalidade	Como abaixo	Como abaixo
CONDUTA RUDE	Primeira	Qualquer membro	Penalidade	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 se dirige para o 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 se dirige para o 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: ESCALA DE SANÇÃO POR RETARDAMENTO

CATEGORIAS	OCORRÊNCIA	MEMBRO	ADVERTÊNCIA OU SANÇÃO	CARTÕES (SINAL)	CONSEQUÊNCIA
RETARDAMENTO	Primeiro	Qualquer membro da equipe	Advertência por Retardamento	Amarelo (D11, 25)	Prevenção – sem penalidade
	Segundo e subsequentes	Qualquer membro da equipe	Penalidade por Retardamento	Vermelho (D11, 25)	Um ponto e saque 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

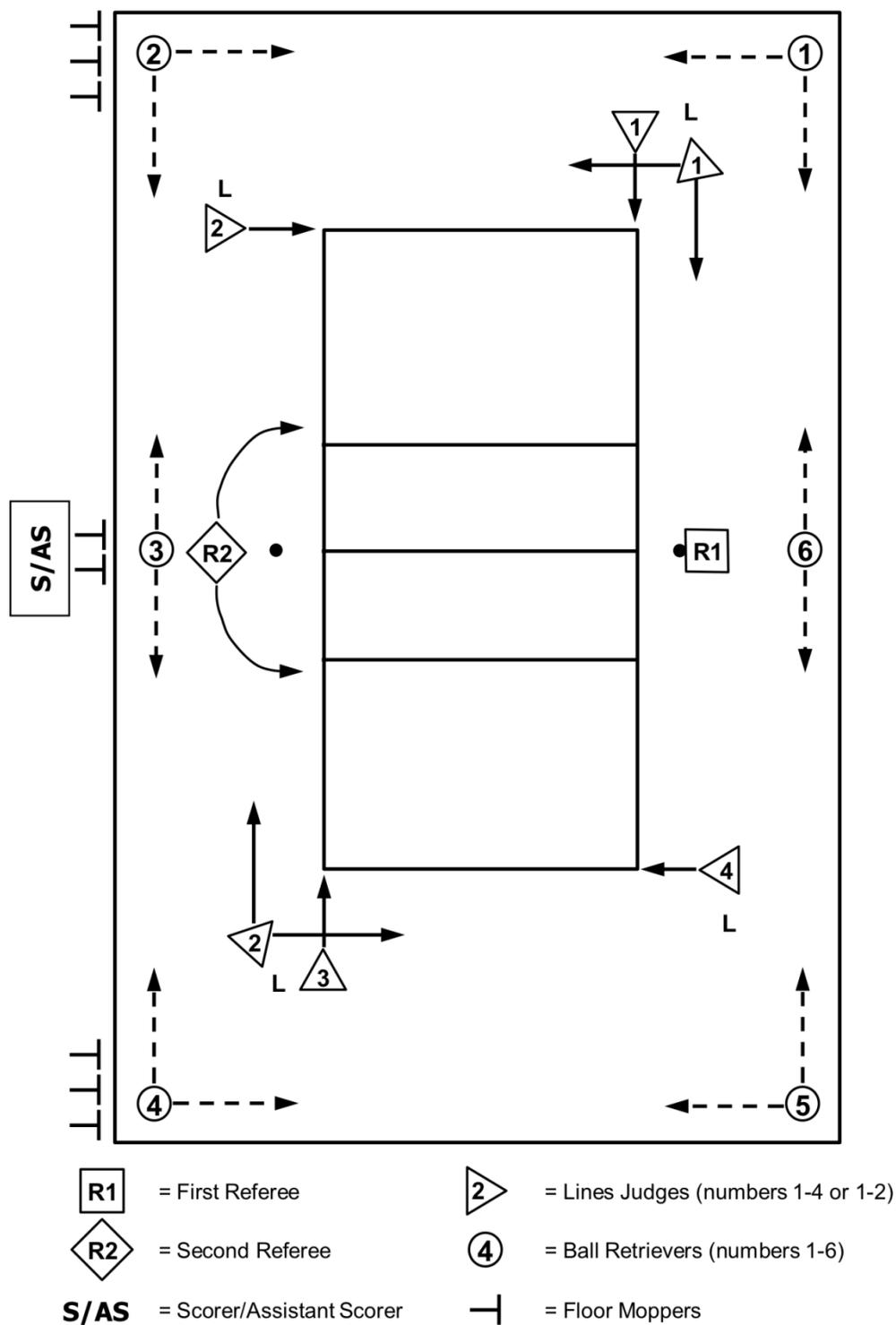


DIAGRAMA 11 (D11): SINAIS MANUAIS OFICIAIS DOS ÁRBITROS

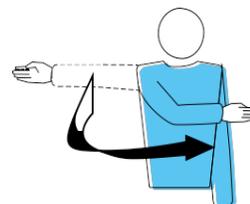
Legenda: **1** **2** Árbitros que devem mostrar o sinal de acordo com suas responsabilidades
 ① ② Árbitro(s) que mostram o sinal em situações especiais

1 AUTORIZAÇÃO PARA O SAQUE

Regras relevantes: 12.3, 22.2.1.1

Mover a mão indicando a direção do saque

1

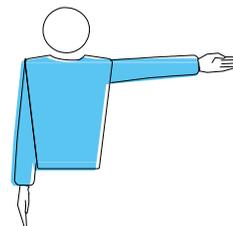


2 EQUIPE À SACAR

Regras relevantes: 22.2.3.1, 22.2.3.2, 22.2.3.4

Estender o braço para o lado da equipe que irá sacar

1 **2**

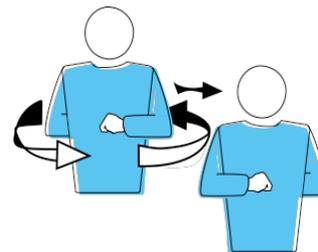


3 TROCA DE QUADRA

Regra relevante: 18.2

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

1



4 TEMPO DE DESCANSO

Regra relevante: 15.4.1

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

① **2**

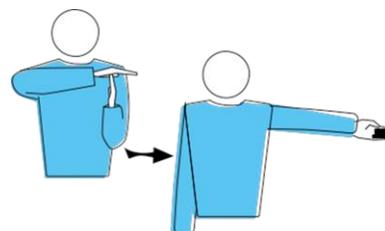


DIAGRAMA 11 (D11): SINAIS MANUAIS OFICIAIS DOS ÁRBITROS

Legenda: ① ② Árbitros que devem mostrar o sinal de acordo com suas responsabilidades
 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 POR CONDUTA IMPRÓPRIA

Regras relevantes: 21.1, 21.6

Mostrar o cartão AMARELO como advertência

①



6b PENALIDADE POR CONDUTA IMPRÓPRIA

Regras relevantes: 21.3.1, 21.6, 23.3.2.2

Mostrar o cartão VERMELHO como penalidade

①



7 EXPULSÃO

Regras relevantes: 21.3.2, 21.6, 23.3.2.2

Mostrar os dois cartões em juntos para expulsão

①



DIAGRAMA 11 (D11): SINAIS MANUAIS OFICIAIS DOS ÁRBITROS

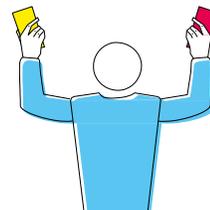
Legenda: ① ② Árbitros que devem mostrar o sinal de acordo com suas responsabilidades
① ② Árbitro(s) que mostram o sinal em situações especiais

8 DESQUALIFICAÇÃO

Regras relevantes: 21.3.3, 21.6, 23.3.2.2

Mostrar os cartões VERMELHO e AMARELO separadamente para desqualificação

①



9 FIM DO SET (OU DA PARTIDA)

Regras relevantes: 6.2, 6.3

Cruze os antebraços na frente do peito, com as mãos abertas

① ②

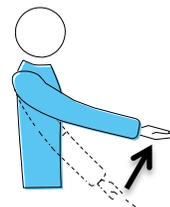


10 BOLA NÃO LANÇADA OU SOLTA NA EXECUÇÃO DO SAQUE

Regra relevante: 12.4.1

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

①



11 RETARDO NO SAQUE

Regra relevante: 12.4.4

Mostrar oito dedos, levemente separados

①



DIAGRAMA 11 (D11): SINAIS MANUAIS OFICIAIS DOS ÁRBITROS

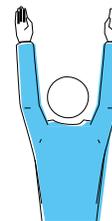
Legenda: ① ② Árbitros que devem mostrar o sinal de acordo com suas responsabilidades
① ② Árbitro(s) que mostram o sinal em situações especiais

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

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

① ②



13 FALTA DE POSIÇÃO OU DE 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

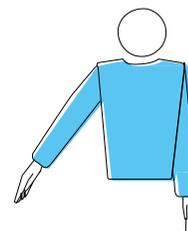


14 BOLA "DENTRO"

Regra relevante: 8.3

Apontar 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

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

① ②



DIAGRAMA 11 (D11): SINAIS MANUAIS OFICIAIS DOS ÁRBITROS

Legenda: **1** **2** Árbitros que devem mostrar o sinal de acordo com suas responsabilidades
 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

Levantar lentamente o antebraço, palma da mão voltada para cima

1



17 DOIS TOQUES

Regras relevantes: 9.3.4, 23.3.2.3b

Mostrar dois dedos, levemente separados

1



18 QUATRO TOQUES

Regras relevantes: 9.3.1, 23.3.2.3b

Mostrar quatro dedos, levemente separados

1



19 REDE TOCADA POR UM JOGADOR ou BOLA SACADA EM DIREÇÃO AO ADVERSÁRIO QUE NÃO PASSA PELO PLANO VERTICAL DA REDE

Regras relevantes: 11.4.4, 12.6.2.1

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

1 **2**

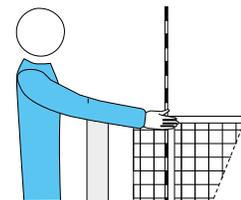


DIAGRAMA 11 (D11): SINAIS MANUAIS OFICIAIS DOS ÁRBITROS

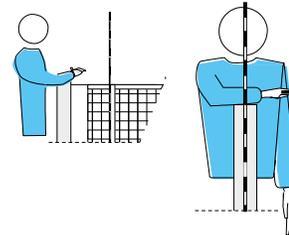
Legenda: ① ② Árbitros que devem mostrar o sinal de acordo com suas responsabilidades
 ① ② Árbitro(s) que mostram o sinal em situações especiais

20 INVASÃO SOBRE A REDE

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

Colocar 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*
- *proveniente de um passe com a ponta dos dedos feito pelo Líbero na sua zona de frente ou na sua extensão: 13.3.6*

Fazer um movimento para baixo com o antebraço, mão aberta

① ②



22 PENETRAÇÃO NA QUADRA ADVERSÁRIA ou BOLA CRUZANDO O ESPAÇO INFERIOR DA REDE ou SACADOR TOCA A QUADRA (LINHA DE FUNDO) COM SUAS NÁDEGAS ou JOGADOR SENTADO FORA DA QUADRA NO MOMENTO DO GOLPE DE SAQUE

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

Apontar a linha central ou para a linha em questão

① ②



DIAGRAMA 11 (D11): SINAIS MANUAIS OFICIAIS DOS ÁRBITROS

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

23 FALTA DUPLA E/OU REPETIÇÃO DO RALLY

Regras relevantes: 6.1.2.2, 9.1.2.3, 17.2, 22.2.3.4

Mostrar ambos os polegares verticalmente

①



24 BOLA TOCADA

Regras relevantes: 23.3.2.3b, 24.2.2

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

①

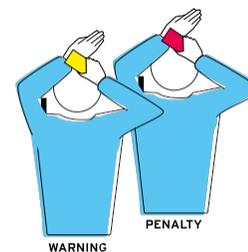


25 ADVERTÊNCIA POR RETARDAMENTO / PENALIDADE POR RETARDAMENTO

Regras relevantes: 15.11.3, 16.2.2, 23.3.2.2

Cobrir o pulso com o cartão AMARELO (advertência) ou com o cartão VERMELHO (penalidade)

①



26 LIFTING

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

Juntar as mãos horizontalmente, palmas juntas e afastar a palma de cima da palma de baixo

① ②

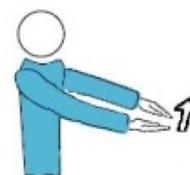


DIAGRAMA 12 (D12): SINAIS OFICIAIS COM A BANDEIRA PARA JUÍZES DE LINHA**1 BOLA "DENTRO"**

Regras relevantes: 8.3, 29.2.1.1

Apontar a bandeira para baixo

**2 BOLA "FOR A"**

Regras relevantes: 8.4.1, 29.2.1.1

Levantar a bandeira verticalmente

**3 BOLA TOCADA**

Regra relevante: 29.2.1.2

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

**4 FALTAS NO ESPAÇO DE CRUZAMENTO, BOLA TOCANDO UM OBJETO FORA DE JOGO OU FALTA DAS NÁDEGAS DO SACADOR DURANTE O SAQUE**

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

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

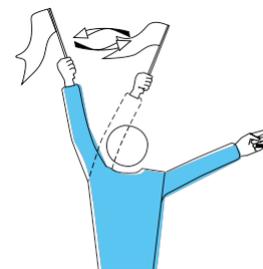


DIAGRAMA 12 (D12): SINAIS DE BANDEIRA OFICIAIS DOS JUÍZES DE LINHA

5 JULGAMENTO IMPOSSÍVEL

Levantar e cruzar os braços e as mãos na frente do peito





PARTE 3
DEFINIÇÕES

DEFINIÇÕES	
TERMO	DEFINIDO COMO
Áreas	São seções do piso FORA da zona livre, identificadas pelas regras como tendo uma função específica. Dente elas a área de aquecimento.
Boleiros	São as pessoas cujo trabalho é manter o fluxo do jogo rolando a bola para o sacador entre os ralis.
Área de Controle de Competição	A Área de Controle de Competição é um corredor ao redor da quadra de jogo e zona livre, que inclui todos os espaços até as barreiras externas ou cerca de delimitação. Veja o 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 para a QUADRA do adversário através desse espaço de cruzamento.
Drible	Driblar significa quicar a bola (geralmente como uma preparação para lançar e sacar). Outras ações preparatórias podem incluir (dentre outras) mover a bola de uma mão para outra.
Espaço Externo	O espaço externo é o plano vertical da rede fora do cruzamento e dos espaços inferiores.
Falta	a) Uma ação de jogo contrária às Regras. b) Uma violação da Regra que não seja uma ação de jogo.
Interferência	Qualquer ação que crie uma vantagem contra a equipe adversária ou qualquer ação que impeça um adversário de jogar a bola.
Intervalo	O tempo entre os sets. A troca de quadra no set decisivo (5º) não deve ser considerada um intervalo.
Apoiar no Joelho	Apoiar no joelho é um movimento natural durante uma ação defensiva que deve ser permitido – mas movimentar-se em qualquer direção sobre os joelhos/engatinhar (e perder contato com o solo entre os glúteos e os ombros) para alcançar a bola é considerado uma falta. Apoiar-se no joelho durante um golpe de ataque é uma falta.
Espaço inferior	Esse é o espaço definido na sua parte superior pelo bordo inferior da rede e pelas cordas que a une aos postes, nas laterais pelos postes e na parte inferior pela superfície de jogo.
Enxugadores	São as pessoas cujo trabalho é manter o piso limpo e seco. Eles limpam a quadra antes da partida, entre os sets e, se necessário, após cada rally.
Objeto 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.

DEFINIÇÕES	
TERMO	DEFINIDO COMO
Levantar o Corpo	Na Regra 12.6.1 – Faltas cometidas durante o saque - Regra 12.6.1.3 – levantar seus glúteos. Os Árbitros devem ser capazes de diferenciar uma “pequena”/natural perda de contato no movimento durante o saque, que deve ser permitido, e uma perda de contato intencional , que é uma “falta”. Durante a movimentação para a quadra após o saque, o jogador pode levantar o corpo ou apoiar-se no joelho brevemente, nesse momento ele não está na ação de jogar a bola, desde que esse jogador não obtenha vantagem por “Dar Passos” (e engatinhar).
Pontos por Rally	Esse é o sistema de marcar um ponto sempre que um rally é ganho.
Redesignação	É o ato pelo qual um Líbero, que não pode continuar jogando ou é declarado pela equipe incapaz de jogar, tem seu papel assumido por qualquer outro jogador (exceto o jogador regular com quem trocou) que não esteja na quadra no momento da redesignação
Substituição e Libero	Este é o ato pelo qual um jogador regular deixa a quadra e qualquer Libero (se mais de um) toma seu lugar. Isso pode até incluir trocas de Libero por Libero. O jogador regular pode então substituir qualquer um dos Libero. Deve haver um rally completo entre as substituições envolvendo qualquer Libero.
Substituição	É o ato pelo qual um jogador regular sai da quadra e outro jogador regular entra em seu lugar.
Zona de substituição	Essa é a parte da zona livre através da qual as substituições são realizadas.
Dar Passos	significa que o jogador fez um esforço claro para ficar de pé ou “andar como caranguejo” ou engatinhar, usando as mãos e os pés para estabelecer uma nova posição para jogar a bola, como se mover após o saque ou se mover para alcançar a bola à uma certa distância de um jogador. Ficar em pé ou dar passos (engatinhar) é uma falta.
A menos por concordancia da 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 Mundiais ParaVolley	As especificações técnicas ou limites definidos pela World ParaVolley para os fabricantes dos equipamentos.
Zonas	São seções dentro da área de jogo (ou seja, quadra de jogo e zona livre) definidas para um propósito específico (ou com restrições especiais) no texto das Regras. Estas incluem: Zona de Frente, Zona de Saque, Zona de Substituição, Zona Livre, Zona de Trás e Zona de Troca do Líbero.

MEMORANDO

A series of horizontal dashed lines for writing a memorandum.

MEMORANDO

A series of horizontal dashed lines for writing, spanning the width of the page.



worldparavolley.org